

EMBRACER⁺ GROUP

21/22

DELÅRSRAPPORT 1

APRIL – JUNI 2021
EMBRACER GROUP AB (PUBL)
ORG NR. 556582-6558

OPERATIVT EBIT ÖKADE MED 79% TILL 1 271 MSEK

FÖRSTA KVARTALET, APRIL–JUNI 2021 (JÄMFÖRT MED APRIL–JUNI 2020)

- > Nettoomsättningen ökade med 66% till 3 426,6 MSEK (2 068,7).
- > Nettoomsättningen för affärsområdet Games ökade med 83% till 2 960,9 MSEK (1 622,1). THQ Nordic 668,7 MSEK (487,8), Koch Media Publishing 637,6 MSEK (612,7), Coffee Stain 190,7 MSEK (172,5), Saber Interactive 304,9 MSEK (349,2), DECA Games 145,6 MSEK (-), Gearbox Entertainment 437,0 MSEK (-) och Easybrain 576,4 MSEK (-).
- > Nettoomsättningen för affärsområdet Partner Publishing/Film ökade med 4% till 465,7 MSEK (446,5).
- > EBITDA ökade med 59% till 1 532,2 MSEK (965,2), vilket motsvarar en EBITDA-marginal på 45% (47%).
- > Operativt EBIT ökade med 79% till 1 271,3 MSEK (711,8) motsvarande en operativ EBIT-marginal på 37% (34%).
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 617,3 MSEK (732,3). Investeringar i immateriella tillgångar uppgick till 828,7 MSEK (494,5). Fritt kassaflöde uppgick till -259,7 MSEK (204,1).
- > Justerat resultat per aktie uppgick till 2,30 SEK (1,51).
- > Organisk tillväxt i konstant valuta för affärsområdet Games uppgick till 10% under kvartalet.
- > Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt ökade 44% till 180 (125).
- > Totalt antal sysselsatta ökade 98% till 7 886 (3 975) och antalet spelutvecklare ökade 101% till 6 387 (3 185).

Nyckeltal koncernen	Apr–jun 2021	Apr–jun 2020	Apr 2020– mar 2021
Nettoomsättning, MSEK	3 426,6	2 068,7	9 024,2
EBITDA, MSEK	1 532,2	965,2	3 985,3
Operativt EBIT, MSEK	1 271,3	711,8	2 870,8
Kassaflöde från löpande verksamhet, MSEK	617,3	732,3	3 899,0
Fritt kassaflöde, MSEK	-259,7	204,1	1 684,8
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar, MSEK	828,7	498,0	2 135,2
Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt	180	125	160
Totalt antal spelutvecklare	6 387	3 185	5 115
Totalt antal sysselsatta	7 886	3 975	6 325
Omsättningstillväxt, %	66	81	72
EBITDA-marginal, %	45	47	44
Operativ EBIT-marginal, %	37	34	32

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

KOMMENTAR FRÅN VD

ÄNNU ETT STABILT KVARTAL, JUSTERAD VINST PER AKTIE ÖKADE MED 52%

Koncernen rapporterar ännu ett stabilt kvartal. Både försäljning och operativt EBIT var rekordhöga under första kvartalet, i linje med ledningens förväntningar. De viktigaste förklaringarna till utvecklingen var lanseringen av Biomutant samt förvärven av både Easybrain och Gearbox.

Koncernens nettoomsättning ökade med 66% till 3 427 MSEK (2 069) varav affärsområdet Games bidrog med 2 961 MSEK (1 622). Den organiska tillväxten för affärsområdet Games uppgick till 10% i konstant valuta (CCY). På koncernnivå beräknas proforma CCY-tillväxten under kvartalet till 15%. Operativt EBIT ökade med 79% till 1 271 MSEK (712). Det fria kassaflödet uppgick till SEK –260 MSEK (204). Det fria kassaflödet före förändringar i rörelsekapital ökade med 36% till 466 MSEK (342) trots ökade investeringar i spelutveckling till rekordhöga 770 MSEK (457) för att driva framtida organisk tillväxt. Det fria kassaflödet efter förändringar i rörelsekapital uppgick till –260 MSEK (204) och påverkades negativt av royaltybetalningar (464 MSEK) och säsongsvariationer i leverantörsskulder (372 MSEK). Justerad vinst per aktie ökade med 52% till 2,30 SEK (1,51).

Robust organisk tillväxt

Vi är nöjda med den organiska tillväxten från föregående år med tanke på att jämförelsen görs mot ett kvartal med kraftigt ökad efterfrågan på grund av pandemieffekter. Vår tillväxt drivs av en bred katalogförsäljning och tillsammans med nya lanseringar, trots en tuff jämförelse med första kvartalet förra året som innehöll ett antal lyckade lanseringar. Den främsta intäktsdrivaren i kvartalet var lanseringen av *Biomutant* från vår interna studio Experiment 101. Hittills har spelet sålts i mer än en miljon exemplar. Alla investeringar i utveckling och marknadsföring av spelet samt förvärvskostnaden för Experiment 101 och varumärket hade tjänats in en vecka efter lanseringen.

För innevarande räkenskapsår som slutar 31 mars 2022 upprepar vi vår prognos om att slutföra spelutvecklingsprojekt med ett totalt utvecklingsvärde i intervallet 2 875-3 325 MSEK under räkenskapsåret. Strategin att prioritera kvalitet främst står kvar. Spellanseringar kommer alltid att ske vid den tidpunkt då värdepotentialen bedöms som störst. Ledningen förväntar sig nu lanseringar till ett utvecklingsvärde om 225 – 275 MSEK under andra kvartalet. Fjärde kvartalet väntas ha flest lanseringar, ännu fler än tidigare prognoser. Koncernen planerar för ett flertal offentliggöranden fram till december för produktlanseringar både i år och kommande år. Stay tuned, som vi brukar säga.

Medan andra kvartalet främst kommer att vila på katalogförsäljning räknar vi med att en stark pipeline av nya lanseringar under andra halvan av verksamhetsåret kommer att vara den främsta drivkraften bakom en ökande organisk tillväxt för hela räkenskapsåret. Vi är allt mer optimistiska om vår långsiktiga organiska tillväxt då vi har mer än 180 pågående spelutvecklingsprojekt. Vi bedömer att vår organiska tillväxt de kommande åren kommer att fortsätta att vara högre än den generella spelmarknadens tillväxt.

Tidigare denna månad välkomnade vi CrazyLabs till vår familj. Etableringen av vårt mobilsegment är bara ett år gammal, så vi är glada över att DECA, A Thinking Ape, IUGO, Easybrain och nu CrazyLabs tillsammans utgör en betydande spelare inom mobilspel. Verksamhetens KPI:er (pro forma inklusive CrazyLabs) är starka i kvartalet med 33 miljoner DAU (Daily Active Users) och 286 miljoner MAU (Monthly Active Users). Antalet nedladdningar under perioden översteg 200 miljoner. Tillsammans hade våra verksamheter i mobilsegmentet en imponerande organisk tillväxt i kvartalet på 37% pro forma. De senaste veckorna har vi sett förbättrade ROAS-prognoser (return on advertising spend) och i linje med vår strategi så kommer våra mobilspelsbolag att investera så mycket som möjligt för att driva värdeskapande tillväxt.



Fryken, Värmland

Steg för steg tillsammans med entreprenörerna

Embracers decentraliserade modell sätter entreprenörerna och kreatörerna i centrum. Att bli en del av Embracer ska göra det möjligt för entreprenören att ta nästa steg i sin utveckling. De grundare och företagsledare som vi går samman med har höga ambitioner, och det är Embracers uppgift att förverkliga teamets fulla potential genom att erbjuda de resurser som behövs för att nå framgång. Vi sätter djärva mål tillsammans med entreprenörerna. Fokus varierar mellan organisk och förvärvad tillväxt beroende på vilka möjligheter som öppnar sig och organisationens skalbarhet. Låt mig ge några exempel på vad vi åstadkommit hittills:

Coffee Stain blev vår tredje operativa koncern 2018 och grundaren Anton Westbergh har tillsammans med sitt team haft en fenomenal utveckling, helt på organisk basis, genom att lansera nya och högkvalitativa spel på marknaden. Coffee Stain har under de senaste 12 månaderna genererat 12x högre försäljning jämfört med den tidpunkt då bolaget blev en del av Embracer. Nu, nästan tre år senare, har Coffee Stain lagt förvärv till sin tillväxtmix genom att förvärva två av sina indie-utvecklingspartners, däribland Ghost Ship som nu är ett systerbolag i vårt affärsområde som är inriktat på att utveckla spel av indiekaraktär.

Saber Interactive blev en del av Embracer våren 2020. Då hade verksamheten ungefär 600 utvecklare. Tillsammans med grundarna Matthew Karch och Andrey Iones satte vi som mål att verksamheten skulle växa till fler än 1 500 utvecklare på sikt. Genom att skala upp existerande studios och addera nya talanger genom förvärv överträffade Saber det målet tidigare denna månad. Målet uppnåddes genom att expandera inom work-for-hire segmentet som förblir en viktig tillväxtkraft för Saber.

Resan fortsätter

Vår strategi att bygga en diversifierad och decentraliserad koncern som står för många intäktsströmmar, ligger fast. Vi ser fram emot en lång tillväxtresa inom spel tillsammans med våra operativa koncerner och vi kommer fortsätta att välkomna fler talangfulla kreatörer och entreprenörer till Embracer. Vi tror att ju större vårt oberoende ekosystem blir, desto större output kommer det att generera på lång sikt.

Vi är ödmjuka inför det stora intresset bland entreprenörer och kreatörer för att bli en del av Embracerfamiljen. Vi har fortsatt ett stort antal pågående diskussioner om samgåenden och förvärv, däribland stora eller transformativa förvärv som kan bilda nya operativa koncerner. För närvarande har vi cirka 8 miljarder SEK i nettokassa och 17 miljarder SEK tillgängligt inklusive kreditfaciliteter. Vi har en stark balansräkning som bas för vår fortsatta tillväxtagenda.

Fortsatta utmaningar

Covid-19 är fortfarande en av våra största utmaningar. Som den senaste tiden har tydliggjort har vi även andra utmaningar i samhället och i vår bransch. Det är viktigt att vi som bransch, som enskilda företag och som ägarbolag, tar vårt ansvar för att förändra sådana sociala strukturer som medför diskriminering.

För Embracer Group är vår gemensamma grund vår compliance code, som syftar till att stödja inkludering, mångfald och jämställdhet. Dessutom litar vi på att varje företag inom koncernen lyssnar, diskuterar och agerar. För att mäta och följa upp våra medarbetares engagemang och välmående görs en global medarbetarundersökning där varje anställd får svara på frågor anonymt.

Jag vill avsluta med att rikta ett tack till alla våra aktieägare, medarbetare, kunder, branschkollegor och affärspartners som bidrar till Embracer Groups framgångar.

18 augusti 2021, Karlstad, Värmland, Sverige

Lars Wingefors
Medgrundare och VD



Alla kommentarer avser kvartalet om inte annat anges.

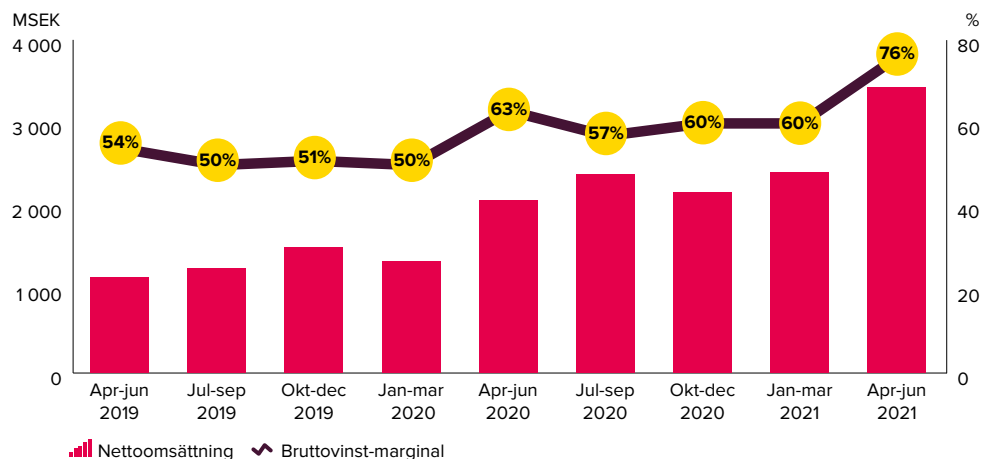
KONCERNENS INTÄKTER

Nettoomsättning per affärsområde, MSEK	Apr–jun 2021	Apr–jun 2020	Förändr.	Apr 2020–mar 2021
Games - THQ Nordic	668,7	487,8	+37%	1 789,1
Games - Koch Media Publishing	637,6	612,7	+4%	2 081,2
Games - Coffee Stain	190,7	172,5	+11%	1 182,5
Games - Saber Interactive	304,9	349,2	-13%	1 185,9
Games - DECA Games	145,6	-	-	209,7
Games - Gearbox Entertainment	437,0	-	-	-
Games - Easybrain	576,4	-	-	-
Games delsumma	2 960,9	1 622,1	+83%	6 448,3
Partner Publishing/Film	465,7	446,5	+4%	2 575,9
Total nettoomsättning	3 426,6	2 068,7	+66%	9 024,2

Koncernens nettoomsättning ökade med 66% eller 1 357,9 MSEK jämfört med föregående år. Utvecklingen beror på nya lanseringar, ett fortsatt starkt intresse för titlar lanserade under tidigare kvartal tillsammans med långvariga toppsäljare från tidigare räkenskapsår.

Affärsområdet THQ Nordic växte med 180,9 MSEK och försäljningen drevs av lanseringen av *Biomutant*. Koch Media Publishing och Coffee Stain bidrog till tillväxten med 43,1 miljoner och DECA Games bidrog med 145,6 MSEK jämfört med motsvarande period föregående år. Den lägre försäljningen i Saber Interactive beror på att kvartalet saknade större lanseringar jämfört med det föregående året då *Snowrunner* lanserades. Förvärven av de nya affärsområdena Gearbox Entertainment och Easybrain bidrog till tillväxten med 1 013,4 MSEK. Organisk tillväxt i konstant valuta för affärsområdet Games uppgick till 10% under kvartalet.

