

# EMBRACER<sup>+</sup> GROUP

21/22

## DELÅRSRAPPORT 3

OKTOBER – DECEMBER 2021  
EMBRACER GROUP AB (PUBL)  
ORG NR. 556582-6558

### OPERATIVT EBIT ÖKADE MED 86% TILL 1 119 MSEK

#### TREDJE KVARTALET, OKTOBER–DECEMBER 2021 (JÄMFÖRT MED OKTOBER–DECEMBER 2020)

- > Nettoomsättningen ökade med 135% till 5 085,2 MSEK (2 168,1).
- > Nettoomsättningen för affärsområdet Games ökade med 175% till 3 725,5 MSEK (1 355,5). THQ Nordic 352,3 MSEK (379,8), Koch Media Publishing 727,6 MSEK (496,9), Coffee Stain 175,0 MSEK (99,2), Saber Interactive 476,4 MSEK (307,0), DECA Games 661,2 MSEK (72,7), Gearbox Entertainment 455,4 MSEK (-) och Easybrain 877,7 MSEK (-).
- > Organisk tillväxt i konstant valuta för affärsområdet Games uppgick till 16%. Proforma tillväxt i konstant valuta för affärsområdet Games uppgick till 19%.
- > Nettoomsättningen för affärsområdet Partner Publishing/Film ökade med 67% till 1 359,7 MSEK (812,6).
- > EBITDA ökade med 70% till 1 489,9 MSEK (878,7), vilket motsvarar en EBITDA-marginal på 29% (41%).
- > Operativt EBIT ökade med 86% till 1 119,2 MSEK (603,1) motsvarande en operativ EBIT-marginal på 22% (28%).
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 1 050,7 MSEK (840,4). Investeringar i immateriella tillgångar uppgick till 968,7 MSEK (557,7). Fritt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital uppgick till 370,4 MSEK (315,7).
- > Justerat resultat per aktie uppgick till 0,76 SEK (0,53). Justerat resultat per aktie exklusive valutavinster och -förluster samt diskonteringsränteeffekter på avsättningar uppgick till 0,87 SEK (0,55).
- > Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt ökade 44% till 216 (150).
- > Totalt antal sysselsatta ökade med 66% till 9 524 (5 730) och antalet spelutvecklare ökade med 69% till 7 824 (4 636). Organisk tillväxt för antalet anställda i koncernen uppgick till 16%.

Nyckeltal koncernen	Okt-dec 2021	Okt-dec 2020	Apr-dec 2021	Apr-dec 2020	Apr 2020– mar 2021
Nettoomsättning, MSEK	5 085,2	2 168,1	11 808,2	6 620,0	9 024,2
EBITDA, MSEK	1 489,9	878,7	4 662,3	2 812,9	3 985,3
Operativt EBIT, MSEK	1 119,2	603,1	3 363,9	1 967,6	2 870,8
Kassaflöde från löpande verksamhet, MSEK	1 050,7	840,4	2 691,9	2 377,2	3 899,0
Fritt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital, MSEK	370,4	315,7	853,6	1 016,0	1 552,0
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar, MSEK	968,7	557,7	2 713,9	1 536,2	2 135,1
Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt	216	150	216	150	160
Totalt antal spelutvecklare	7 824	4 636	7 824	4 636	5 115
Totalt antal sysselsatta	9 524	5 730	9 524	5 730	6 325
Omsättningstillväxt, %	135	44	78	69	72
EBITDA-marginal, %	29	41	40	42	44
Operativ EBIT-marginal, %	22	28	29	30	32

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

**KOMMENTAR FRÅN VD****”EMBRACING AND EMPOWERING  
GREAT ENTREPRENEURS”**

*Vi är glada att presentera ännu ett stabilt kvartal, med en nettoomsättning som översteg 5 miljarder SEK, drivet av katalogförsäljning och med 70% återkommande intäkter. Affärsområdet Games hade en tillväxt om 19% proforma, framförallt drivet av en god utveckling för mobilverksamheten som växte 34% proforma. Tillväxten proforma nio månader var 18%. Operativt EBIT ökade med 86% till 1 119 MSEK (603) och justerat resultat per aktie ökade 58%. Vår ambition är nu att noteras på Nasdaq Stockholms reglerade huvudlista före slutet av 2022, vilket är tidigare än förväntat.*

Vi summerar ett händelserikt kvartal för bolaget. Jag är stolt över medarbetarnas driv, uthållighet och entusiasm, trots alla utmaningar i spåren av pandemin. Ansträngningarna har gett resultat. Koncernens verksamheter utvecklas enligt plan allteftersom vi genomför våra olika operativa strategier runt om i koncernen. Vi upprepar ledningens prognos för operativt EBIT för räkenskapsåret 2021/22 om 4,3-4,7 miljarder SEK, och uppdaterar prognosen för räkenskapsåret 2022/23 till 9,2-11,3 miljarder SEK och 2023/24 till 10,3-13,6 miljarder SEK, för att inkludera prognosen för de förvärv som har offentliggjorts under kvartalet.

Vår IFRS-konvertering och våra förberedelser inför notering på en reglerad marknad löper på snabbare än planerat. Vi har nu ambitionen att vara redo för notering på Nasdaq Stockholms reglerade huvudlista före slutet av 2022, tidigare än vad vi räknat med, förutsatt att vi når vissa delmål enligt plan.

**Stark organisk tillväxt under kvartalet**

Embracer Group fortsätter sin ambitiösa tillväxtagenda för de, snart 10, operativa koncernerna. Affärsområdet Games rapporterar en uppmuntrande organisk tillväxt om 16% under kvartalet, drivet av den starka utvecklingen i Koch Media Publishing och Coffee Stain. Milestone, som är en av de viktigaste verksamheterna i Koch Media Publishing, har konsekvent överpresterat i förhållande till den affärsplan som lades 2019 då bolaget under entreprenören Luisa Bixios ledning blev en del av koncernen. Det nyligen lanserade *Hot Wheels Unleashed* är Milestones mest framgångsrika spel hittills vilket bidrog kraftigt till kvartalets intäkter. Coffee Stain noterade ett fortsatt starkt intresse för deras ständigt aktuella titlar *Valheim*, *Deep Rock Galactic* och *Satisfactory*.

På proforma-basis hade affärsområdet Games en organisk tillväxt om 19%, drivet av stark försäljning i mobilverksamheterna Easybrain och DECA Games. Vår mobilverksamhet växte med 34% proforma, med 292 miljoner aktiva användare i månaden och 34 miljoner dagligen. CrazyLabs firade nyligen 5 miljarder ackumulerade nedladdningar sedan bolaget grundades.