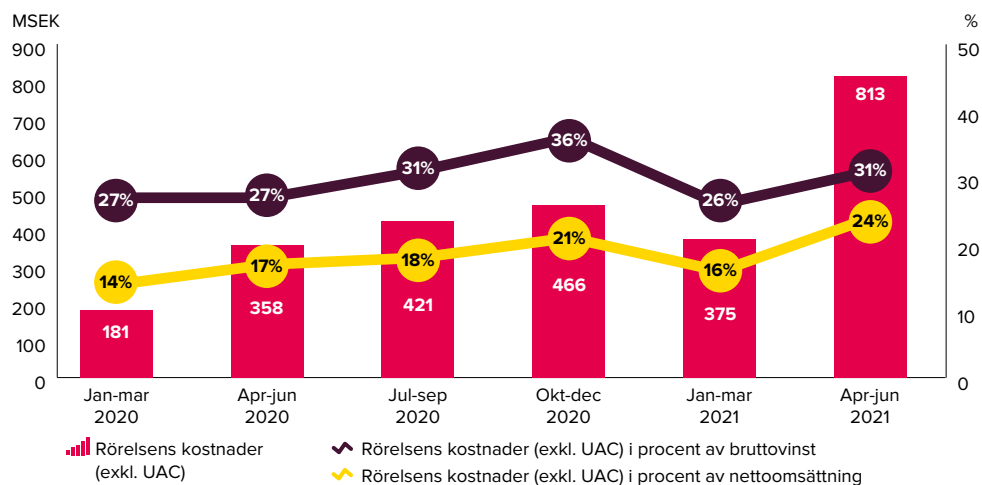
UTVECKLING BRUTTOMARGINAL



Den förbättrade bruttomarginalen beror på ett gynnsamt skifte av försäljningsmixen mot affärsområde Games och att marginalen ökade i affärsområdet Games efter förvärven av Gearbox Entertainment och Easybrain.

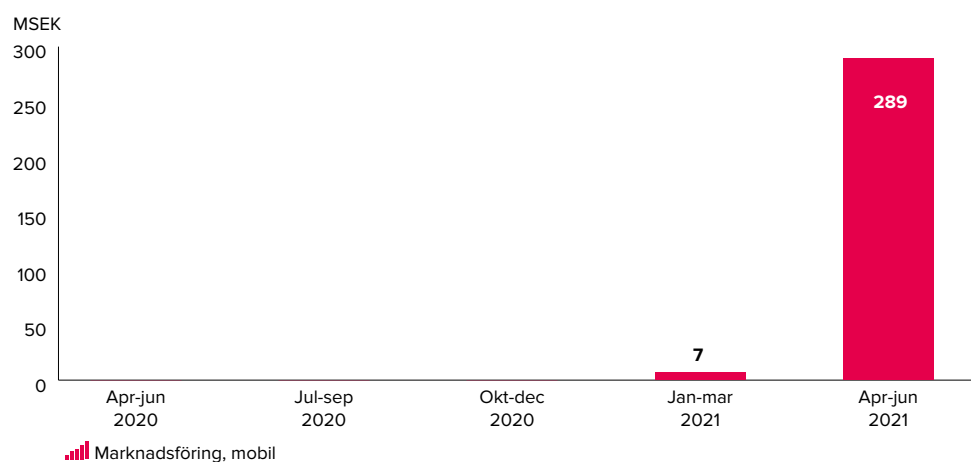
Resultatandelar från intresseföretag uppgick i kvartalet till 20,7 MSEK och är främst hänförligt till minoritetsägandet i Iron Gate. Resultatandelar från intresseföretag ska läggas till den redovisade bruttomarginalen.

UTVECKLING AV RÖRELSENS KOSTNADER EXKLUSIVE USER ACQUISITION COSTS (UAC)



Ökningen av rörelsekostnader beror främst på förvärven av Gearbox Entertainment och Easybrain. Rörelsekostnaderna ökade även organiskt för att hantera den växande spelortföljen och för att ytterligare stärka koncernens kapacitet.

UTVECKLING AV USER ACQUISITION COSTS



Ökningen av user acquisition costs (UAC) under kvartalet beror på förvärvet av Easybrain.

OPERATIVA AVSKRIVNINGAR

Operativa avskrivningar, MSEK	Apr-jun 2021	Apr-jun 2020	Apr 2020-mar 2021
Immateriella tillgångar			
Färdigställda spelprojekt	214,9	191,1	814,9
Övriga immateriella tillgångar (Film etc.)	28,6	54,4	217,0
Summa	243,5	245,5	1 031,9
Materiella tillgångar	17,5	7,9	41,2
Totalt operativa avskrivningar	260,9	253,4	1 073,2

De ökade avskrivningarna på spel förklaras av att värdet av färdigställda spelprojekt var högre.

Operativa avskrivningar på spel uppgick till 214,9 MSEK under kvartalet och värdet på färdigställda spelprojekt i kvartalet uppgick till 297,9 MSEK. Vid utgången av kvartalet uppgick det bokförda värdet av färdigställda spel till 697,2 MSEK.

FÖRVÄRVSRELATERADE AVSKRIVNINGAR

Förvärvsrelaterade avskrivningar, MSEK	Apr–jun 2021	Apr–jun 2020	Apr 2020– mar 2021
IP-rättigheter	217,8	102,2	456,4
Övervärden Partner Publishing/Film	13,7	15,1	54,1
Goodwill	1 564,0	375,3	1 924,9
Totalt förvärvsrelaterade avskrivningar	1 795,5	492,6	2 435,4

Prognostiserade förvärvsrelaterade avskrivningar uppgick till 1 670 MSEK under kvartalet, vilket är 125,5 MSEK lägre än de faktiska avskrivningarna. Skillnaden beror främst på differensen mellan kursen för Embracer-aktien vid förvärvstillfället och VWAP aktiekursen som anges i respektive förvärvsavtal.

Ökningen av förvärvsrelaterade avskrivningar i kvartalet jämfört med samma period föregående år förklaras av att fler förvärv har genomförts, där Gearbox Entertainment, Easybrain och Aspyr står för den största delen.

KONCERNENS RESULTAT

Ökningen av koncernens EBITDA, från 965,2 MSEK till 1 532,2 MSEK och av operativt EBIT från 711,8 MSEK till 1 271,3 MSEK under kvartalet förklaras främst av ökad nettoomsättning och förbättrad bruttomarginal jämfört med samma period föregående år.

Ökningen av operativt EBIT bidrog även positivt på EBIT, men motverkades av ökade förvärvsrelaterade avskrivningar på 1 302,9 MSEK. EBIT sjönk under kvartalet från 219,2 MSEK till –524,2 MSEK.

KONCERNENS KASSAFLÖDE OCH FINANSIELLA STÄLLNING

MSEK	Apr–jun 2021	Apr–jun 2020	Apr 2020– mar 2021
EBITDA	1 532,2	965,2	3 985,3
Betalad skatt	–110,2	–44,0	–259,4
Övriga icke kassaflödespåverkande poster	–79,1	–51,4	40,1
Förändringar i rörelsekapitalet	–725,6	–137,5	133,0
Förändringar i rörelsekapitalet	617,3	732,3	3 899,0
Investeringar i immateriella tillgångar	–828,7	–494,5	–2 135,1
Investeringar i materiella tillgångar	–51,2	–16,2	–69,6
Investeringar i finansiella tillgångar	2,9	–17,5	–9,3
Fritt kassaflöde	–259,7	204,1	1 685,0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	651,3	1 940,3	14 725,3
Investeringar i förvärvade bolag	–2 272,6	–1 103,9	–4 590,8
Periodens kassaflöde	–1 881,0	1 040,5	11 819,5

Investeringar i immateriella tillgångar består främst av investeringar i pågående spelutveckling om –770,3 MSEK och i filmrättigheter om –38,3 MSEK. De ökade investeringarna i spelutveckling under kvartalet jämfört med tidigare kvartal beror främst på konsolideringen av Aspyr och Gearbox samt ökade organiska investeringar i ny spelutveckling, där det senare påverkas av ett skifte från partnerprojekt till interna utvecklingsprojekt i Saber Interactive.

Den negativa effekten av förändringen i rörelsekapital om –725 MSEK beror främst på betalning av royalties (cirka –464 MSEK) och säsongsvariationer i leverantörsskulder (cirka –372 MSEK)



MSEK	30 jun 2021	30 jun 2020	31 mar 2021
Likvida medel	12 417,2	3 525,1	14 299,9
Outnyttjade kreditfaciliteter	7 376,0	1 623,9	6 212,7
Koncernens likvida medel och outnyttjade kreditfaciliteter	19 793,2	5 149,0	20 512,6
Nettokassa	10 295,2	813,7	12 805,6

Tillgängliga medel vid tiden för denna rapport uppgick till cirka 17 miljarder SEK och nettokassan uppgick till cirka 8 miljarder SEK, efter avräkning av beräknad kontant likvid relaterad till signerade, men inte slutförda, förvärv kommunicerade i pressmeddelande daterat den 5 augusti 2021.

VILLKORADE TILLÄGGSKÖPESKILLINGAR

Per den 30 juni 2021 hade koncernen avsättningar om totalt 9 784,1 MSEK för tilläggsköpeskillingar med förväntad utbetalning enligt nedan.

Avsättningar för villkorade tilläggsköpeskillingar, MSEK	Förväntad utbetalning per räkenskapsår							Totalt
	21/22	22/23	23/24	24/25	25/26	26/27	>27/28	
Tilläggsköpeskillning - kontantavräkning	17,8	464,6	329,2	450,9	1 035,6	588,2	1 930,0	4 816,2
Tilläggsköpeskillning - nyemitterade aktier	69,7	0,0	0,0	1 232,4	2 283,3	480,5	902,1	4 968,0
Totalt	87,5	464,6	329,2	1 683,3	3 318,9	1 068,7	2 832,1	9 784,1

Baserat på förväntat utfall har tilläggsköpeskillingarna estimerats och sedan nuvärdesberäknats. Avsättningarnas storlek kommer att variera över tid beroende på bland annat uppfyllelsegraden av villkoren för tilläggsköpeskillingarna, vissa valutakursers utveckling mot den svenska kronan och ränteläget. Avsättningar som skall betalas med aktier är dessutom beroende av utvecklingen för Embracers aktiekurs. Detta innebär bland annat att antalet aktier som skall erläggas som ersättning varierar men kan aldrig överskrida 26 349 480 stycken enligt avtal. Om samtliga aktier emitteras kommer utspädningen av kapitalet att uppgå till 5,0% och 3,2% av röstetalet per 2021-06-30.

Utgivna aktier med clawback, antal aktier	Antal utgivna clawbackaktier							Total
	21/22	22/23	23/24	24/25	25/26	26/27	27/28	
Utgivna aktier med clawback, antal aktier	3,1	16,3	6,7	1,1	24,2	2,9	2,4	56,6

Utöver avsättningar för villkorade tilläggsköpeskillingar, har koncernen emitterat aktier med clawback-rättigheter. Av Embracers totalt 500,5 miljoner utestående aktier fanns det per den 30 juni 2021 cirka 56,6 miljoner aktier med förbehåll om återtagande. Dessa aktier har tidigare emitterats för att täcka framtida förpliktelser för villkorade tilläggsköpeskillingar.

IMMATERIELLA TILLGÅNGAR

Koncernen hade immateriella tillgångar till ett värde av 35 679,6 MSEK vid kvartalets utgång, jämfört med 16 390,0 MSEK i slutet av föregående kvartal, fördelat enligt följande:

Immateriella tillgångar – specifikation, MSEK	30 jun 2021	30 jun 2020	31 mar 2021
Färdigställda spel	697,2	511,5	512,6
Pågående spelutvecklingsprojekt	3 834,6	2 274,4	3 182,2
Övriga immateriella tillgångar (film m.m.)	207,7	192,6	180,2
Immateriella tillgångar	4 739,5	2 978,5	3 875,0
IP-rättigheter	3 214,1	1 337,6	1 575,2
Partner Publishing/Film	119,9	152,1	135,5
Goodwill	27 606,1	6 502,9	10 804,2
Immateriella tillgångar relaterade till förvärv	30 940,1	7 992,6	12 515,0
Totalt	35 679,6	10 971,1	16 390,0



PRELIMINÄRA FÖRVÄRVSANALYSER (PPA)

Under kvartalet genomförde Embracer följande förvärv; Gearbox Entertainment, Easybrain, Aspyr, FRAME BREAK, Massive Minitteam, Kaiko och Appeal Studios. De förvärvade bolagens räkenskaper har konsoliderats i Embracers räkenskaper från respektive datum för genomförande av förvärven. En sammanfattning av de preliminära förvärvsanalyserna har upprättats enligt nedan:

MSEK	Apr–jun 2021
Pågående spelutvecklingsprojekt	228
Färdigställda spelutvecklingsprojekt	101
IP-rättigheter/Varumärken	7
Övriga immateriella rättigheter	11
Summa immateriella tillgångar	346
Summa finansiella tillgångar	168
Totalt materiella tillgångar	77
Nettorörelsekapital	–373
Likvida medel	901
Avsättningar	–66
Övriga långfristiga skulder	–50
Summa förvärvade nettotillgångar exklusive övervärden	1 003
<i>Övervärden allokerade till:</i>	
Goodwill	18 720
IP, varumärken och övrigt	1 846
Uppskjutna skattefordringar	–388
Summa övervärden efter skatt	20 178
Förvärvade nettotillgångar	21 181
Förvärvad nettokassa	–901
Köpeskilling i nyemitterade aktier	–8 472
Aktier emitterade under clawback (tilläggsköpeskilling)	–1 306
Avsättningar för tilläggsköpeskillingar	–8 243
Övrigt	–10
Nettokassaflöde av förvärv	2 249
Kassaflöde relaterat till tidigare förvärv	23
Totalt nettokassaflöde för förvärv	2 272

Sammanlagt 329 MSEK har preliminärt identifierats som pågående spelutvecklingsprojekt och färdigställda spelutvecklingsprojekt. När PPA har sammanställts har betydande projekt klassats som samförläggarsprojekt vilket innebär att projekten redovisas enligt principerna för successiv vinstavräkning. Successiv vinstavräkning innebär att intäkter redovisas som en procent av de totala projektintäkterna allteftersom arbetet utförs och kostnader genereras, där skillnader i timing redovisas som en del av rörelsekapital istället för immateriella tillgångar.