**Rekordinvesteringar i organisk tillväxt**

Syftet med vår kapitalallokering är att driva lönsam tillväxt och modellen tycks fungera. För oss, ligger den största potentialen för värdeskapande, i att maximera långsiktig och lönsam organisk tillväxt. Vi har rekordantalet 216 pågående utvecklingsprojekt. Över 95% av våra aktiverade spelutvecklingskostnader avser utveckling av kommande premiumspel. Vår projektportfölj innehåller nu fler än 25 AAA-utvecklingsprojekt som är avsedda att lanseras fram till mars 2026 med potentialen att driva en betydande organisk tillväxt.

Genom att investera i talangfulla spelutvecklare stärker vi vår förmåga att växa vår spelportfölj ytterligare. Vi har 18 förlag i koncernen med över 700 anställda som arbetar nära interna och externa utvecklare med produktion, marknadsföring, försäljning, distribution, kvalitetssäkring



Fryken, Värmland  
Photo: Tommie Ohlsson

och många andra områden för att säkerställa att våra projekt får bästa möjliga tillgång till en global marknad från lanseringen och framåt.

#### **Transformativa förvärv adderar diversifiering och strategiska möjligheter**

Vi är mycket glada över förvärven av Asmodee och Dark Horse. Det är transformativa förvärv som vi har övervägt i flera år, med starkt entreprenörskap och en strategi som passar bra ihop med Embracer. Asmodee är världsledande inom utveckling, förlagsverksamhet och distribution av brädspel vilket innebär både diversifiering och strategiska möjligheter för koncernen. Dark Horse, med en stark och växande förlagsverksamhet för serietidningar i Nordamerika, adderar attraktiva möjligheter inom transmedia. Detta inkluderar ett väl etablerat nätverk med stora film- och TV-producenter i Hollywood samt ett omfattande bibliotek av serietidningsvarumärken, där vissa kan komma att utvecklas för interaktiva upplevelser. Förvärven har fått positiv respons bland anställda, partners och andra intressenter.

När affärerna har slutförts kommer Embracer Group att ha en av spelbranschens mest diversifierade varumärkesportföljer. Ingen enskild titel eller enskilt varumärke väntas stå för mer än 5 procent av koncernens nettoomsättning, vilket i sin tur borde göra vår verksamhet än mer förutsägbar.

#### **God finansiell ställning för fortsatt tillväxt**

Efter att pågående transaktioner slutförts bedömer vi att vi kommer att ha mer än 8 miljarder SEK i kassa och kreditfaciliteter tillgängligt för ytterligare förvärv. Ett flertal av senaste årens förvärv binder förhållandevis lite kapital. Med en stark organisk tillväxt framöver räknar vi med att gradvis öka fritt operativt kassaflöde. Vår diversifiering ökar och våra intäkter blir mer förutsägbara. Vår övertygelse är att en stark balansräkning är ett viktigt verktyg för långsiktigt värdeskapande eftersom vi då alltid kan utgå från en styrkeposition.

Aktiviteten på förvärvsmarknaden har varit hög med både stora och små affärstransaktioner. Våra framstående affärspartners Microsoft, Sony och Take Two har samtliga nyligen gjort betydande förvärv med strategisk logik, ett bevis på att dataspel är en väldigt attraktiv form av underhållning. På Embracer noterar vi ett ökande antal propåer från olika aktörer. Vi är dock mer selektiva än någonsin. De bolag vi välkomnar till vår familj måste tänka långsiktigt, ha djärva ambitioner och känna sig som hemma hos oss. För att belysa detta är jag stolt över att kunna säga att 106 av de totalt 108 entreprenörer som blivit en del av oss sedan noteringen 2016, fortfarande är kvar i familjen. Vår strategi att omfamna och stärka entreprenörer verkar fungera.



Vi avser att fortsätta växa vårt ekosystem med fler entreprenörer och kreatörer under kommande kvartal och år. Vi fortsätter även att ha diskussioner med företag som skulle vara finansiellt transformativa och kunna bilda nya operativa koncerner, men tidpunkten för sådana förvärv är alltid svår att bedöma.

Vi lämnar ytterligare ett kalenderår bakom oss. Jag vill återigen tacka alla medarbetare i vår globala koncern för allt hårt arbete, trots pandemin som vi har tvingats bemästra under året. Förhoppningsvis kommer vi snart att kunna ses över landsgränserna igen. Jag vill avsluta med att tacka alla aktieägare, anställda, kunder, branschkollegor och affärspartners för att ni bidrar till Embracer Groups välbefinnande och framgång.

17 februari 2022, Karlstad, Värmland, Sverige

Lars Wingefors  
*Medgrundare och VD*



Alla kommentarer avser kvartalet om inte annat anges.

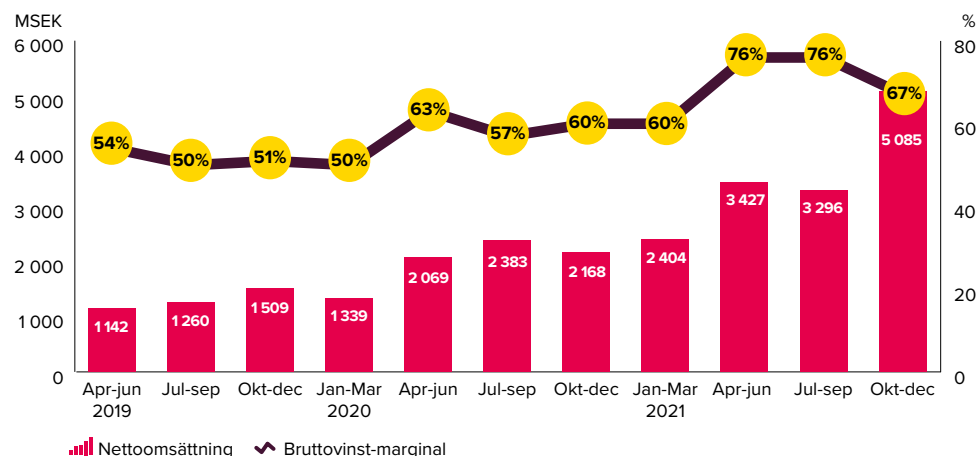
## KONCERNENS INTÄKTER

Nettoomsättning per affärsområde, MSEK	Okt-dec 2021	Okt-dec 2020	Förändr.	Apr-dec 2021	Apr-dec 2020	Apr 2020-mar 2021
Games - THQ Nordic	352,3	379,8	-7%	1 395,0	1 434,5	1 789,1
Games - Koch Media Publishing	727,6	496,9	46%	1 949,9	1 616,4	2 081,2
Games - Coffee Stain	175,0	99,2	76%	486,1	401,5	1 182,5
Games - Saber Interactive	476,4	307,0	55%	1 244,3	915,2	1 185,9
Games - DECA Games	661,2	72,7	809%	1 055,5	105,5	209,7
Games - Gearbox Entertainment	455,4	-	-	1 325,9	-	-
Games - Easybrain	877,7	-	-	2 060,9	-	-
<b>Games delsumma</b>	<b>3 725,5</b>	<b>1 355,5</b>	<b>175%</b>	<b>9 517,5</b>	<b>4 473,1</b>	<b>6 448,3</b>
Partner Publishing/Film	1 359,7	812,6	67%	2 290,7	2 146,9	2 575,9
<b>Total nettoomsättning</b>	<b>5 085,2</b>	<b>2 168,1</b>	<b>135%</b>	<b>11 808,2</b>	<b>6 620,0</b>	<b>9 024,2</b>

Koncernens nettoomsättning under kvartalet ökade med 135% eller 2 917,1 MSEK jämfört med motsvarande period föregående år. Tillväxten drevs av förvärven av Easybrain, Gearbox Entertainment och DECA Games inklusive CrazyLabs. Den starka tillväxten i Saber Interactive och Koch Media Publishing drevs av hög katalogförsäljning. Försäljningen i Coffee Stain drevs framförallt av lanseringar av nya uppdateringar och stark katalogförsäljning. Den minskade försäljningen i THQ Nordic beror främst på avsaknaden av större lanseringar under kvartalet jämfört med motsvarande period föregående år. Organisk tillväxt i konstant valuta för affärsområde Games uppgick till 16% under kvartalet.

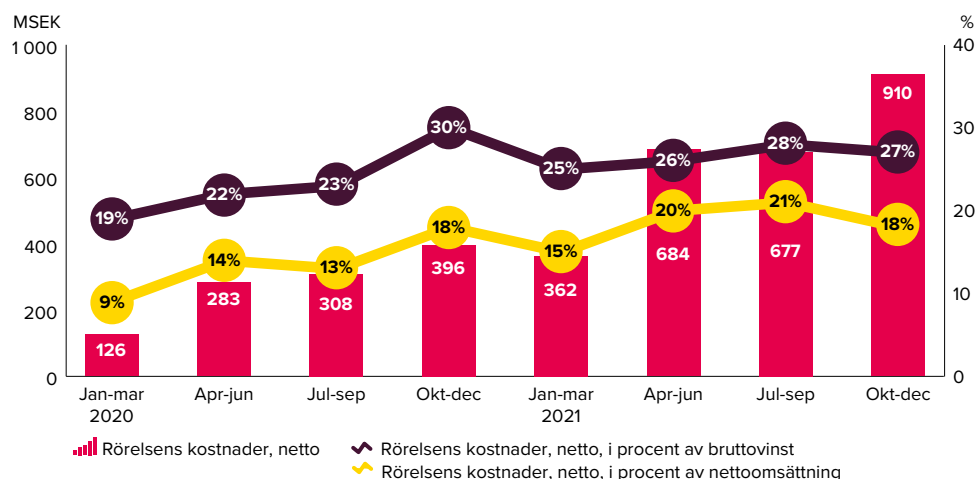
Den ökade nettoomsättningen i affärsområde Partner Publishing/Film beror främst på en stor lansering inom Partner Publishing under kvartalet.

## UTVECKLING BRUTTOMARGINAL



Bruttomarginalen ökade jämfört med förra året och uppgick till 67% (60%). Dock minskade bruttomarginalen i förhållande till föregående kvartal, främst på grund av ett skifte i försäljningsmixen med en ökad andel försäljning från affärsområde Partner Publishing/Film.

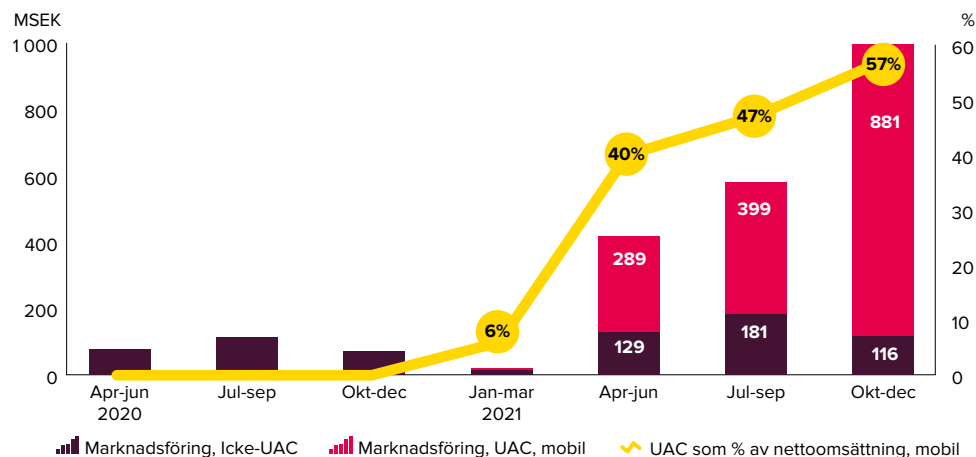
## UTVECKLING AV RÖRELSENS KOSTNADER, NETTO (SE DEFINITION SID 41)



Ökningen av rörelsekostnader jämfört med föregående år beror främst på förvärven av Gearbox Entertainment och Easybrain i april 2021 och förvärvet av CrazyLabs i september 2021. Organiskt drivs rörelsekostnaderna av ett ökat antal anställda som ska arbeta med spelutveckling och förstärka koncernfunktioner. Den genomsnittliga kostnaden per heltidsanställd i koncernen har under kvartalet legat i nivå med tidigare kvartal.

Gearbox Entertainments affärsmodell inkluderar större samförläggprojekt som redovisas enligt metoden för successiv vinstavräkning. Baserat på Easybrains och CrazyLabs nuvarande affärsmodeller har det beslutats att kostnadsföra utvecklingskostnader löpande, därmed finns inga aktiverade utvecklingskostnader för Easybrain och CrazyLabs.