PROGNOS – FÖRVÄRVSRELATERADE AVSKRIVNINGAR

Prognosen inkluderar slutförda transaktioner per den 30 juni 2021 samt förvärv slutförda eller signerade efter kvartalets utgång och som kommunicerades i ett pressmeddelande den 5 augusti 2021. Prognosen är baserad på genomsnittliga valutakurser under perioden april-juni 2021. Prognosen är baserad på förvärvsanalyser per den 18 augusti 2021, vilka innehåller både preliminära och slutgiltiga förvärvsanalyser. Den del av köpeskillingen som utgörs av aktier för transaktioner som ej var slutförda per den 30 juni 2021 värderas till VWAP enligt vad som anges i det aktuella köpeavtalet.

MSEK	Helår 21/22	Helår 22/23	Helår 23/24	Helår 24/25	Helår 25/26	Helår 26/27	Total
Avskrivningar hänförliga till förvärv genomförda 2021-06-30	7 182	7 116	6 867	6 536	4 857	4	32 561
Avskrivningar hänförliga till förvärv genomförda efter 2021-06-30	553	898	898	898	898	345	4 490
Icke operativa avskrivningar	7 734	8 014	7 765	7 434	5 755	349	37 052

Prognosen för perioden juli till september 21/22 uppgår till 1 900 MSEK.

BEROENDE AV UTLÄNDSKA VALUTAKURSER

Embracer verkar på en global marknad och upprättar sina finansiella rapporter i SEK och är således beroende av utländska valutor, främst USD och EUR. Svenska kronan (SEK) har under året stärkts mot USD och EUR. Allt annat lika har detta en negativ inverkan på nettoomsättningen i SEK. Dock påverkas inte den organiska tillväxten av nettoomsättningen i lokal valuta av valutakursförändringen.

Koncernens eget kapital har minskats med 216,3 MSEK hänförligt till omräkningsdifferenser under perioden 1 april 2021 till 30 juni 2021. Omräkningsdifferenserna är främst relaterade till omvärdering av nettotillgångar i dotterföretag till växelkursen per 30 juni 2021.

MODERFÖRETAGET

Moderföretagets nettoomsättning för kvartalet uppgick till 206,7 MSEK (189,8) och resultatet före skatt var –59,0 MSEK (46,9). Det negativa utfallet beror på orealiserade valutaförluster på interna lån. Resultatet efter skatt var –46,7 MSEK (36,8).

Investeringarna i immateriella tillgångar uppgick under kvartalet till 0,5 MSEK (108,0).

Likvida medel uppgick den 30 juni 2021 till 9 187,0 MSEK (2 401,2). Moderföretagets eget kapital uppgick vid periodens slut till 33 841,6 MSEK (10 470,4).



VÄSENTLIGA HÄNDELSE R UNDER KVARTALET

- > Den 6 april 2021 slutförde Embracer Group och dess dotterföretag förvärven av Aspyr, Easybrain och Gearbox Entertainment efter att alla villkor för transaktionerna, inklusive myndighetsgodkännande, var uppfyllda. De förvärvade bolagen har konsoliderats i Embracer Groups räkenskaper från och med den 1 april 2021. Den aggregerade initiala köpeskillingen för transaktionerna uppgår till totalt cirka 9,3 miljarder SEK, på kassa- och skuldfri basis. Cirka 2,5 miljarder SEK betalades kontant och cirka 6,8 miljarder SEK i nyemitterade B-aktier i Embracer. En maximal tilläggsköpeskillning om 12,5 miljarder SEK kan erläggas, under förutsättning att vissa finansiella och operationella mål uppnås under en period upp till sju år. Tilläggsköpeskillningen består av maximalt 7 miljarder SEK som betalas kontant och cirka 5,5 miljarder SEK som betalas i B-aktier i Embracer.
- > Den 11 maj 2021 ingick Embracer Group genom sina dotterbolag THQ Nordic GmbH och Amplifier Game Invest AB fyra förvärvsavtal avseende 100% vardera av Appeal Studios S.A., KAIKO GmbH, Massive Minitteam GmbH (dessa tre genomfördes av THQ) och FRAME BREAK AB (genomfördes av Amplifier). Den totala köpeskillingen per tillträdesdagen för dessa fyra förvärv uppgick till cirka 71 MSEK på kontant- och skuldfri bas. Därutöver offentliggjorde THQ Nordic att man grundat Gate21 d.o.o i Sarajevo, Bosnien och Hercegovina vilket gör det möjligt för THQ Nordic att utveckla 3D-karaktärer i världsklass genom de mest avancerade karaktärs- och ansiktsriggarna i spelutvecklingsprojektet.
- > Den 28 juni 2021 tecknade Embracer Group en icke säkerställd rullande kreditfacilitet om 6,0 miljarder kronor i flera valutor från de ledande nordiska bankerna Nordea, SEB och Swedbank. Den nya kreditfaciliteten löper på tre år med möjlighet till förlängning i upp till två år. Krediten refinansierar det tidigare låneutrymmet från Nordea om 4,4 miljarder kronor som löper ut i juli 2021 och maj 2022.

SPELMARKNADEN

Spelmarknaden under kvartalet april-juni 2021

Den underliggande spelmarknaden förblir stark. I USA ökade konsumtionen av videospel med 2% jämfört med föregående år (NDP Group). En ökning skedde för PC, cloud och non-console VR innehåll, mobil och abonnemang (som är snabbast växande) samt hårdvara. Försäljning av innehåll och tillbehör till konsoler minskade. Det bör noteras att konsumtionen av videospel ökade med hela 47% i kvartalet april-juni 2020 jämfört med motsvarande period 2019. Vi kan därmed se att konsumtionen inte bara bibehållt förra årets höga nivåer, den har växt ytterligare.

Utsikter för den globala spelmarknaden

Under 2021, bedömer Newzoo att intäkterna kommer att uppgå till 176 miljarder USD för segmenten konsoler, mobil, PC och free-to-play men exklusive hårdvara. En stark framtidsspaning, med tanke på att spelmarknaden växte med 23% till 178 miljarder USD under 2020, jämfört med 2019. Newzoo bedömer fortsatt att marknaden kommer nå en försäljning om 205 miljarder USD 2023, vilket motsvarar +7,2% i CAGR under 2019-2023. Marknaden drar nytta av det stora tillskottet av spelare som skedde under andra kvartalet 2020.

Covid-19 påverkar marknaden för konsolspel

Med tanke på den kraftiga tillväxt som marknaden hade under 2020 kommer vi se en mer utjämnad utveckling av konsumentefterfrågan under 2021, vilket bekräftas av försäljningsdata under perioden januari-juni 2021. Digital försäljning av katalogspel har minskat under 2021 jämfört med motsvarande period 2020, men förblir över nivåerna för 2019 innan covid-19. Försäljningen av fysiska spel har dock varit relativt stabil under 2019-2021 trots att försäljningen blir allt mer digital.

Både Sony och Microsoft rapporterade stark efterfrågan för deras nya konsoler. Sony levererade den högsta lanseringsvolymen någonsin för en konsol (PS5) trots svårigheter i leverantörskedjan. VGChartz bedömer att försäljningen av Xbox Series har legat i nivå med PS5 under de senaste månaderna.

Nintendo Switch har dock varit den största framgången bland konsoler under de senaste två åren och är för närvarande den bäst säljande konsolen globalt. Nintendo rapporterade att man levererat 4,5 miljoner enheter under Q2 2021 vilket innebär 89 miljoner sålda enheter under konsolens livstid.

Data från Sensor Tower visar att konsumtion av mobilspel ökade med 5% under andra kvartalet 2021 jämfört med motsvarande period föregående år. Detta tyder på att varken konsumenters utgifter eller användning har minskat efter att livet har börjat återgå till det normala efter pandemin. Framgent bedömer analysfirman IDG att tillväxten för mobilspeismarknaden kommer att fortsätta med +7% i CAGR under kommande 5 år och värderar marknaden till 170 miljarder USD år 2025.

Vidare bedömer IDG att PC-marknaden kommer att växa med 2% under helåret 2021 och att de flesta plattformarna för digital distribution av PC-spel kommer att bibehålla konsumtionsnivåer från det föregående året. Valve offentliggjorde Steam Deck, en ny portabel konsol som kommer lanseras i december 2021. På grund av ett leveransproblem väntas Steam Deck få en större påverkan på spelutvecklarens intäkter först nästa år.

HQ
Wien, Österrike

INTERNA MEDARBETARE
868 (548)

STUDIOS
20 (13)

THQ NORDIC

AFFÄRSOMRÅDE GAMES – THQ-NORDIC

Affärsområde Games – THQ Nordic lanserade följande nya titlar under kvartalet april-juni 2021:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Biomutant</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>We are Football</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>Destroy all Humans!</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Wreckfest</i>	THQ Nordic	Eget	PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Through The Darkest of Times</i>	HandyGames	Externt	PC	Fysiskt
<i>Chicken Police: Paint it RED!</i>	HandyGames	Externt	Mobil	Digitalt
<i>One Hand Clapping (early access)</i>	HandyGames	Externt	PC	Digitalt




















Nettoomsättningen för affärsområde Games - THQ Nordic ökade med 37% till 668,7 MSEK (487,8) jämfört med samma period föregående år.

THQ Nordic hade sitt bästa kvartal någonsin och försäljningen drevs framförallt av lanseringen av *Biomutant*, med en försäljning som var i linje med ledningens förväntningar, och en stark katalogförsäljning. *Biomutant*, som har utvecklats av studion Experiment 101, har sålts i över 1 miljon exemplar sedan lanseringen.

Kvartalet har gynnats av en stark katalogförsäljning som drevs av framförallt ständigt populära titlar såsom *Wreckfest*, *Spongebob: Battle for Bikini Bottom Rehydrated* och *Destroy All Humans!*

Andra noterbara lanseringar under kvartalet var *We are Football* samt lanseringar på fler plattformar för *Wreckfest* på PS5 och XSX och *Destroy all Humans!* på Switch. Samtliga dessa lanseringar presterade i linje med ledningens förväntningar.

STUDIOS

 Alkimia Interactive (Barcelona, Spanien)	 Appeal Studios S.A. (Charleroi, Belgien)	 Ashborne Games (Brno, Tjeckien)	 Black Forest Games (Offenburg, Tyskland)	 Bugbear Entertainment (Helsingfors, Finland)
 Experiment 101 (Stockholm, Sverige)	 Grimlore Games (München, Tyskland)	 Gunfire Games (Austin, USA)	 HandyGames (Giebelstadt, Tyskland)	 KAIKO GmbH (Frankfurt, Tyskland)
 Massive Minitteam GmbH (Köln, Tyskland)	 Mirage Game Studios (Karlstad, Sverige)	 Nine Rocks Games (Bratislava, Slovakien)	 Pieces Interactive (Skövde, Sverige)	 Piranha Bytes (Essen, Tyskland)
 Pow Wow Entertainment (Wien, Österrike)	 Purple Lamp (Wien, Österrike)	 Rainbow Studios (Phoenix, USA) (Montréal, Kanada)	 Gate 21 (Sarajevo, Bosnien och Hercegovina)	

FÖRLÄGGARE

 HandyGames (Giebelstadt, Tyskland)	 THQ Nordic (Wien, Österrike)
--	--

HQ

Skövde, Sverige



INTERNA MEDARBETARE

82 (63)

STUDIOS

4 (4)



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – COFFEE STAIN

Affärsområde Games – Coffee Stain lanserade följande nya titlar under kvartalet april-juni 2021:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>HuntDown</i>	Coffee Stain Publishing	Externt	PC (Steam), Switch (Japan), Mobil	Digitalt
<i>Satisfactory Update 4</i>	Coffee Stain Publishing	Eget	PC	Digitalt

Nettoomsättningen för affärsområdet Games – Coffee Stain ökade 11% till 190,7 MSEK (172,5) jämfört med samma period föregående år.

Coffee Stain hade ytterligare ett stabilt kvartal och *Valheim* har varit fortsatt framgångsrik efter lanseringen under föregående kvartal. *Valheim* har nu sålts i över 8 miljoner exemplar sedan lanseringen och 1,1 miljoner exemplar under kvartalet vilket är i linje med ledningens förväntningar. Iron Gate, den lilla studion bakom *Valheim*, har sedan lanseringen utökat teamet till åtta anställda och arbetar nu med en långsiktig plan för att stödja och vidareutveckla IP:t.

Utöver *Valheim*, har katalogförsäljningen fortsatt levererat med bidrag från de ständigt populära titlarna *Goat Simulator*, *Deep Rock Galactic* och *Satisfactory*. Lanseringen av *HuntDown* på Steam under kvartalet togs emot väl av spelarna med 95% positiva omdömen.

Coffee Stains förlagsverksamhet fortsätter att växa och fler seniora roller tillsattes under kvartalet. Coffee Stain har också realiserat betydande synergier från Embracer Groups ekosystem.

Efter kvartalet offentliggjorde Coffee Stain förvärvet av Easy Trigger och Ghost Ship Games, det senare blir ett systerbolag till Coffee Stain. Easy Trigger är en spelutvecklingsstudio som grundades 2016 och har sitt huvudkontor i Trollhättan. Studio består av fem anställda som har samarbetat med Coffee Stain under utvecklingen och lanseringen av den kritikerrosade titeln *HuntDown*. Ghost Ship Games är en dansk spelutvecklingsstudio som grundades 2016 av sex branschveteraner och som har sitt huvudkontor i Köpenhamn. Studio har 26 anställda, som har arbetat med Coffee Stain i utvecklingen av det kritikerrosade co-op FPS-spelet *Deep Rock Galactic*. I mars 2021 vann spelet "Indie Game of the Year" och "Excellence in Multiplayer" på SXSW 2021 Gaming Awards.

STUDIOS



Coffee Stain Studios
(Skövde, Sverige)



Coffee Stain North
(Stockholm, Sverige)



Box Dragon
(Göteborg, Sverige)



Lavapotion
(Göteborg, Sverige)



Ghost Ship Games ApS
(Köpenhamn, Danmark)
Förvärvat efter kvartalet



Easy Trigger
(Trollhättan, Sverige)
Förvärvat efter kvartalet

FÖRLÄGGARE



Coffee Stain Publishing
(Skövde, Sverige)

ASSOCIATED STUDIOS



Iron Gate
(Skövde, Sverige)

HQ

München, Tyskland



INTERNA MEDARBETARE

2 068* (1 414*)

STUDIOS

11 (6)

*Inkl hela Koch Media Group
(alla interna studios, förläggare,
Koch Film etc)

KOCH MEDIA

AFFÄRSOMRÅDE GAMES – KOCH MEDIA PUBLISHING

Affärsområde Games – Koch Media Publishing lanserade följande nya titlar under kvartalet april-juni 2021:

Titel	Förläggare	Varumärkes- ägare	Plattformer	Försäljnings- kanaler
<i>Chivalry II</i>	Deep Silver	Externt	PC, PS4, Xbox One	Fysiskt
<i>Maneater</i>	Deep Silver	Externt	Switch	Fysiskt
<i>Metro Exodus Complete Edition</i>	Deep Silver	Externt	PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Outward: The Three Brothers</i>	Deep Silver	Externt	PS4, Xbox One	Digital
<i>Rust</i>	Deep Silver	Externt	PS4, Xbox One	Fysiskt
<i>Saints Row The Third Remastered</i>	Deep Silver	Externt	PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Wasteland 3: The Battle of Steeltown (expansion)</i>	Deep Silver	Externt	PC, PS4, Xbox One	Digitalt
<i>MotoGP 21</i>	Milestone	Licens	PC, PS4, PS5, Switch, Xbox One, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Siege Survival: Gloria Victis</i>	Ravencourt	Externt	PC	Digitalt
<i>Traffic Jams VR</i>	Vertigo Games	Eget	PC, PS4, Oculus Quest	Digitalt

Nettoomsättningen för Affärsområde Games - Koch Media Publishing ökade med 4% till 637,6 MSEK (612,7) jämfört med motsvarande period föregående år. Under perioden har affärsområdet Deep Silver bytt namn till Koch Media Publishing.

Försäljningen drevs av katalogförsäljning med bidrag från de ständigt populära titlarna *Metro Exodus*, *Kingdom Come: Deliverance*, *Outward*, portföljen av *Saints Row* och *Let's Sing* spelen, samt lanseringen av *MotoGP 21*, utvecklad av egna italienska studion, Milestone.

Koch Media Publishing har fokuserat på att återöppna sina kontor och tittar på hybridlösningar för framtiden.

Under kvartalet offentliggjorde Koch Media sitt nya förlag för premiumspel, Prime Matter, som kommer att leverera högkvalitativa spel från studios över hela världen. Prime Matter bedriver sin verksamhet från Koch Medias huvudkontor i München och utgörs av en dynamisk mix av erfarna industriveteraner och entusiastiska talanger som bildar ett diversifierat team av spelexperter. Det nya förlaget kommer att inkludera legacy brands som *Kingdom Come: Deliverance*, *Pathfinder Kingmaker*, *Outward* och *Iron Harvest*.

Koch Medias förläggare Ravenscourt har genomgått förändringar för att bättre passa in i Koch Medias multi-label strategi och har under kvartalet blivit omorganiserat och ompositionerat för att uppnå sitt mål om att bli ett globalt förlag.

Efter kvartalet offentliggjorde Koch Media förvärven av Force Field och Digixart. Force Field är en ledande utvecklingsstudio inom VR och är baserade i Amsterdam/Nederländerna. Deras portfölj består av flertalet prisbelönta VR-titlar, inklusive titlar från Oculus Studios såsom *Landfall*, *Time Stall* och *Coaster Combat*. Force Field kommer att verka som ett självständigt dotterbolag till Vertigo Games och fortsätta att producera innovativa och kreativa titlar inom VR. Genom förvärvet fortsätter Vertigo Games Group att bygga en stark VR aktör inom Koch Media Group. DigixArt, en fransk utvecklare av indie spel med fokus på berättar-spel, grundades 2015 i Montpellier, Frankrike. Digixart är idag en prisbelönt och lönsam spelutvecklingsstudio med över 20 anställda. Teamet består av veteraner från AAA-segmentet såväl som unga talangfulla utvecklare med erfarenhet från utveckling av mobil-, PC- och konsolspel.



STUDIOS



**Deep Silver
Dambuster Studios**
(Nottingham, Storbritannien)



Milestone
(Milano, Italien)

voxler

Voxler
(Paris, Frankrike)

WARIØRSE

Warhorse Studio
(Prag, Tjeckien)



Deep Silver FishLabs
(Hamburg, Tyskland)



volition
Deep Silver Volition
(Champaign, USA)



VERTIGO GAMES

Vertigo Games
(Rotterdam, Nederländerna)

**FLYING
WILD
HOG**

Flying Wild Hog
(Warszawa, Polen)
(Krakow, Polen)
(Rzeszów, Polen)

DIGIXART

Digixart
(Montpellier, Frankrike)
Förvärvat efter kvartalet

**FORCE
FIELD®**

Forcefield
(Amsterdam, Nederländerna)
Förvärvat efter kvartalet



**FREE
RADICAL**
Free Radical Design
(Nottingham, Storbritannien)

FÖRLÄGGARE



Deep Silver
(München & London)



Milestone
(Milano, Italien)



**RAVENS
COURT**
Ravenscourt
(München, Tyskland)



VERTIGO GAMES
Vertigo Games
(Rotterdam, Nederländerna)



**PRIME
MATTER**
Prime Matter
(München, Tyskland)

HQ

Fort Lauderdale,
USA

INTERNA MEDARBETARE

1 768 (720)

STUDIOS

15 (5)



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – SABER INTERACTIVE

Affärsområde Games – Saber Interactive lanserade följande nya titlar under april-juni 2021:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Pinball: Star Wars VR</i>	Zen Studios	Externt	PC VR, PSVR, Oculus Quest	Digitalt
<i>SnowRunner</i>	Externt	Eget	PC (Steam), Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Star Wars Republic Commando</i>	Aspyr	Licens	PC (Steam)	Digitalt & fysiskt
<i>Quantum League (full release)</i>	Nimble Giant Entertainment	Eget	PC (Steam)	Digitalt
<i>RWBY: Grimm Eclipse - Definitive Edition</i>	Aspyr	Externt	Switch	Digitalt & fysiskt

Nettoomsättningen för affärsområde Games – Saber Interactive var 304.9 MSEK (349.2) under kvartalet.

Saber Interactive hade ytterligare ett stabilt kvartal trots att kvartalet saknade noterbara nya lanseringar. Försäljningen drevs av katalogförsäljning, inklusive *SnowRunner*, *World War Z* och partnerprojekt.

Saber växer både organiskt och genom förvärv och ledningen har genomfört nödvändiga investeringar för att möjliggöra denna tillväxt. Saber sätter för närvarande upp ett nytt huvudkontor i Ft. Lauderdale, Florida, med funktioner som juridik, finans, ledning, försäljning och viss utveckling.

Efter kvartalet offentliggjorde Saber förvärven av Slipgate Ironworks och 3D Realms. Slipgate Ironworks, baserat i Ålborg, Danmark, är en spelutvecklingsstudio med lång erfarenhet av samarbeten med ledande förlag och ägare av IP inom ett brett spektra av projekt. Genom förvärvet välkomnar Embracer ett starkt team med bevisad expertis av utveckling och portering. 3D Realms, som är baserat i Ålborg, Danmark, är ett spelförlag med över 30 års erfarenhet i branschen och skapare av kultspelserien *Duke Nukem*. Genom förvärvet välkomnar Saber ett erfaret danskt förlag under ledning av de före detta ägarna som kommer att arbeta nära Saber-teamet.

STUDIOS

 4A Games (Kiev, Ukraina) (Silema, Malta)	 New World Interactive (Calgary, Kanada) (Denver, USA)	 Nimble Giant Entertainment (Buenos Aires, Argentina)	 Snapshot Games (Sofia, Bulgarien)
 34 Big Things (Turin, Italien)	 Madhead Games (Novi Sad, Serbien)	 Zen Studios (Budapest, Ungern)	 Slipgate (Ålborg, Danmark) Förvärvat efter kvartalet

FÖRLÄGGARE & STUDIOS

 Saber Interactive (Vila Nova de Gaia, Portugal) (Sankt Petersburg, Ryssland) (Alcobendas, Spanien) (Sundsvall, Sverige) (Minsk, Belarus)	 Aspyr Media Inc (Austin, Texas, USA)	 3D Realms (Köpenhamn, Danmark) Förvärvat efter kvartalet
--	--	---



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – AMPLIFIER GAME INVEST

Affärsområde Games – Amplifier Games Invest lanserade följande nya titlar under kvartalet april-juni 2021:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Fishing: North Atlantic</i>	Externt	Externt	PS4, Xbox One	Digitalt

Nettoomsättningen för Amplifier uppgick till 8,7 MSEK under kvartalet. Amplifiers nettoomsättning redovisas i affärsområde Games - THQ Nordic.

Amplifier är nu bättre rustat med ett nytt erbjudande, förbättrade tjänster till nuvarande studios, samtidigt som de också har utvecklat mer stabila processer för rapportering, regelefterlevnad och onboarding av nya studios.

Amplifier består nu av tre verksamheter: Publishing Services, Production Services och Förvärv. Publishing Services blev verksamt under kvartalet och ger support till studios gällande förlagsfrågor. Publishing Services skräddarsyr lösningar baserat på förmågor och värderingar hos individuella studios och IP. Production Services blev också verksamt under kvartalet och ger produktionsrelaterad support och tjänster till studios inom Amplifier.

Under kvartalet offentliggjorde Amplifier förvärvet av svenska studion FRAME BREAK. Studion grundades 2020 och består idag av fem personer. FRAME BREAK kommer att utveckla spel baserade på egna varumärken, med fokus på samarbetsspel för PC och konsol. FRAME BREAK som är baserat i Skövde blir ett helägt dotterbolag till Amplifier Game Invest AB och gör där sällskap med 10 andra spelutvecklingsstudios som sedan tidigare ingår i Amplifier-familjen.

Amplifiers team har växt och flyttar därför sitt huvudkontor till större lokaler i Münchenbryggeriet, Stockholm, i oktober 2021.

STUDIOS



Vermila Studios
(Madrid, Spanien)



Palindrome Interactive
(Skövde, Sverige)



Tarsier Studios
(Malmö, Sverige)



Destiny Bit
(Ravenna, Italien)



Rare Earth Games
(Wien, Österrike)



Misc Games
(Sandnes, Norge)



C77
(Belleveue, USA)



River End Games
(Göteborg, Sverige)



Silent Games
(Newcastle, Storbritannien)



Plucky Bytes
(Karlstad, Sverige)



Frame Break
(Skövde, Sverige)

ASSOCIATED STUDIOS



Kavalri Games
(Stockholm, Sverige)



Framebunker
(Köpenhamn, Danmark)



Neon Giant
(Uppsala, Sverige)

HQ

Berlin, Tyskland



INTERNA MEDARBETARE

349 (-)

STUDIOS

5 (-)



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – DECA GAMES

Nettoomsättningen för DECA Games var 145,6 MSEK (-) under kvartalet.

Det skedde inga nya lanseringar under kvartalet. Stark katalogförsäljning var främsta förklaringen till kvartalets försäljning. *Party in my Dorm*, *Realm of the Mad God* och *Kingdom of Heckfire* stod för de största bidragen.

A Thinking Ape Entertainment (ATAE) har ökat sina UAC (User Acquisition Costs) jämfört med föregående år för att driva tillväxt och har även startat ett nytt utvecklingsprojekt. Dessa åtgärder bör resultera i fler användare över tid.

Efter kvartalet offentliggjorde Embracer Group AB förvärvet av CrazyLabs. CrazyLabs kommer att verka som en oberoende företagsgrupp under DECA Games. CrazyLabs är baserade i Israel och är förläggare och utvecklare av det framgångsrika mobilspelet *Super Stylist* och andra långvariga spel inom segmenten casual och lifestyle role playing. Därutöver är CrazyLabs en av de främsta förläggarna inom segmentet hyper-casual. CrazyLabs var den tredje mest nerladdade förläggaren av mobilspel under 2020 med över 4,5 miljarder nerladdningar och över 110 miljoner månatliga aktiva användare. CrazyLabs kommer att stärka Embracers förlagskapacitet inom mobilspel, addera skala och skapa ytterligare förvärvsmöjligheter. Slutförandet av transaktionen förväntas ske under slutet av andra kvartalet i Embracers räkenskapsår.

STUDIOS & FÖRLÄGGARE



DECA Games
(Veliko Tarnovo, Bulgarien)
(Berlin, Tyskland)
(DECA remote)



IUGO
(Vancouver, Kanada)



A THINKING APE
A Thinking Ape
(Vancouver, Kanada)



CrazyLabs
CrazyLabs
(Tel Aviv, Israel)
Förvärvat efter kvartalet

HQ
Frisco, USA



INTERNA MEDARBETARE

593 (-)

STUDIOS

2 (-)



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – GEARBOX ENTERTAINMENT COMPANY

Affärsområde Games – Gearbox Entertainment Company lanserade följande nya titlar under april-juni 2021:

Titel	Varumärkes-		Plattformer	Försäljningskanaler
	Förläggare	ägare		
<i>Borderlands 3: Directors Cut - DLC</i>	Externt	Eget	PC, Stadia, PS4, Xbox One	Digitalt

Nettoomsättningen för Gearbox Entertainment Company var 437,0 MSEK (-) under kvartalet.

Gearbox Entertainment hade ett stabilt kvartal och försäljningen drevs framförallt av samför-läggprojekt och katalogförsäljning av titlar som *Borderlands 3* och *Risk of Rain 2*.

Sedan juni har 60% av Gearbox Entertainments anställda i Frisco, USA, återvänt till kontoret. Men spridningen av deltavarianten av covid-19 har resulterat i nya rekommendationer och riktlinjer. Denna utveckling kommer att fördröja utvecklarnas återgång till studion.

När NYX Game Awards offentliggjorde vinnarna den 10 maj, fick *Borderlands 3* tre Grand Awards. *Borderlands 3* var även nominerad i Webby Award, i kategorierna "Best Adventure" och "Best Art Direction," och mottog Honors för "Best Music/Sound Design and Adventure."

Beträffande förlagsverksamheten mottog *Godfall* och *Risk of Rain 2* flera priser.