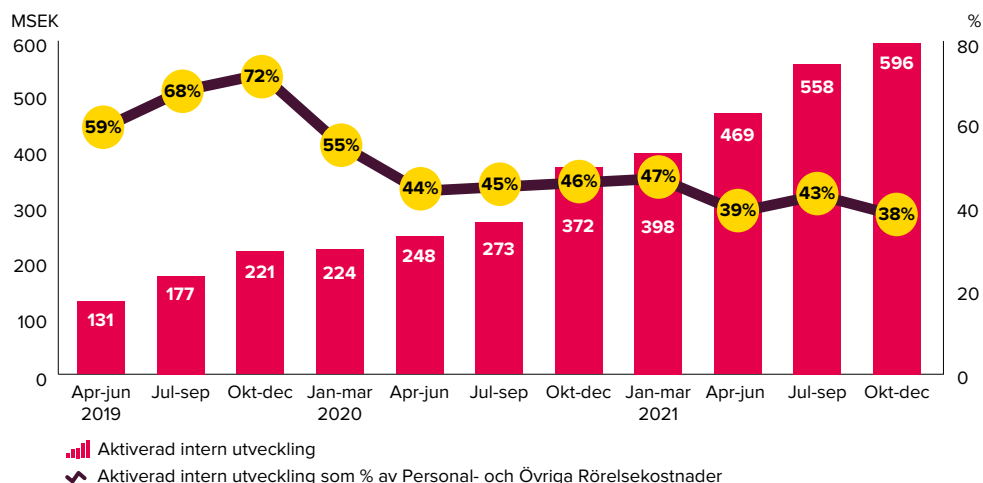
## UTVECKLING AV MARKNADSFÖRINGSKOSTNADER



Ökningen av user acquisition costs (UAC) under kvartalet beror på förvärvet av CrazyLabs och fortsatta investeringar av andra mobilspelsbolag för att driva ökad organisk tillväxt. Marknadsföringskostnader kostnadsförs löpande och aktiveras aldrig, även om värdet av marknadsföringen förväntas bli realiserat över tid.



## INTERNA INVESTERINGAR - AKTIVERINGSGRAD



Investeringar i pågående spelutveckling har ökat över tid. Allteftersom den interna utvecklingen ökar så aktiveras en större andel av utvecklingskostnaderna. Aktiveringsgraden har minskat över tid i takt med att nya affärsmodeller har tillkommit till koncernen.

## OPERATIVA AVSKRIVNINGAR

MSEK	Okt-dec 2021	Okt-dec 2020	Apr-dec 2021	Apr-dec 2020	Apr 2020-mar 2021
<b>Immateriella tillgångar</b>					
Färdigställda spelprojekt	302,2	200,0	737,9	613,3	814,9
Övriga immateriella tillgångar (Film etc.)	43,0	65,3	103,6	163,1	217,0
<b>Summa</b>	<b>345,2</b>	<b>265,3</b>	<b>841,5</b>	<b>776,4</b>	<b>1 031,9</b>
<b>Materiella tillgångar</b>	<b>25,6</b>	<b>10,3</b>	<b>67,3</b>	<b>27,5</b>	<b>41,2</b>
<b>Totalt operativa avskrivningar</b>	<b>370,8</b>	<b>275,6</b>	<b>908,8</b>	<b>803,9</b>	<b>1 073,2</b>

Operativa avskrivningar för slutförd spelutveckling avgörs av värdet för slutförda spel och tidpunkten för slutförandet eftersom avskrivningar bestäms på månatlig basis.

Operativa avskrivningar på spel uppgick till 302,2 MSEK under kvartalet och värdet på färdigställda spelprojekt i kvartalet uppgick till 377 MSEK. Vid utgången av kvartalet uppgick det bokförda värdet av färdigställda spel till 859,2 MSEK.

## OPERATIVT EBIT

Jämfört med föregående kvartalet växte operativt EBIT med 15% (146 MSEK) medan försäljningen ökade med 54%. Den lägre ökningstakten för operativt EBIT förklaras främst av lägre bruttomarginal på grund av en högre försäljningsandel från affärsområde Partner Publishing / Film samt rekordhöga investeringar i UA om 881 MSEK (57% av mobilförsäljningen).

Därutöver ökade kostnaderna dels till följd av att CrazyLabs konsoliderats under hela kvartalet, dels till följd av ökat antal anställda för att hantera en växande spelportfölj och en generellt växande koncern. Slutligen, operativa avskrivningar ökade på grund av värde och tidpunkt för slutförande av spel.



## FÖRVÄRVSRELATERADE AVSKRIVNINGAR

MSEK	Okt–dec 2021	Okt–dec 2020	Apr–dec 2021	Apr–dec 2020	Apr 2020– mar 2021
IP-rättigheter	249,1	117,9	690,2	324,3	456,7
Övervärden Partner Publishing/Film	13,4	10,0	41,5	40,4	53,8
Goodwill	1 863,6	536,0	5 012,4	1 312,5	1 924,9
<b>Totalt förvärvsrelaterade avskrivningar</b>	<b>2 126,1</b>	<b>663,9</b>	<b>5 744,1</b>	<b>1 677,2</b>	<b>2 435,4</b>

Prognostiserade förvärvsrelaterade avskrivningar uppgick till 2 000 MSEK under kvartalet, vilket är 126,1 MSEK lägre än de faktiska avskrivningarna. Skillnaden beror främst på differensen mellan kursen för Embracer-aktien vid förvärvstillfället och den volymvägda genomsnittskursen som anges i respektive förvärvsavtal samt den omvärdering som sker av goodwill på grund av förändringar i villkorade tilläggsköpeskillningar inom 12 månader som beskrivs nedan i sektionen "Villkorade tilläggsköpeskillningar."

Ökningen av förvärvsrelaterade avskrivningar förklaras av slutförandet av ett flertal förvärv under året, där Gearbox Entertainment, Easybrain, Aspyr, CrazyLabs och Ghost Ship Games står för den största delen.

## RESULTAT FRÅN INTRESSEFÖRETAG

Resultat från intresseföretag uppgick till 7,5 MSEK under kvartalet och är främst hänförligt till vinstandelen från Iron Gate som uppgick till 7,2 MSEK vilket ingår i bruttomarginalen.

## FINANSIELLT NETTO

MSEK	Okt–dec 2021	Okt–dec 2020	Apr–dec 2021	Apr–dec 2020	Apr 2020– mar 2021
Räntetäkter och liknande poster	1,5	46,0	2,1	61,3	59,2
Räntekostnader och liknande poster	–60,0	–19,3	–171,1	–40,7	–78,8
Valutaeffekter netto	–122,3	–17,8	–124,3	42,9	222,8
<b>Finansiellt netto</b>	<b>–180,8</b>	<b>8,9</b>	<b>–293,4</b>	<b>63,5</b>	<b>203,2</b>

Valutaeffekter netto inkluderar både realiserade och orealiserade vinster och förluster. Ökningen i räntekostnader beror främst på diskonteringseffekter för avsättningar gällande villkorade tilläggsköpeskillningar som uppgår till 52,2 MSEK under kvartalet. Valutaförluster gäller främst omvärdering av avsättningar för tilläggsköpeskillningar.