Onboarding och integration av Gearbox Entertainment i Embracer Group har fortsatt enligt plan under kvartalet. Arbetet har fokuserat på integration av rapportering och att identifiera synergier inom koncernen.

De huvudsakliga filmsekvenserna för filmen *Borderlands* filmades i Budapest i juni 2021. I filmen spelar Cate Blanchett, Jack Black, Kevin Hart, Jamie Lee Curtis och andra framstående stjärnor från film och TV. Filmen utspelar sig i *Borderlands* filmiska universum, ett parallellt universum som bygger på spelet och varumärket *Borderlands*, men med en fristående berättelse. Lionsgate, Gearbox Entertainment och 2K samarbetar kring lanseringen och marknadsföringen av filmen vars datum ännu inte har utannonserats.

Efter kvartalet lanserades *Tribes of Midgard*. Spelet var inledningsvis bästsäljande på Steam och såldes i 250K exemplar under första 72 timmarna och mottog höga användarbetyg. *Tribes of Midgard* är teamets första lanserade spel som har en virtuell valuta.

STUDIOS



FÖRLÄGGARE



HQ

Limassol, Cypern



INTERNA MEDARBETARE

254 (-)

STUDIOS

1 (-)

Easybrain

AFFÄRSOMRÅDE GAMES – EASYBRAIN GROUP LIMITED

Nettoomsättningen för Easybrain Group Limited var 576,4 MSEK (-) under kvartalet.

Easybrain hade ett starkt kvartal och både försäljning och marginaler överträffade kraftigt ledningens förväntningar. Kvartalets försäljning drevs framförallt av *Sudoku.com*, *Nonogram.com* och *Blockudoku*. I slutet av kvartalet hade Easybrains spel laddats ned 900 miljoner gånger. Förseningar i implementeringen av IDFA förändringar har gett organisationen ytterligare tid med högre CPMs för annonser att förbereda och anpassa sina UA strategier. IDFA förändringarnas negativa påverkan var mer begränsad än vad ledningen initialt räknat med. Prognosmodeller fortsätter dock att räkna med viss fortsatt turbulens. Rådande marknadsläge tillsammans med produktuppdateringar gjorde att vissa av Easybrains produkter sålde mer än väntat.

Easybrains huvudkontor ligger på Cypern och ön har drabbats hårt av bränder under sommaren. Easybrain har donerat medel till återuppbyggnadsprojekt.

Easybrain fortsätter att stödja ett omflyttningsprogram till kontoret i Cypern vilket även ger anställda möjlighet att arbeta från annan plats.

Integrationen av Easybrain i Embracer Group har fortsatt enligt plan under kvartalet. Arbetet har fokuserat på integration av rapportering och att identifiera synergier inom koncernen.

STUDIOS & FÖRLÄGGARE

Easybrain

Easybrain
(Minsk, Belarus)
(Limassol, Cypern)



Easybrain huvudkontor på Cypern



AFFÄRSOMRÅDE PARTNER PUBLISHING/FILM

Nettoomsättningen inom affärsområdet Partner Publishing/Film ökade 4% till 465,7 MSEK (446,5) jämfört med motsvarande period föregående år

Det skedde inga noterbara lanseringar med betydande kommersiell påverkan under kvartalet. Försäljningen drevs istället av ett stort antal mindre lanseringar under kvartalet inklusive *Resident Evil Village* och *NieR Replicant*. Partner Publishing/Film presterade i linje med ledningens förväntningar under kvartalet. Det är uppenbart att detaljhandeln i vissa marknader är fortsatt negativt påverkad av covid-19-pandemin och detta påverkar även affärsområdet Partner Publishing/Film.

FILM

Filmverksamheten hade ett stabilt kvartal och presterade i linje med ledningens förväntningar. Försäljningen drevs framförallt av TV-, digitala och licensintäkter i Tyskland. Fysisk försäljning är fortsatt negativt påverkad av covid-19-pandemin.

Biomarknaden förblir svag även om den har återhämtat sig jämfört med motsvarande period föregående år. Digitala marknaden är fortsatt stark även om aktiviteten är lägre jämfört med motsvarande period föregående år.

Koch Films har exklusiva tyska rättigheter för skräckfilmen *Titane*. *Titane* vann guldpalmen på årets Cannes Film Festival och detta är andra gången i historien som en kvinnlig regissör, Julia Ducournau, har vunnit priset. Detta är även andra gången som en film från Koch Film har vunnit guldpalmen, *Parasite* vann priset förra året. Cannes Film Festival har varit särskilt viktig för Koch Films detta år eftersom programmet inkluderade premiär av åtta filmer från Koch Films.

Under kvartalet lanserade Koch Film framgångsrikt sin egna AVOD-kanal, Moviedome, på Samsung TV. Efter kvartalet lanserade Koch Film en ny online shop, FanFactory, i Italien.



HQ

Karlstad, Sverige



INTERNA MEDARBETARE

17 (13)

Game Outlet Europe, nischdistributören av retroprodukter och äldre katalogtitlar hade ännu ett stabilt kvartal. Försäljningen drevs av stark katalogförsäljning. Efterfrågan på spelhårdvara är fortsatt hög men på grund av brist på viss hårdvara hos leverantörer har Game Outlet Europe haft svårt att möta efterfrågan i Europa. Även om det finns tillräckliga lager av några populära enheter kommer vissa hårdvaror lida av längre ledtider och detta förväntas fortsätta till slutet av 2021.



Team Game Outlet Europe

QUANTIC LAB™
Quality Assurance.

HQ

Cluj-Napoca, Rumänien



INTERNA MEDARBETARE

352 (-)

Quantic Lab, mjukvarubolaget som är specialiserat inom outsourcing av quality assurance ("QA"), lokalisering och användarupplevelse av spel och applikationer, har fortsatt sin integration under kvartalet. Verksamheten har växt under perioden, både inom Embracer Group och externt. Covid-19-pandemin fortsätter att ha en negativ påverkan på verksamheten under 2021 eftersom arbete på distans i viss mån försenat kunders projekt.



PÅGÅENDE UTVECKLING OCH KOMMANDE RELEASES

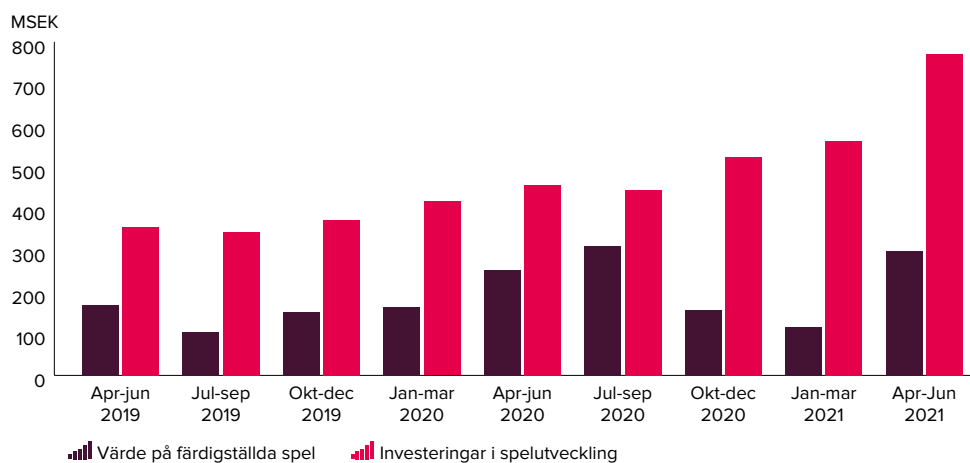
Koncernen investerade 770,3 MSEK under kvartalet i sin växande portfölj av pågående spelutveckling vilken kommer att driva tillväxt och lönsamhet de kommande åren.

Det totala värdet på de spel som färdigställts och lanserats under kvartalet uppgick till 297,9 MSEK, drivet av lanseringar av *Biomutant*, *MotoGP21*, *We Are Football* och *Wreckfest PS5*.

VÄRDE OCH INVESTERINGAR, SPELUTVECKLING

Värdet på färdigställda spel utgörs av de investeringar som genererade kvartalets intäkter. Totalt investerades 770,3 MSEK i spelutveckling under kvartalet, vilket är rekord för ett enskilt kvartal. Dessa investeringar skapar förutsättningar för växande intäkter från framtida lanseringar.

De ökade investeringarna i spelutveckling under kvartalet jämfört med tidigare kvartal beror främst på konsolideringen av Aspyr och Gearbox Entertainment samt investeringar i ny spelutveckling, där det senare har påverkats av ett skifte från samförälggarprojekt till interna utvecklingsprojekt i Saber Interactive.



PROGNOS – VÄRDE FÄRDIGSTÄLLDA SPEL

Under innevarande räkenskapsår som slutar mars 2022, är ambitionen att slutföra mer än 90 spelutvecklingsprojekt med ett totalt utvecklingsvärde mellan 2 875 - 3 325 MSEK. Värdet av färdigställda spel förväntas bli högre mot slutet av räkenskapsåret, med väsentligt högre andel färdigställda spel i sista kvartalet jämfört med de andra kvartalen.

Värde av färdigställda spel MSEK	Apr-jun 2021	Jul-sep 2021	Okt-dec 2021	Jan-mar 2022	Helår 21/22
Aktuell prognos (18 augusti 2021)	-	225-275	350-450	2 000-2 300	2 875-3 325
Tidigare prognos (20 maj 2021)	300-350	350-400	500-550	1 650-2 000	2 800-3 300



RELEASER LANSERADE EFTER KVARTALETSLUT

Under perioden 1 juli 2021 till 18 augusti 2021 lanserades följande titlar:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Skydrift Infinity</i>	HandyGames	Eget	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Neighbours back from Hell</i>	HandyGames	Eget	Mobil	Digitalt
<i>Pile Up!</i>	HandyGames	Externt	PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Road 66</i>	Digixart	Eget	PC, Switch	Digitalt
<i>Tribes of Midgard</i>	Gearbox Publishing	Externt	PC (Steam), PS5, PS4	Digitalt & fysiskt
<i>Godfall - Fire & Darkness DLC</i>	Gearbox Publishing	Externt	PS4, PS5, PC (Epic)	Digitalt & fysiskt
<i>Godfall</i>	Gearbox Publishing	Externt	PS4	Digitalt
<i>Fishing: North Atlantic Scallop - DLC</i>	Externt	Externt	PC, PS4, Xbox One	Digitalt

UTANNONSERADE RELEASER PER DEN 18 AUGUSTI 2021

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Comanche</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt
<i>Darksiders 3</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Expeditions Rome</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>ELEX II</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Gothic - Remake</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning - Fatesworn (expansion)</i>	THQ Nordic	Eget	PS4, Xbox One, PC	Digitalt
<i>Knights of Honor II: Sovereign</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>Scarf</i>	THQ Nordic	Externt	PC	Digitalt
<i>The Guild 3</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>A Rat's Quest</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Airhead</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Endling - Extinction is Forever</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>One Hand Clapping</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch, Mobile	Digitalt
<i>Townsmen VR</i>	HandyGames	Eget	PC, PS4	Digitalt
<i>Midnight Ghost Hunt</i>	Coffee Stain Publishing	Delad	PC	Digitalt
<i>Songs of Conquest</i>	Coffee Stain Publishing	Eget	PC	Digitalt
<i>Insurgency: Sandstorm</i>	Externt	Eget	PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>WWZ Aftermath</i>	Saber Interactive	Licens	PC, PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>Zen Pinball Party</i>	Zen Studios	Eget	Apple Arcade	Digitalt
<i>Evil Dead: The Game</i>	Saber	Licens	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Chorus</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Dead Island 2</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Crossfire Legion</i>	Prime Matter	Externt	PC	Digitalt
<i>Dolmen</i>	Prime Matter	Externt	PC, PS4, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Echoes of The End</i>	Prime Matter	Externt	PC, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Encased</i>	Prime Matter	Externt	PC	Digitalt
<i>Final Form</i>	Prime Matter	Externt	PC, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Gungrave G.O.R.E.</i>	Prime Matter	Externt	PC, PS4	Digitalt & fysiskt

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare.

FORTS>>



FORTS. UTANNONSERADE RELEASER PER DEN 18 AUGUSTI 2021

Titel	Förläggare	Varumärkes- ägare	Plattformer	Försäljnings- kanaler
<i>Iron Harvest</i>	Prime Matter	Externt	PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>King's Bounty II</i>	Prime Matter	Externt	PC, PS4, Switch, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>Mount & Blade II Bannerlord (full release)</i>	Prime Matter	Externt	PC, konsoll (TBC)	Digitalt & fysiskt
<i>Payday 3</i>	Prime Matter	Externt	TBC	Digitalt & fysiskt
<i>Phoenix Point: Behemoth Edition</i>	Prime Matter	Eget	PS4, Xbox One	Fysiskt
<i>Scars Above</i>	Prime Matter	Externt	PC	Digitalt & fysiskt
<i>The Chant</i>	Prime Matter	Externt	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>The New Painkiller</i>	Prime Matter	Eget	TBC	Digitalt & fysiskt
<i>Dice Legacy</i>	Ravencourt	Eget	PC, Switch	Digitalt
<i>Proto Corgi</i>	Ravencourt	Externt	PC, Switch	Digitalt
<i>Hot Wheels Unleashed</i>	Milestone	Licens	PC, PS4, PS5, Switch, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>After the Fall</i>	Vertigo Games	Eget	PC, PS4, Oculus Quest	Digitalt & fysiskt
<i>Shadow Warrior 3</i>	Externt	Externt	PC, PS4, Xbox One	TBC
<i>Trek to Yomi</i>	Externt	Externt	PC, PS5, XSX	TBC
<i>Space Punks</i>	Externt	Externt	PC	TBC
<i>Evil West</i>	Externt	Externt	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX	TBC
<i>Tiny Tina's Wonderlands</i>	Externt	Eget	PC, PS4, PS5, Xbox One, XBX, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Homeworld 3</i>	Gearbox Publishing	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>Lightyear Frontier</i>	Amplifier	Eget	PC, XSX	Digitalt

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER KVARTALET SLUT

Den 5 augusti ingick Embracer Group i åtta förvärsavtal och adderade därmed fler än 550 nya medarbetare till koncernen:

- > Crazy Labs, Israel (DECA Games)
- > Ghost Ship Games, Danmark (Coffee Stain)
- > Easy Trigger, Sverige (Coffee Stain)
- > Force Field, Nederländerna (Koch Media Publishing)
- > DigixArt, Frankrike (Koch Media Publishing)
- > Slipgate Ironworks, Danmark (Saber Interactive)
- > 3D Realms, Danmark (Saber Interactive)
- > Grimfrost, Sverige (Embracer Group)

Förvärven förbättrar koncernens kapacitet inom mobil förläggar- och utvecklingsverksamhet, indie-utveckling, VR-utveckling samt berättardrivna, retro shooter och annan utveckling för PC/konsoler.