## KONCERNENS RESULTAT

Koncernens EBITDA ökade från 878,7 MSEK till 1 489,9 MSEK och operativt EBIT ökade från 603,1 MSEK till 1 119,2 MSEK under kvartalet och ökningen beror främst på en ökad nettoomsättning och förbättrad bruttomarginal jämfört med samma period föregående år.

Ökningen av operativt EBIT påverkade EBIT positivt men EBIT belastades av ökade förvärvsrelaterade avskrivningar på 1 462,2 MSEK. Sammantaget sjönk EBIT under kvartalet från –60,8 MSEK till –1 007,1 MSEK.





## KONCERNENS KASSAFLÖDE OCH FINANSIELLA STÄLLNING

MSEK	Okt–dec 2021	Okt–dec 2020	Apr–dec 2021	Apr–dec 2020	Apr 2020– mar 2021
<b>EBITDA, justerat <sup>1)</sup></b>	<b>1 489,9</b>	<b>878,7</b>	<b>4 272,7</b>	<b>2 771,5</b>	<b>3 943,9</b>
Skatteutgifter	–133,0	–70,4	–456,2	–143,3	–259,4
Övriga icke kassaflödespåverkande poster	83,3	38,7	2,0	–59,4	81,5
<b>Operativt kassaflöde</b>	<b>1 440,2</b>	<b>847,0</b>	<b>3 818,5</b>	<b>2 568,8</b>	<b>3 766,0</b>
Investeringar i immateriella tillgångar	–968,7	–557,7	–2 713,9	–1 536,2	–2 135,1
Investeringar i materiella tillgångar	–91,2	–23,6	–240,8	–52,6	–69,6
Investeringar i finansiella tillgångar	–9,9	50,0	–10,2	36,0	–9,3
<b>Kassaflöde från investeringar</b>	<b>–1 069,8</b>	<b>–531,3</b>	<b>–2 964,9</b>	<b>–1 552,8</b>	<b>–2 214,0</b>
<b>Fritt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital</b>	<b>370,4</b>	<b>315,7</b>	<b>853,6</b>	<b>1 016,0</b>	<b>1 552,0</b>
Förändringar i rörelsekapital	–389,6	–6,6	–1 126,6	–191,6	133,0
<b>Fritt kassaflöde efter förändringar i rörelsekapital</b>	<b>–19,2</b>	<b>309,1</b>	<b>–273,0</b>	<b>824,4</b>	<b>1 685,0</b>
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	6 139,5	5 404,2	6 966,4	7 858,2	14 725,3
Investeringar i förvärvade bolag	–861,0	–2 308,2	–5 856,2	–4 185,9	–4 590,8
<b>Kassaflöde för perioden</b>	<b>5 259,4</b>	<b>3 405,1</b>	<b>837,2</b>	<b>4 496,7</b>	<b>11 819,5</b>

<sup>1)</sup> EBITDA, justerat - EBITDA justerat för omvärdering av ägande i intresseföretag och villkorade tilläggsköpeskillingar.

Investeringar i immateriella tillgångar består främst av investeringar i pågående spelutveckling som uppgår till –925,4 MSEK och i filmrättigheter som uppgår till –37,2 MSEK. Investeringar i materiella tillgångar relaterade främst till nya kontorslokaler och logistikcenter.

Det ökade rörelsekapitalet beror främst på ökade kundfordringar inom Partner Publishing / Film till följd av ökad nettoomsättning. Ledningen räknar med att se en positiv effekt i kvartalet som slutar 31 mars.

Det positiva kassaflödet från finansieringsverksamheten kommer främst från nyemissionen i december samt ökat nyttjande av kreditfaciliteter.

MSEK	31 dec 2021	31 dec 2020	30 sep 2021	31 mar 2021
Likvida medel	15 226,6	6 919,1	9 919,4	14 299,9
Outnyttjade kreditfaciliteter	6 901,3	5 557,9	6 918,9	6 212,7
<b>Koncernens likvida medel och outnyttjade kreditfaciliteter</b>	<b>22 127,9</b>	<b>12 477,0</b>	<b>16 838,3</b>	<b>20 512,6</b>
<b>Nettokassa</b>	<b>12 747,6</b>	<b>4 901,0</b>	<b>7 698,6</b>	<b>12 805,6</b>

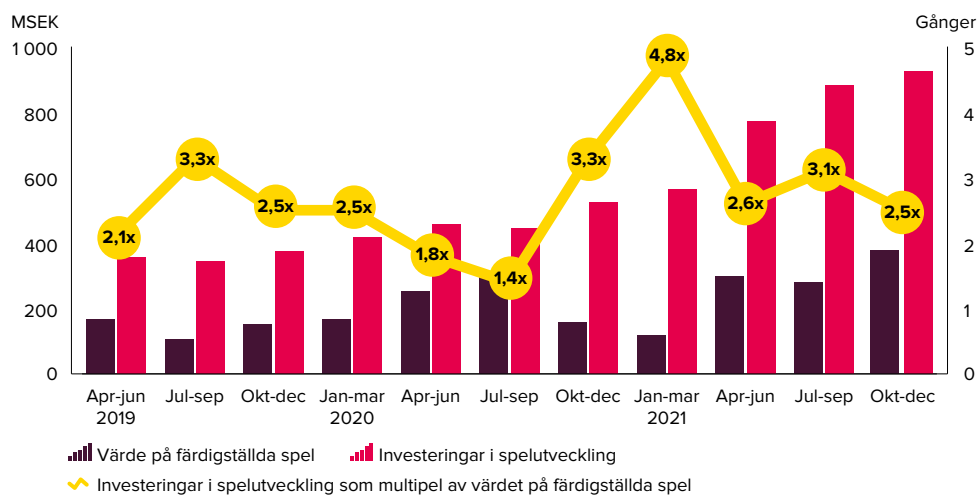
Efter slutförande av samtliga offentliggjorda förvärv uppskattar ledningen att det finns mer än 8 miljarder SEK i tillgänglig kassa och kreditfaciliteter.