Gemensamt förväntas de åtta förvärven bidra med 2 000-3 000 miljoner SEK i nettoomsättning och 350-550 miljoner SEK i operationellt EBIT under räkenskapsåret 2022/23. Den sammanlagda initiala köpeskillingen för förvärven uppgår till cirka 2,7 miljarder SEK på kassa- och skuldfri basis. Cirka 2,1 miljarder SEK betalas kontant och 0,6 miljarder SEK i nyemitterade B-aktier i Embracer. I syfte att skapa långsiktiga incitament kan en tilläggs-köpeskillning om ytterligare maximalt 2,0 miljarder SEK erläggas, vilken är föremål för vissa finansiella och operationella mål över en period om upp till åtta år. Tilläggsköpeskillingen består av maximalt cirka 1,0 miljard SEK som betalas kontant och cirka 1,0 miljard SEK som betalas med B-aktier i Embracer.

IFRS OCH REGLERAD MARKNAD

Styrelsen beslutade på styrelsemötet den 17 februari att på sikt övergå till rapporteringsstandarden IFRS och därmed starta processen för att börsnoteras på en reglerad marknad.

Projektet för övergången till IFRS har gjort viktiga framsteg under kvartalet. Projektet är för närvarande i fas 1 där samtliga operativa koncerner bistår med data för att identifiera, dokumentera och analysera samtliga områden som påverkas av övergången till IFRS. Slutförande av fas 1 planeras ske under innevarande kvartal som slutar i september och vårt mål är att kommunicera en heltäckande tidsplan i nästa kvartalsrapport.

Ett avtal har ingåtts med externa parter som ska bistå med support och expertis under processen att bli noterad på en reglerad marknad. Viktiga aktiviteter under kvartalet inkluderar en avvikelseanalys av status i förhållande till kraven av en reglerad marknad. Vi är nöjda över att flera av de identifierade initiativen i analysen redan har börjat implementeras.

HÅLLBARHET

För en utförlig rapport om Embracer Groups hållbarhetsarbete, vänligen se Embracer Groups kommande Årsredovisning 2020/21 där koncernens första regulatoriska hållbarhetsrapport ingår.

Embracer Groups ramverk för hållbarhet, "Smarter Business", är baserad på fyra pelare som vägleder vårt hållbarhetsarbete; Business Sense, Solid Work, Great People och Greener Planet.

Business Sense

Bolagsstyrning

Vi ser över och utvecklar vårt interna kontrollsystem och våra styrningsdokument på löpande basis. Allteftersom koncernen etableras i nya geografiska marknader blir det viktigt att hålla globala styrningsdokument uppdaterade och tillgängliga på relevanta språk. Under kvartalet har vi uppdaterat vår uppförandekod till att inkludera mer vägledning inom områden som sociala medier och politisk aktivitet.

En viktig del av onboardingprocessen är att informera om följder av att vara en del av ett noterat bolag för nya, förvärvade bolag. Som en del i detta arbete lanserade vi ett utförligt insider Q&A-dokument under kvartalet för att informera anställda om börsreglerna och på så sätt säkra medvetenhet och förståelse för gällande regler.

Solid Work

Samarbete kring spelutveckling

Utbyte av kunskap och nätverkande sker löpande genom digitala studiopresentationer från Embracers studios över hela världen, samt genom det nylanserade konceptet för teknikledarskap och utveckling. Konceptet är ett av många bra initiativ där kompetensöverföring och best practice regelbundet och på frivillig basis delas i hela den globala koncernen.

Great People

Fördelning av anställda

Vid kvartalets slut var över 50% av koncernens talangfulla medarbetare anställda i fem länder; USA, Tyskland, Ryssland, Kanada och Sverige.

Global medarbetarundersökning

Under kvartalet har vi fortsatt att analysera insamlad data för att få insikter kring koncernbolagen. Resultaten från den globala medarbetarundersökningen som genomfördes i föregående kvartal har presenterats för samtliga operativa koncerner. Ett av de aggregerade måtten som insamlats och beräknats i den årliga globala medarbetarundersökningen är "Employee Net Promoter Score" (eNPS*). Vår poäng uppgick till +29 och vi är nöjda med detta resultat även om ambitionen är att alltid bli bättre.

* eNPS mäter medarbetarnas tillfredsställelse och lojalitet och ett eNPS kan variera mellan -100 och 100. Alla resultat över noll betraktas som acceptabla, och en poäng mellan 10-30 anses vara bra medan 50 eller högre är utmärkt.

Embracer Stories

Vår ambition att dela berättelser från anställda med resten av koncernen har fortsatt under kvartalet. Kvartalets berättelser har fokuserat på psykisk hälsa, företagskultur och spelens historia.

Stödja Embracers medarbetare

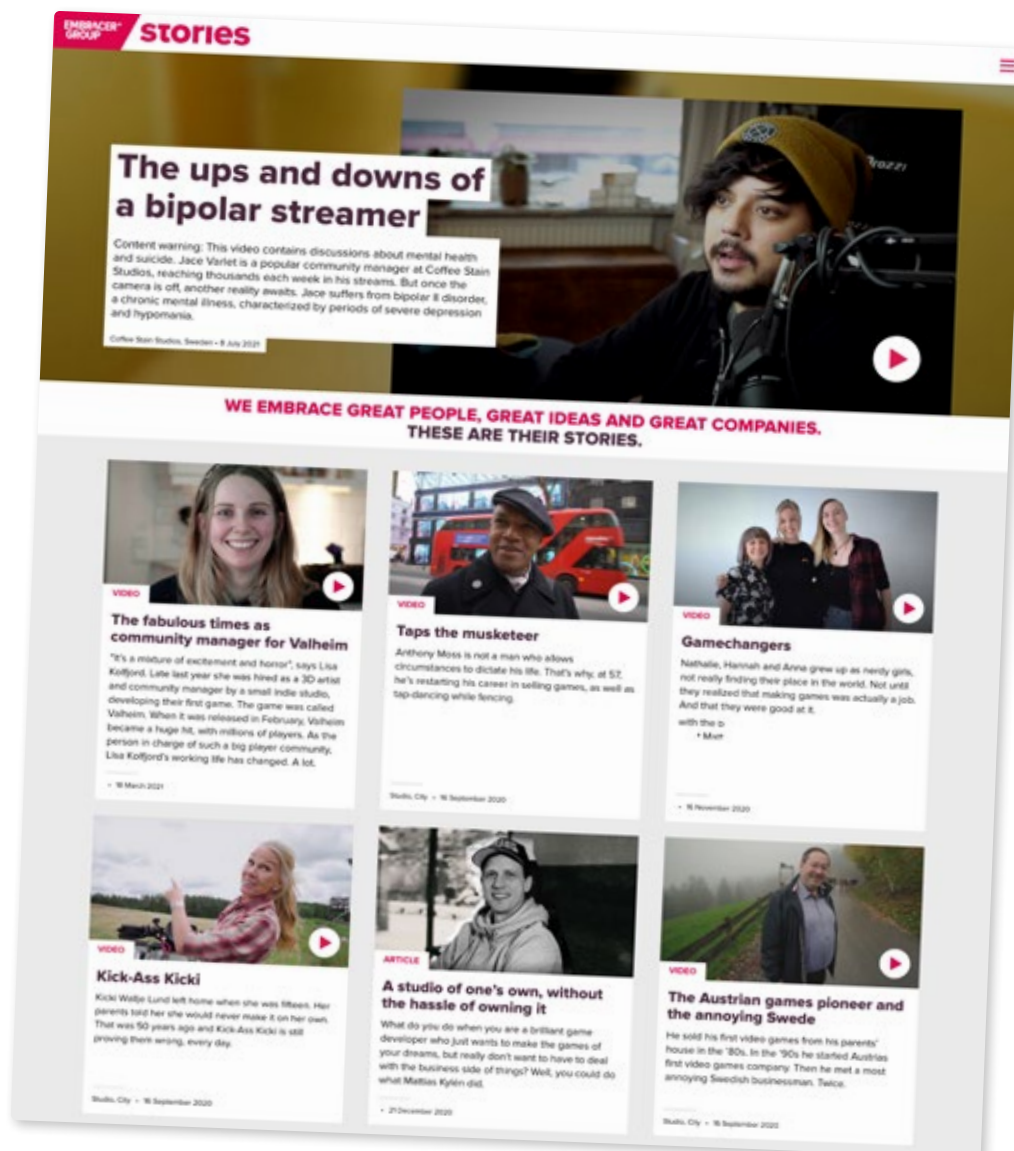
Vi följer noggrant sektorns utveckling gällande oönskat beteende på arbetsplatsen och uppmuntrar våra anställda att rapportera incidenter till ledningen eller via vårt anonyma Whistleblowing-system på vår hemsida. Alla rapporterade incidenter utreds och därefter vidtas lämpliga åtgärder. Detta beskrivs i Embracer Groups uppförandekod och alla överträdelser skall rapporteras.



Greener Planet

Minskade utsläpp och klimatkompensation

Vår decentraliserade modell innebär att de operativa koncernerna är ansvariga för att ta fram en egen strategi och egna initiativ för att minska sin klimatpåverkan. Ett projekt för klimatstrategi initierades under kvartalet och inkluderar vidareutveckling av vår data-insamling för att kunna mäta utsläppen från vår verksamhet. Ett mål för utsläppsminskningar kommer att bestämmas under helåret i linje med Paris-avtalet. Under kvartalet har vi kompenserat för de utsläpp som vi har uppmätt med en faktor på 1,5x genom stöd till de två projekten Prony wind power och Solvatten, som är fokuserade på hälsa, mångfald och att framställa hållbar energi.



Embracer Stories på embracer.com

ANALYTIKER SOM FÖLJER EMBRACER GROUP

PER DEN 30 JUNI 2021

Bolag	Namn	Telefon	Mail
Carnegie	Oscar Erixon	-	oscar.erixon@carnegie.se
Berenberg	Benjamin May	+44 20 346 52 667	benjamin.may@berenberg.com
Bernstein	Matti Littunen	+44 207 170 50 09	matti.littunen@bernstein.com
Nordea Markets	Erik Lindholm-Röjstål	+46 10 15 703 10	erik.lindholm-rojestal@nordea.com
Pareto Securities	Marlon Värnik	-	Marlon.Varnik@paretosec.com
Handelsbanken	Fredrik Olsson	-	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
Citi	Thomas A Singlehurst	+44 20 7986 4051	thomas.singlehurst@citi.com
Kepler Cheuvreux	Hjalmar Ahlberg	+46 708 62 50 79	ahlberg@keplercheuvreux.com
Goldman Sachs International	Alexander Duval	+44 20 7552 2995	alexander.duval@gs.com
HSBC Bank plc	Ali Naqvi	-	ali.naqvi@hsbc.com
DNB Bank ASA	Martin Arnell	-	martin.arnell@dnb.se
Barclays	Nick Dempsey	-	Nick.Dempsey@barclays.com

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

På embracer.com redovisas analytikernas konsensusestimater. Estimaten är sammanställda av Infront och baseras på förutsägelser gjorda av analytiker som följer Embracer Group.

AKTIEN

TOPP 10 ÄGARE, PER DEN 30 JUNI 2021

Förändr. från
31 mars 2021

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %	A och B-aktier
Lars Wingefors AB	26 130 102	104 705 965	26,14%	45,69%	
Matthew Karch och Andrey Iones	6 399 137	35 386 220	8,35%	12,41%	
Grundare/ledning Easybrain		32 518 984	6,50%	4,06%	+32 518 984
Canada Pension Plan Investment Board (CPP)		27 377 000	5,47%	3,42%	
Swedbank Robur Fonder		26 293 445	5,25%	3,28%	-1 099 296
Handelsbanken Fonder		12 841 183	2,57%	1,60%	-1 711 017
Didner & Gerge Fonder		10 924 008	2,18%	1,36%	-439 469
ODIN Fonder		8 990 000	1,80%	1,12%	+700 000
AMF Pension & Fonder		7 375 000	1,47%	0,92%	-275 000
Ken Go		6 301 591	1,26%	0,79%	
TOPP 10	32 529 239	272 713 396	60,99%	74,65%	
ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE	869 898	194 375 012	39,01%	25,35%	
TOTALT	33 399 137	467 088 408	100%	100%	

Källa: Holdings från Modular Finance.

TOPP 20 ÄGARE, LEDNING & MEDGRUNDARE, PER DEN 30 JUNI 2021

Ägare	Medgrundare	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %
Lars Wingefors AB ¹⁾	Embracer Group	26 130 102	104 705 965	26,14%	45,69%
Matthew Karch och Andrey Iones	Saber Interactive	6 399 137	35 386 220	8,35%	12,41%
Grundare/ledning	Easybrain	0	32 518 984	6,50%	4,06%
Grundare/ledning	Gearbox Entertainment	0	5 368 607	1,07%	0,67%
Ken Go	DECA Games	0	6 301 591	1,26%	0,79%
Erik Stenberg	Embracer Group	0	4 500 000	0,90%	0,56%
Luisa Bixio	Milestone	0	2 977 589	0,59%	0,37%
Grundare/ledning	4A Games	0	2 446 070	0,49%	0,31%
Richard Stitselaar och Kimara Rouwit	Vertigo Games	0	1 928 210	0,39%	0,24%
Grundarna	Aspyr	0	1 774 871	0,35%	0,22%
Pelle Lundborg	Embracer Group	869 898	794 560	0,33%	1,19%
Anton Westbergh	Coffee Stain	0	1 206 333	0,24%	0,15%
Klemens Kundratitz	Koch Media	0	1 127 928	0,23%	0,14%
Vincent Van Brummen	Vertigo Games	0	747 851	0,15%	0,09%
Grundarna	Zen Studios	0	567 039	0,11%	0,07%
Klemens Kreuzer	THQ Nordic	0	559 052	0,11%	0,07%
Jeremy Blum	NWI	0	535 645	0,11%	0,07%
Grundarna	A Thinking Ape	0	524 088	0,10%	0,07%
Markus Rännare	Coffee Stain	0	416 631	0,08%	0,05%
John Coleman	Vertigo Games	0	406 955	0,08%	0,05%
TOPP 20		33 399 137	204 794 189	47,59%	67,26%
ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE		0	262 294 219	52,41%	32,74%
TOTALT		33 399 137	467 088 408	100%	100%

¹⁾ Lars Wingefors med flera. För mer information, se: embracer.com/release/embracer-groups-co-founders-complete-consolidation-of-shareholdings/

Ledningens innehav är i allmänhet ägda genom helägda eller delägda bolag.