## PÅGÅENDE UTVECKLING OCH FÄRDIGSTÄLLDA SPEL

Totalt investerades 925,4 MSEK i pågående spelutveckling, vilket är rekord för ett enskilt kvartal. Dessa investeringar lägger grunden för växande intäkter från framtida lanseringar. Det finns två anledningar till ökningen: dels har fokus ökat på att växa spelutvecklingen organiskt och dels har ett skifte skett från samförlagsprojekt samt work-for-hire till interna utvecklingsprojekt.

Värdet på färdigställda och lanserade spel under kvartalet uppgick till 377 MSEK och drevs av lanseringen av Chorus, After the Fall, Beyond, This is the president och Scarf.





## VILLKORADE TILLÄGGSKÖPESKILLINGAR

Per den 31 december 2021 hade koncernen avsättningar om totalt 10 465,7 MSEK för tilläggsköpeskillingar med förväntad utbetalning enligt nedan.

### Avsättningar för villkorade tilläggsköpeskillingar

Förväntad utbetalning per räkenskapsår MSEK	Tilläggsköpeskilling		Totalt
	Kontantavräkning	Nyemitterade aktier	
2021/2022	10,2	58,5	68,7
2022/2023	570,4	19,5	590,0
2023/2024	412,3	0,0	412,3
2024/2025	708,0	1 033,8	1 741,8
2025/2026	1 129,3	1 955,1	3 084,4
2026/2027	889,8	379,7	1 269,5
2027/2028	2 049,1	619,4	2 668,5
2028/2029	246,1	103,1	349,2
2029/2030	167,8	0,0	167,8
2030/2031	68,2	26,6	94,8
2031/2032	0,0	18,8	18,8
<b>Totalt</b>	<b>6 251,2</b>	<b>4 214,5</b>	<b>10 465,7</b>

Nuvärdet av tilläggsköpeskillingar har beräknats baserat på förväntningar gällande huruvida finansiella och operationella mål kommer nås för varje enskilt avtal. 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 för tilläggsköpeskillingar 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 53 037 298 stycken enligt avtal. Om samtliga aktier emitteras kommer utspädningen att uppgå till 4,7% av kapitalet och 3,1% av rösttalet den 31 december 2021.

Avsättningen som härrör betalning i aktier var ungefär 606,2 MSEK högre den 31 december 2021 jämfört med 30 september 2021, främst på grund av ett högre pris på Embracers aktie (96,50 SEK per den 31 december 2021 jämfört med 84,30 SEK den 30 september 2021).

Miljoner aktier	Antal utgivna clawbackaktier							Total
	21/22	22/23	23/24	24/25	25/26	26/27	27/28	
Utgivna aktier med clawback	1,7	32,9	16,1	2,6	51,1	6,2	6,3	<b>116,9</b>

Utöver avsättningar för villkorade tilläggsköpeskillingar har koncernen emitterat aktier med clawback-rättigheter. Av Embracers totalt cirka 1 084,3 miljoner utestående aktier fanns det cirka 116,9 miljoner aktier med förbehåll om återtagande den 31 december 2021. Dessa aktier har tidigare emitterats för att täcka framtida förpliktelser för villkorade tilläggsköpeskillingar men kan återkrävas om målen inte uppnås.

Miljoner aktier	Antal aktier som inte längre begränsas av lock-up avtal							Total
	21/22	22/23	23/24	24/25	25/26	26/27	27/28	
Aktier utan lock-up	10,8	15,5	6,8	0,7	0,1	0,0	0,0	<b>34,0</b>

Koncernen hade 34 miljoner aktier som är utgivna med lock-up avtal den 31 december 2021.



## IMMATERIELLA TILLGÅNGAR

Vid slutet av kvartalet hade koncernen immateriella tillgångar enligt tabellen nedan:

MSEK	31 dec 2021	31 dec 2020	31 mar 2021
Färdigställda spel	859,2	551,8	512,6
Pågående spelutvecklingsprojekt	5 072,5	2 794,6	3 182,2
Övriga immateriella tillgångar (film m.m.)	242,1	182,9	180,2
<b>Immateriella tillgångar</b>	<b>6 173,8</b>	<b>3 529,3</b>	<b>3 875,0</b>
IP-rättigheter	3 450,9	1 368,6	1 575,2
Partner Publishing/Film	93,4	147,2	135,5
Goodwill	29 494,7	9 641,1	10 804,2
<b>Immateriella tillgångar relaterade till förvärv</b>	<b>33 039,0</b>	<b>11 156,9</b>	<b>12 515,0</b>
<b>Totalt</b>	<b>39 212,9</b>	<b>14 686,2</b>	<b>16 390,0</b>

## PRELIMINÄRA FÖRVÄRVSANALYSER (PPA)

Under kvartalet genomförde Embracer följande förvärv: Jufeng, Hothead (IP's), Splatter Connect, Aionic Labs, Fractured Byte, Shiver Entertainment, Spotfilm Networkx, Green Tile Digital. De förvärvade bolagens räkenskaper har konsoliderats i Embracers räkenskaper från respektive datum för slutförande av förvärven. En sammanfattning av de preliminära förvärvsanalyserna har upprättats nedan:

MSEK	Okt–dec 2021	Justeringar preliminär PPA	Total Okt–dec	YTD Apr–dec
Pågående spelutvecklingsprojekt	0	4	5	247
Färdigställda spelutvecklingsprojekt	0	0	0	113
IP-rättigheter/Varumärken	0	–1	–1	–77
Övriga immateriella rättigheter	5	0	5	21
<b>Summa immateriella tillgångar</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>304</b>
<b>Summa finansiella tillgångar</b>	<b>0</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>248</b>
<b>Totalt materiella tillgångar</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>90</b>
Nettorörelsekapital	5	–32	–26	–500
Likvida medel	33	10	43	1 155
Avsättningar	–1	–2	–4	–75
Övriga långfristiga skulder	–7	0	–7	–75
<b>Summa förvärvade nettotillgångar exklusive övervärden</b>	<b>37</b>	<b>–12</b>	<b>25</b>	<b>1 147</b>
<i>Övervärden allokerade till:</i>				
Goodwill	427	492	919	23 198
IP, varumärken och övrigt	561	0	561	2 639
Uppskjutna skattefordringar	–1	0	–1	–423
<b>Summa övervärden efter skatt</b>	<b>987</b>	<b>492</b>	<b>1 479</b>	<b>25 414</b>
<b>Förvärvade nettotillgångar</b>	<b>1 025</b>	<b>480</b>	<b>1 505</b>	<b>26 561</b>
Förvärvad nettokassa	–33	–10	–43	–1 155
Köpeskilling i nyemitterade aktier	–32	0	–32	–9 039
Aktier emitterade under clawback (tilläggsköpeskilling)	0	0	0	–2 253
Avsättningar för tilläggsköpeskillingar	–238	–350	–588	–8 257
Transaktioner med minoritetsintressenter	0	0	0	–30
Övrigt	0	–1	–1	–14
<b>Nettokassaflöde av förvärv</b>	<b>721</b>	<b>119</b>	<b>840</b>	<b>5 812</b>
Kassaflöde relaterat till tidigare förvärv	0	21	21	43
<b>Totalt nettokassaflöde för förvärv</b>	<b>721</b>	<b>140</b>	<b>861</b>	<b>5 856</b>



## PROGNOS

### Operativt EBIT

Ledningen gör följande prognos gällande operativt EBIT för kommande räkenskapsår:

Räkenskapsår 21/22	4,300-4,700 MSEK
Räkenskapsår 22/23	9,200-11,300 MSEK
Räkenskapsår 23/24	10,300-13,600 MSEK

Prognosen för innevarande räkenskapsår står fast. Prognosen för räkenskapsåren 2022/23 och 2023/24 inkluderar förvärv som kommunicerats fram till 31 december 2021 men som inte slutförts än. Dessa förvärv kommer att ingå i Embracers konsoliderade räkenskaper från respektive datum för slutförande. Som underlag för prognosen har förvärv som inte slutförts innan 31 december 2021 antagits slutföras 1 april 2022.

### Förvärvsrelaterade avskrivningar

Prognosen inkluderar offentliggjorda förvärv men som ännu inte slutförts. Som underlag för prognosen har förvärv som inte slutförts innan 10 februari 2022 antagits slutföras 1 april 2022. Prognosen använder genomsnittliga valutakurser under perioden april-december 2021. Prognosen bygger på förvärvsanalyser per den 17 februari 2022 som inkluderar både preliminära och slutgiltiga förvärvsanalyser. Köpeskillingar som betalas i form av aktier i transaktioner som inte slutfördes innan 31 december 2021 värderas till den volymvägda genomsnittskurs som anges i respektive avtal.

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 2021-12-31	7 840	8 317	8 067	7 736	6 028	566	38 554
Avskrivningar relaterade till förvärv som slutförs efter 2021-12-31	29	6 255	6 255	6 255	6 255	6 226	31 275
<b>Icke operativa avskrivningar</b>	<b>7 869</b>	<b>14 572</b>	<b>14 322</b>	<b>13 991</b>	<b>12 283</b>	<b>6 792</b>	<b>69 829</b>

Prognosen för januari till mars 21/22 uppgår till 2 125 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 ökade med 282,7 MSEK hänförligt till omräkningsdifferenser under perioden 1 april 2021 till 31 december 2021. Omräkningsdifferenserna är främst relaterade till omvärdering av nettotillgångar i dotterföretag till växelkursen per den 31 december 2021.

## SKULDSÄTTNINGSPOLICY

Styrelsen bibehåller en ansvarsfull skuldsättningspolicy för koncernen och upprepar det existerande målet. Skuldsättningen kan temporärt tillåtas överstiga 1,0x nettoskulden / operativt EBIT, där operativt EBIT mäts som ledningens proforma förväntningar för kommande tolv månader. Under sådana omständigheter bör skuldsättningen återgå till under 1,0x nettoskulden / operativt EBIT på medellång sikt.

## MODERFÖRETAGET

Moderföretagets nettoomsättning för kvartalet uppgick till 108,8 MSEK (185,4) och resultatet före skatt var 10,2 MSEK (-369,0). Det negativa utfallet förra året beror på orealiserade valutaförluster på interna lån. Resultatet efter skatt var -4,5 MSEK (-297,9).

Investeringarna i immateriella tillgångar uppgick under kvartalet till 0,1 MSEK (106,3).

Likvida medel uppgick den 31 december 2021 till 11 524,1 MSEK (5 421,8). Moderföretagets egna kapital uppgick vid periodens slut till 41 455,9 MSEK (17 731,3).





## VÄSENTLIGA HÄNDELSE R UNDER KVARTALET

- > Den 14 oktober offentliggjorde Embracer Group förvärvet av mobilspelsutvecklaren Jufeng Studio och åtta mobilspelstitlar genom sin operativa koncern DECA Games. Totala bruttointäkter för perioden juli till september 2021 uppgick till cirka 50 MSEK. Verksamheten kommer att konsolideras i Embracers räkenskaper från och med oktober 2021.
- > Den 15 december offentliggjorde Embracer Group förvärvet av Financière Amuse Topco SAS ("Asmodee"), en internationellt ledande förläggare och distributör av brädspel, sam-larkort och digitala brädspel. Asmodees proforma nettoomsättning under innevarande räkenskapsår uppskattas till 1,1 miljarder EUR, proforma justerat EBITDA uppskattas till 240 MEUR och proforma operativt EBIT uppskattas till 206 MEUR. Vid dess slutförande innebär förvärvet ett transformativt steg för Embracer inom gaming och underhållning, en strategi som presenterades under årsstämman i september 2021. Asmodee kommer efter tillträdet att bli den nionde operativa koncernen och dess verksamhet kommer fortsatt bedrivas med ett decentraliserat bestämmande.
- > Den 16 december genomförde Embracer Group en riktad nyemission av 69 000 000 nya B-aktier för svenska och internationella institutionella investerare. Embracer Group tillförs härigenom 6 miljarder SEK genom nyemissionen. Likviden kommer användas för att slutföra förvärvet av Asmodee och emissionen anses vara positiv för bolagets kapitalstruktur och generella risknivå.
- > Den 21 december offentliggjorde Embracer Group fem förvärv. Den sammanlagda initiala köpeskillingen för dessa transaktioner uppgår till cirka 3,1 miljarder SEK på kassa- och skuldfri basis. Cirka 2,3 miljarder SEK betalas kontant och cirka 770 MSEK i nyemitterade B-aktier i Embracer. I syfte att skapa långsiktiga gemensamma intressen kan en tilläggsköpeskillning om ytterligare maximalt cirka 950 MSEK utgå, vilken är föremål för vissa finansiella och operationella mål uppnås över en period om upp till åtta år. Tilläggsköpeskillningen består av maximalt cirka 720 MSEK kontant och cirka 230 MSEK i B-aktier i Embracer. Samtliga aktier emitteras till ett pris motsvarande den volymvägda genomsnittskursen för Embracers B-aktie på Nasdaq First North Growth Market under de 20 handelsdagar som föregår (men inte inklusive) dagen för avtalsingåendet i respektive transaktion. Således varierar priset per aktie från 90,50 SEK till 91,94 SEK.
  - Perfect World North American Corporation och Perfect World Publishing B.V. (tillsammans "PWE"). PWE är en spelutvecklare och förläggare för PC och konsoler, och inkluderar bolagen PWE Publishing och Cryptic Studios som har sin bas i USA. PWE kommer att addera 237 anställda till koncernen och kommer utgöra dotterbolag till Gearbox Entertainment.
  - Shiver Entertainment är baserade i USA. Genom förvärvet så adderas ett talangfullt team om 20 personer som fokuserar på spelutveckling, samutveckling och porting projekt över olika plattformar och genrer. Shiver hade en nettoomsättning om 40 MSEK under 2020. Shiver blir ett dotterbolag till Saber Interactive.
  - DIGIC är baserade i Ungern. DIGIC är en animationsstudio och adderar nära 400 anställda till koncernen. DIGIC har en gedigen meritlista inom kommersiella trailers och cinematics för bästsäljande spel samt animering för streaming media. DIGIC hade cirka 240 MSEK i nettoomsättning och 50 MSEK i operativt EBIT under 2021. DIGIC kommer vara ett dotterbolag till Saber Interactive.
  - Spotfilm Networx som är baserade i Tyskland. Spotfilm Networx har de ledande Advertising-based Video on Demand (AVOD) kanalerna i Tyskland. Spotfilm Networx har 18 anställda. Spotfilm Networx kommer att fortsätta bedriva sin verksamhet från befintliga lokaler och vara ett dotterbolag till Koch Media.
  - Embracer Group förvärvade Dark Horse som efter slutförande av förvärvet blir den tionde operativa koncernen i Embracer. Genom förvärvet stärker Embracer sina förmågor inom transmedia genom att addera expertis inom innehållsutveckling, förlagsverksamhet för serietidningar samt film & TV produktion. Dark Horse hade en nettoomsättning om cirka 900 MSEK och operativt EBIT om 130 MSEK under 2021.