TOPP 50 INSTITUTIONELLA ÄGARE, PER DEN 30 JUNI 2021

Förändr. från
31 mars 2021

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %	B-aktier
Canada Pension Plan Investment Board (CPP)	27 377 000		5,47%	3,42%	
Swedbank Robur Fonder	26 293 445		5,25%	3,28%	-1 099 296
Handelsbanken Fonder	12 841 183		2,57%	1,60%	-1 711 017
Didner & Gerge Fonder	10 924 008		2,18%	1,36%	-439 469
ODIN Fonder	8 990 000		1,80%	1,12%	700 000
AMF Pension & Fonder	7 375 000		1,47%	0,92%	-275 000
BlackRock	6 601 309		1,32%	0,82%	3 413 340
Avanza Pension	6 346 132		1,27%	0,79%	268 158
TIN Fonder	5 875 300		1,17%	0,73%	-81 569
Första AP-fonden	5 299 500		1,06%	0,66%	-82 388
Alecta Pensionsförsäkring	3 380 000		0,68%	0,42%	1 000 000
Livförsäkringsbolaget Skandia	3 372 426		0,67%	0,42%	27 825
AFA Försäkring	3 304 209		0,66%	0,41%	-37 700
Andra AP-fonden	3 133 214		0,63%	0,39%	-190 500
Skandia Fonder	2 890 460		0,58%	0,36%	-250 454
Futur Pension	2 875 519		0,57%	0,36%	-50 317
Janus Henderson Investors	2 507 307		0,50%	0,31%	-587 425
Martin Larsson (Chalex AB)	2 432 947		0,49%	0,30%	-151 000
Nordnet Pensionsförsäkring	2 142 929		0,43%	0,27%	-145 062
Danske Invest (Lux)	1 946 705		0,39%	0,24%	-68 295
Enter Fonder	1 941 470		0,39%	0,24%	1 276 470
Oberweis Asset Management Inc	1 941 800		0,39%	0,24%	
DNB Fonder	1 628 330		0,33%	0,20%	-48 066
Naventi Fonder	1 620 026		0,32%	0,20%	
Northern Trust	1 374 261		0,27%	0,17%	876 719
Länsförsäkringar Fonder	1 262 285		0,25%	0,16%	-445 825
Global X Management Company LLC	1 222 494		0,24%	0,15%	20 638
Aktia Asset Management	1 100 000		0,22%	0,14%	-50 000
Clients Fonder	1 100 000		0,22%	0,14%	120 000
Sensor Fonder	1 096 092		0,22%	0,14%	
Varma Mutual Pension Insurance Company	1 050 000		0,21%	0,13%	250 000
Fidelity Investments (FMR)	1 026 825		0,21%	0,13%	974 603
Svenska Handelsbanken AB for PB	1 003 635		0,20%	0,13%	7 534
Consensus Asset Management	965 895		0,19%	0,12%	-183 000
State Street Global Advisors	955 219		0,19%	0,12%	311 118
Vanguard	951 364		0,19%	0,12%	126 626
Evli Fonder	785 000		0,16%	0,10%	-131 000
Swedbank Försäkring	743 880		0,15%	0,09%	266 397
RAM Rational Asset Management	734 697		0,15%	0,09%	
Fondita Fonder	735 000		0,15%	0,09%	100 000
JP Morgan Asset Management	729 029		0,15%	0,09%	329 029
Lancelot Asset Management AB	725 000		0,14%	0,09%	
Van Eck	707 127		0,14%	0,09%	-25 070
Schroders	698 178		0,14%	0,09%	-5 625
TIAA - Teachers Advisors	658 964		0,13%	0,08%	160 700
Knutsson Holdings AB	650 000		0,13%	0,08%	
Handelsbanken Liv Försäkring AB	637 042		0,13%	0,08%	-29 190
IKC Fonder	615 500		0,12%	0,08%	209 500
Amundi	528 785		0,11%	0,07%	84 166
Nordea Liv & Pension	503 331		0,10%	0,06%	65 018
TOPP 50	0	175 599 822	35,09%	21,92%	
ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE	33 399 137	291 488 586	64,91%	78,08%	
TOTALT	33 399 137	467 088 408	100%	100%	

Källa: Holdings från Modular Finance,

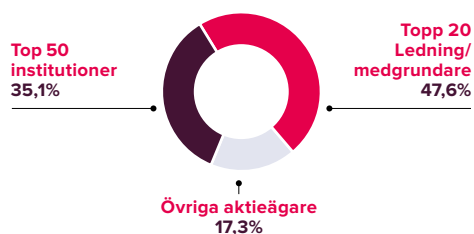
INTERNATIONELLT ÄGANDE TOPP 50 INSTITUTIONER

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 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

Årsstämma 2020/2021	16 september 2021
Delårsrapport Q2, juli-september 2021	17 november 2021
Delårsrapport Q3, oktober-december 2021	17 februari 2022
Bokslutskommuniké 2021/2022	19 maj 2022

Årsstämman 2021 kommer att hållas den 16 september 2021. Årsredovisningen kommer att publiceras senast den 25 augusti 2021 på bolagets hemsida, och samtidigt göras tillgänglig på Embracer Groups huvudkontor i Karlstad.

RAPPORTPRESENTATION

Presentation av Q1 kommer att hållas online via Embracer Groups officiella YouTube kanal och via webcast (<https://tv.streamfabriken.com/embracer-group-q1-2021>) den 18 augusti kl. 09:00 CET.

FÖR YTTERLIGARE INFORMATION

Ytterligare information om bolaget finns på bolagets hemsida: embracer.com
För frågor om denna rapport, vänligen kontakta:

Lars Wingefors, Medgrundare & VD

lars.wingefors@embracer.com, +46 708 47 19 78

Johan Ekström, CFO

johan.ekstrom@embracer.com, +46 761 33 82 76



UNDERTECKNANDE OCH INTYGANDE

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

Karlstad, Sverige, 18 augusti 2021

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 18 augusti 2021 kl. 06:00 CET.

RESULTATRÄKNING – KONCERNEN

MSEK	Apr–jun 2021	Apr–jun 2020	Apr 2020– mar 2021
Nettoomsättning	3 426,6	2 068,7	9 024,2
Aktiverat arbete för egen räkning	469,2	247,9	1 291,6
Övriga rörelseintäkter	88,4	64,5	287,8
Resultat från avyttring av andel i intresseföretag	-	-	41,4
Summa rörelsens intäkter	3 984,2	2 381,2	10 645,0
Rörelsens kostnader			
Handelsvaror	-812,7	-759,9	-3 618,4
Övriga externa kostnader	-787,9	-292,2	-1 364,8
Personalkostnader	-867,7	-378,7	-1 841,5
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-2 056,5	-746,0	-3 508,5
Övriga rörelsekostnader	-4,4	-	-
Summa rörelsens kostnader	-4 529,1	-2 176,8	-10 333,2
Andel i intresseföretags resultat efter skatt	20,7	14,8	165,1
Rörelseresultat	-524,2	219,2	476,9
<i>Resultat från finansiella poster:</i>			
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	161,9	2,4	356,0
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	-60,5	-38,0	-152,8
Summa finansiella poster	101,4	-35,6	203,2
Resultat efter finansiella poster	-422,8	183,6	680,1
Resultat före skatt	-422,8	183,6	680,1
Aktuell skatt	-179,7	-83,5	-364,3
Uppskjuten skatt	-3,3	-9,5	-28,4
Periodens resultat	-605,9	90,6	287,4
<i>Hänförligt till:</i>			
Moderföretagets aktieägare	-605,8	91,1	287,1
Innehav utan bestämmande inflytande	-0,1	-0,5	0,3
Resultat per aktie, SEK	-1,22	0,26	0,72
Genomsnittligt antal utestående aktier, miljoner	495	368	398
Resultat per aktie efter full utspädning, SEK	-1,16	0,26	0,72
Genomsnittligt antal utestående aktier efter full utspädning, miljoner	521	368	399

BALANSRÄKNING – KONCERNEN

MSEK	30 jun 2021	30 jun 2020	31 mar 2021
Immateriella anläggningstillgångar	35 679,6	10 971,1	16 390,0
Materiella anläggningstillgångar	345,1	185,3	237,8
Finansiella anläggningstillgångar	741,6	228,9	571,6
Varulager	402,7	428,8	242,9
Kortfristiga fordringar	2 546,9	1 885,2	2 010,0
Likvida medel	12 417,2	3 525,1	14 299,9
Summa tillgångar	52 133,1	17 224,4	33 752,2
Eget kapital	36 085,0	11 522,9	27 165,4
Avsättningar för tilläggsköpeskillingar	9 784,1	182,4	1 887,5
Övriga avsättningar	1 443,2	993,9	929,0
Långfristiga skulder	1 441,6	1 179,9	246,0
Kortfristiga skulder	3 379,2	3 345,3	3 524,3
Summa eget kapital och skulder	52 133,1	17 224,4	33 752,2
Räntebärande fordringar uppgår till	12 421,6	3 525,1	14 299,9
Räntebärande skulder uppgår till	2 152,6	2 711,4	1 494,3

EGET KAPITAL – KONCERNEN

MSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl, periodens resultat	Minoritetens andel	Eget kapital i koncernen
Belopp per 1 april 2021	1,3	26 762,3	389,0	12,9	27 165,4
Omräkningsdifferens			–216,3		–216,3
Nyemission	0,1	9 742,4			9 742,5
Emissionskostnader ¹⁾		–0,8			–0,8
Periodens resultat			–605,8	–0,1	–605,9
Belopp per 30 juni 2021	1,4	36 503,9	–433,1	12,8	36 085,0

¹⁾ Emissionskostnader består av kostnader för emissionen –0,8 MSEK.

KASSAFLÖDE I SAMMANDRAG – KONCERNEN

MSEK	Apr–jun 2021	Apr–jun 2020	Apr 2020–mar 2021
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet	1 342,9	869,8	3 766,0
Förändringar i rörelsekapitalet	–725,6	–137,5	132,9
Kassaflöde från den löpande verksamheten	617,3	732,3	3 899,0
Kassaflöde från investeringsverksamheten			
Förvärv av dotterföretag/rörelse	–2 272,6	–1 103,9	–4 590,8
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	–828,7	–494,5	–2 135,2
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	–51,2	–16,2	–69,6
Förvärv av finansiella tillgångar	2,9	–17,5	–9,4
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	651,3	1 940,3	14 725,3
Periodens kassaflöde	–1 881,0	1 040,5	11 819,3
Likvida medel vid periodens början	14 299,9	2 510,3	2 510,3
Omräkningsdifferens i likvida medel	–1,7	–25,7	–29,7
Likvida medel vid periodens slut	12 417,2	3 525,1	14 299,9

RESULTATRÄKNING – MODERFÖRETAGET

MSEK	Apr–jun 2021	Apr–jun 2020	Apr 2020– mar 2021
Nettoomsättning	206,7	189,8	796,0
Övriga rörelseintäkter	0,0	0,0	0,0
Summa rörelsens intäkter	206,7	189,8	796,0
Rörelsens kostnader			
Övriga externa kostnader	–16,8	–23,5	–35,8
Personalkostnader	–7,8	–4,7	–22,0
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	–86,9	–83,7	–416,8
Övriga rörelsekostnader	–5,6	-	–21,4
Summa rörelsens kostnader	–117,1	–111,9	–496,0
Rörelseresultat	89,6	77,9	300,0
Resultat från finansiella anläggningstillgångar	0,0	1,3	–556,3
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	10,7	0,3	261,8
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	–159,5	–32,6	–48,4
Summa finansiella poster	–148,6	–31,0	–342,9
Resultat efter finansiella poster	–59,0	46,9	–42,9
Bokslutsdispositioner	0,0	0,0	229,6
Resultat före skatt	–59,0	46,9	186,7
Aktuell skatt	0,0	–10,1	–39,7
Uppskjuten skatt	12,3	0,0	0,0
Periodens resultat	–46,7	36,8	147,0

BALANSRÄKNING I SAMMANDRAG – MODERFÖRETAGET

MSEK	30 jun 2021	30 jun 2020	31 mar 2020
Immateriella anläggningstillgångar	325,3	418,4	409,0
Materiella anläggningstillgångar	3,6	5,3	3,7
Finansiella anläggningstillgångar	10 981,9	8 295,8	10 956,2
Kortfristiga fordringar	14 041,2	1 134,8	2 882,5
Likvida medel	9 187,0	2 401,2	12 393,6
SUMMA TILLGÅNGAR	34 539,1	12 255,5	26 645,0
Eget kapital	33 841,6	10 470,4	26 053,0
Obeskattade reserver	117,4	140,6	117,4
Avsättningar	218,3	31,8	220,9
Långfristiga skulder	202,5	1 168,6	204,8
Kortfristiga skulder	159,3	444,1	48,9
Summa eget kapital och skulder	34 539,1	12 255,5	26 645,0

NYCKELTAL – KONCERNEN

Finansiella mått som är definierade eller specificerade enligt BFNAR	Apr–jun 2021	Apr–jun 2020	Apr 2020– mar 2021
Nettoomsättning, MSEK	3 426,6	2 068,7	9 024,2
Rörelseresultat, MSEK	–524,2	219,2	476,9
Resultat före skatt, MSEK	–422,8	183,6	680,1
Resultat efter skatt, MSEK	–605,9	90,6	287,4
Antal aktier vid periodens slut, tusental	500 488	372 353	460 825
Genomsnittligt antal aktier, tusental	494 882	368 385	398 146
Genomsnittligt antal aktier efter full utspädning, tusental	521 231	368 385	398 818
Medelantalet heltidsanställda under perioden	5 376	2 573	3 174
Antal anställda vid periodens slut	5 486	2 585	4 236
Alternativa nyckeltal som inte är definierade eller specificerade enligt BFNAR	Apr–jun 2021	Apr–jun 2020	Apr 2020– mar 2021
Nettoomsättningstillväxt, %	66	81	72
EBITDA, MSEK	1 532,2	965,2	3 985,3
EBITDA-marginal, %	45	47	44
Operativt EBIT, MSEK	1 271,3	711,8	2 870,8
Operativ EBIT-marginal, %	37	34	32
EBIT, MSEK	–524,2	219,2	476,8
EBIT-marginal, %	–15	11	5
Soliditet, %	69	67	80
Justerat resultat per aktie, SEK	2,30	1,51	6,44
Justerat resultat per aktie efter full utspädning, SEK	2,18	1,51	6,43
Resultat per aktie, SEK	–1,22	0,26	0,72
Resultat per aktie efter full utspädning, SEK	–1,16	0,26	0,72
Lämnad utdelning per aktie, SEK	-	-	-
<i>Härledning av de Alternativa nyckeltalen operativt EBIT och EBITDA</i>			
Rörelseresultat, EBIT, MSEK	–524,2	219,2	476,9
Avskrivningar som återläggs i operativt EBIT			
- Goodwill, MSEK	1 564,0	375,3	1 924,9
- IP-rättigheter, MSEK	217,8	102,2	456,4
- Övervärde på Partner Publishing/Film, MSEK	13,7	15,1	54,1
Omvärdering av aktier i intresseföretag	-	-	–41,4
Operativt EBIT, MSEK	1 271,3	711,8	2 870,8
- Övriga avskrivningar, MSEK	260,9	253,4	1 073,2
Omvärdering av aktier i intresseföretag	-	-	41,4
EBITDA, MSEK	1 532,2	965,2	3 985,3

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 bolags finansiella resultat. Bolaget har valt att redovisa operativt EBIT för att ge en rättvisande bild av den operativa verksamheten. Soliditet anges då bolaget anser att det är ett av vissa investerare, finansanalytiker 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.
Fritt kassaflöde	Periodens kassaflöde för perioden exklusive nettoinvestering i förvärvade bolag och kassaflöde från finansieringsverksamheten.
Icke-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 icke-operativa avskrivningar efter skatt och omvärdering av aktier i intresseföretag dividerat med genomsnittligt antal aktier under perioden. Skatt relaterad till icke-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 exklusive icke-operationella avskrivningar och vinstfördelning vid omvärdering av andelar i intresseföretag.
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.
Resultat per aktie efter full utspädning	Resultat efter skatt minus innehav utan bestämmande inflytande dividerat med genomsnittligt antal aktier efter full utspädning under perioden.
Soliditet	Eget kapital i procent av totala tillgångar.

DEFINITIONER, KVARTALSINFORMATION

Antal IP	Totalt antal IP (Immateriella rättigheter) 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 icke-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 och antal pågående spelutvecklingsprojekt finansierade av tredje part med betydande förväntade royaltyintäkter.
YoY (Year-over-Year)	Jämfört med samma period föregående år

KVARTALSINFORMATION PER KALENDERÅR

	2016	2017	2018					2019					2020					2021		
	Helår	Helår	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	
Nettoomsättning, MSEK	302	508	633	838	1273	1381	4 124	1631	1142	1260	1509	5 541	1339	2 069	2 383	2 168	7 959	2 404	3 427	
EBITDA, MSEK	132	273	226	207	215	326	974	619	390	418	518	1 945	495	965	969	879	3 308	1 172	1 532	
Operativt EBIT, MSEK	108	202	131	70	103	197	501	396	204	241	302	1 143	286	712	653	603	2 254	903	1 271	
EBIT, MSEK	95	188	107	53	91	152	403	172	81	76	91	421	97	219	173	-61	428	145	-524	
Resultat efter skatt, MSEK	72	139	81	33	65	114	294	103	53	65	34	254	132	91	228	-190	261	159	-606	
Genomsnittligt antal utestående aktier (A och B), milj. ¹⁾	183	222	238	241	265	283	252	283	308	310	312	303	312	368	378	419	372	427	495	
Genomsnittligt antal utestående aktier (A och B) efter full utspädning, milj. ¹⁾	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	378	420	372	429	521	
Resultat per aktie, SEK ¹⁾	0,39	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	0,60	-0,45	0,83	0,37	-1,22	
Resultat per aktie efter full utspädning, SEK ¹⁾	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0,60	-0,45	0,83	0,37	-1,16	
Justerat resultat per aktie, SEK ¹⁾	0,45	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	1,80	1,06	5,34	2,07	2,30	
Justerat resultat per aktie efter full utspädning, SEK ¹⁾	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1,80	1,06	5,34	2,06	2,18	
Kassaflöde från den löpande verksamheten, MSEK	99	179	700	165	-740	455	579	777	441	283	239	1 740	766	732	805	840	3 143	1 522	617	
Fritt kassaflöde, MSEK	-	-	-	-	-	-	-	-	47	-116	-207	-	276	204	311	309	1 100	861	-260	
Nettoomsättningsstillväxt, koncernen, YoY, %	42%	68%	673%	878%	1403%	441%	713%	158%	36%	-1%	9%	34%	-18%	81%	89%	44%	44%	80%	66%	
Organisk tillväxt, Games, YoY, %	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	74%	51%	11%	-	-2%	
Organiskt tillväxt, valutajusterad, Games, YoY, %	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	71%	61%	21%	-	85%	
EBITDA-marginal, %	44%	54%	36%	25%	17%	24%	24%	38%	34%	33%	34%	35%	37%	47%	41%	41%	42%	49%	45%	
Operativ EBIT-marginal, %	38%	40%	20%	8%	8%	14%	12%	25%	18%	19%	20%	21%	21%	34%	27%	28%	28%	38%	37%	
EBIT-marginal, %	31%	37%	17%	6%	7%	11%	10%	11%	7%	6%	6%	8%	7%	11%	7%	-3%	5%	6%	-15%	
Bruttovinst (Nettoomsättning – Handelsvaror), MSEK	183	360	313	372	378	542	1 604	889	614	625	762	2 889	673	1 309	1 349	1 307	4 638	1 441	2 614	
Bruttovinst-marginal, %	61%	71%	50%	44%	30%	39%	39%	55%	54%	50%	51%	52%	50%	63%	57%	60%	58%	60%	76%	
Nettoomsättning per affärsområde																				
Games - THQ Nordic, MSEK	302	508	135	146	124	352	756	143	185	330	333	991	307	488	567	380	1 742	355	669	
Games - Koch Media Publishing, MSEK	-	-	257	338	252	187	1 033	794	373	442	467	2 076	515	613	507	497	2 132	465	638	
Games - Coffee Stain, MSEK	-	-	-	-	-	14	14	98	83	45	36	261	82	172	130	99	483	781	191	
Games - Saber, MSEK	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	349	259	307	915	271	305	
Games - DECA Games, MSEK	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	33	72	105	104	146	
Games - Gearbox Entertainment, SEK m	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	437	
Games - Easybrain, SEK m	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	576	
Totalt Games	302	508	391	484	376	553	1 803	1 035	641	816	836	3 328	904	1 622	1 495	1 355	5 376	1 975	2 961	
Partner Publishing/Film, MSEK	-	-	242	354	897	828	2 320	596	501	444	673	2 213	436	447	888	813	2 584	429	466	
Specifikation av Nettoomsättningen – affärsområde Games																				
Egna varumärken, %	71%	77%	34%	39%	50%	72%	50%	84%	80%	78%	79%	80%	70%	74%	66%	65%	69%	47%	79%	
Förlagstitlar, %	29%	23%	66%	61%	50%	28%	50%	16%	20%	22%	21%	20%	30%	26%	34%	35%	31%	53%	21%	
Egna varumärken, MSEK	213	391	134	189	188	396	907	871	510	637	657	2 675	633	1 194	994	875	3 696	927	2 352	
Förlagstitlar, MSEK	89	116	257	295	188	157	897	164	131	179	178	653	270	428	501	480	1 680	1 048	609	
Försäljning av nya releaser per kvartal, %	-	-	63%	20%	31%	58%	-	75%	18%	32%	35%	-	38%	45%	33%	20%	-	42%	21%	
Försäljning av releaser från tidigare år per kvartal, %	-	-	37%	80%	69%	42%	-	25%	82%	68%	65%	-	62%	55%	67%	80%	-	58%	79%	
Försäljning av nya releaser per kvartal, MSEK	-	-	246	98	117	321	-	781	118	261	291	-	345	733	488	272	-	838	627	
Försäljning av releaser fr. tidigare år per kvartal, MSEK	-	-	145	386	259	232	-	254	524	555	545	-	559	889	1 007	1 083	-	1 137	2 333	
Försäljning av fysiska produkter, %	51%	50%	62%	50%	48%	59%	55%	39%	29%	26%	31%	32%	22%	26%	24%	21%	23%	11%	13%	
Försäljning av digitala produkter, %	49%	50%	38%	50%	52%	41%	45%	61%	71%	74%	69%	68%	78%	74%	76%	79%	77%	89%	87%	
Försäljning av fysiska produkter, MSEK	154	253	243	242	179	324	988	407	189	215	259	1 070	195	419	352	289	1 255	225	375	
Försäljning av digitala produkter, MSEK	148	251	148	242	197	229	815	628	452	601	577	2 258	709	1 203	1 143	1 066	4 121	1 750	2 585	
Avskrivningar																				
Utvecklade spel, MSEK	-24	-62	-59	-109	-80	-93	-341	-192	-162	-144	-133	-631	-148	-191	-222	-200	-761	-202	-215	
Övriga immateriella tillgångar (film mm), MSEK	-	-	-33	-24	-27	-31	-115	-25	-16	-26	-76	-144	-53	-55	-43	-65	-216	-54	-29	
Summa	-24	-62	-92	-133	-107	-124	-455	-217	-179	-170	-209	-775	-201	-246	-265	-265	-977	-256	-244	
Förvävsrelaterade avskrivningar																				
Förvärvade IP-rättigheter, MSEK	-13	-14	-11	-7	-9	-8	-33	-166	-69	-101	-123	-458	-67	-102	-104	-118	-391	-132	-218	
Partner Publishing/Film, MSEK	-	-	-12	-10	-2	-9	-33	-15	-8	-12	-11	-46	-12	-15	-15	-10	-52	-14	-14	
Goodwill, MSEK	-	-	-1	-1	-2	-28	-32	-43	-45	-52	-77	-218	-110	-375	-401	-536	-1 423	-612	-1 564	
Summa	-13	-14	-24	-17	-13	-45	-99	-224	-123	-164	-211	-722	-189	-492	-521	-664	-1 867	-758	-1 796	
Totalt immateriella tillgångar	-37	-76	-116	-150	-120	-169	-554	-441	-302	-334	-420	-1 497	-390	-738	-786	-929	-2 844	-1 014	-2 039	
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar																				
Extern utvecklad spel och förskott, MSEK	98	212	115	114	132	167	528	189	225	166	152	732	193	209	172	150	724	166	301	
Pågående internt utvecklade spel, MSEK	36	80	58	94	102	106	359	116	131	177	221	645	224	248	273	372	1 117	398	469	
Övriga inv. i immateriella anläggningstillg., MSEK	-	11	12	31	18	31	91	20	22	43	46	131	40	41	39	35	155	36	43	
Förvärvade IP-rättigheter, MSEK	23	4	-	0	22	11	32	0	0	6	0	7	8	0	0	0	8	0	15	
Totalt	157	306	185	239	273	314	1 010	326	378	392	419	1 515	465	498	484	558	2 005	599	829	
Färdigställda spel																				
Färdigställda spel, MSEK	-	176	123	47	50	162	383	220	168	104	152	644	165	253	311	156	885	117	298	
Övriga nyckeltal																				
Totalt antal pågående utvecklingsprojekt	-	-	54	51	55	77	-	80	81	86	96	-	103	125	135	150	-	160	180	
Antal offentliggjorda utvecklingsprojekt	-	-	19	17	20	29	-	32	34	37	44	-	43	52	53	61	-	53	56	
Antal icke offentliggjorda utvecklingsprojekt	-	-	35	34	35	48	-	48	47	49	52	-	60	73	82	89	-	107	124	
Totalt antal spelutvecklare (interna)	-	-	536	565	608	613	-	860	882	1 162	1 237	-	1 359	2 076	2 551	3 673	-	4 036	5 107	
Totalt antal spelutvecklare (externa)	-	-	714	692	740	871	-	807	946	1 110	1 021	-	1 006	1 109	1 042	963	-	1 079	1 280	
Totalt antal medarbetare utanför spelutveckling	-	-	470	486	554	529	-	541	590	709	713	-	744	790	851	1 094	-	1 210	1 499	
Totalt antal sysselsatta	-	-	1 720	1 743	1 902	2 013	-	2 208	2 418	2 981	2 970	-	3 109	3 975	4 445	5 730	-	6 325	7 886	
Antal studios																				
Totalt antal externa studios	-	-	18	29	26	26	-	42	48	55	58	-	58	55	56	57	-	66	67	
Totalt antal interna studios	-	-	10	10	10	10	-	17	18	18	20	-	26	33	46	56	-	60	69	
Totalt antal studios	-	-	28	39	36	36	-	59	66	73	78	-	84	88	102	113	-	126	136	
Totalt antal IP	-	-	91	106	107	119	-	136	138	148	154	-	160	174	195	208	-	225	242	

Embracer Group är ett moderbolag till företag som utvecklar och förlägger PC-, konsol- och mobilspele för den globala spelmarknaden. Embracer Group har en bred spelportfölj med över 240 ägda varumärken, som till exempel Saints Row, Goat Simulator, Dead Island, Darksiders, Metro, MX vs ATV, Kingdoms of Amalur, TimeSplitters, Satisfactory, Wreckfest, Insurgency, World War Z, Borderlands och många fler.

Bolaget har huvudkontor i Karlstad och global närvaro genom de åtta operativa koncernerna: THQ Nordic, Koch Media, Coffee Stain, Amplifier Game Invest, Saber Interactive, DECA Games, Gearbox Entertainment och Easybrain. Bolaget har 77 interna studios och fler än 8 000 medarbetare och kontrakterade utvecklare i fler än 40 länder.