## SPELMARKNADEN

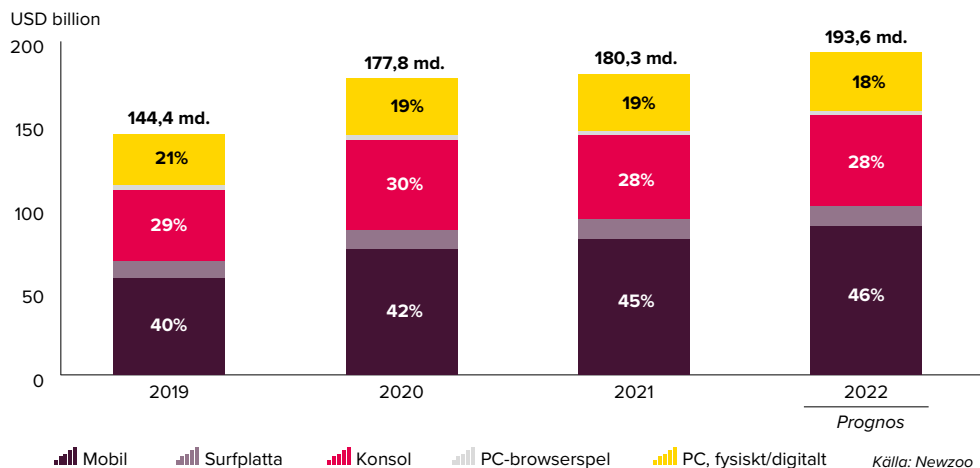
Den underliggande marknadsaktiviteten är fortsatt stark och spelmarknaden har visat sig vara mer motståndskraftig efter pandemin än vad analytiker hade räknat med. Detta tyder på en mogen och diversifierad marknad och inte längre den säsongsbetonade och lanseringsdrivna marknad som det tidigare var.

### Spelmarknaden 2021

Spelmarknaden bedöms ha haft en försäljningsökning om +1,4% på årsbasis vilket överträffade förväntningarna som räknade med en minskad aktivitet efter pandemin. Den globala marknaden inklusive konsoler, mobil, PC och free-to-play men inte hårdvara, hade en uppskattad bruttoomsättning om 180 miljarder USD 2021\*. Det finns idag fler spelare än någonsin, 3 miljarder människor bedöms spela dataspel, och antalet spelare ökade med 5% under 2021. Intresset för dataspel har aldrig varit större, exempelvis rapporterar Twitter att antalet gaming-inlägg ökade med 14% under 2021.

Gällande utsikterna för globala spelmarknaden bedömer Newzoo att marknaden kommer fortsätta växa med CAGR +9% under perioden 2019-2024 och marknadsvärdet väntas uppgå till 219 miljarder USD år 2024 och passerar därmed 200 miljarder USD under 2023.

## SEGMENT INOM GLOBAL SPELFÖRSÄLJNING



### Mobilspel

Mobilspel står för en stor del av marknadstillväxten. Värdet på mobilspelsmarknaden bedöms ha växt med 7% på årsbasis under 2021 till 93 miljarder USD och utgör idag över hälften av den totala spelmarknaden\*. Pandemin har haft mer begränsad negativ påverkan på mobilspelsmarknaden som är mer beroende av inuti-app-köp och vars utvecklingsaktivitet inte tycks ha påverkats lika negativt av hemarbete. Marknadssegmentet växer trots att det finns hinder mot spelgodkännanden i Kina som är den största marknaden och förändringar i Apples IDFA för annonsering. Framgent bedöms mobilspelsmarknaden växa med CAGR +11% under 2019-2024\*. Embracer Group har numera en betydande närvaro i detta segment mycket tack vare förvärven av CrazyLabs och Easybrain.

### Konsolmarknaden

Även om konsolmarknaden sjönk med -7%\* under 2021 efter den pandemidrivna försäljningstoppen under 2020 så är marknaden betydligt större än 2019. Distansarbete har resulterat i förseningar för ett antal högprofilerade spel. Medan nästa generations konsoler säljs i större volymer än tidigare versioner har bristen på halvledare resulterat i brist på PlayStation 5 och Xbox Series konsoler. Därför domineras konsolmarknaden fortsatt av äldre versioner av konsolerna så som PlayStation 4 och Xbox One (som minskar på årsbasis) och Switch (som fortfarande presterar på en hög nivå). Sony räknar med att utbudet av nya konsoler kan möta efterfrågan först under sista kvartalet av 2022. Detta, tillsammans med det stora antal spel som ska lanseras, tyder på ett starkt år för konsolmarknaden.

\* Source: Newzoo Global Games Market Report 2021



### **PC-spel**

Marknaden för PC-spel hade ytterligare ett starkt år och omsättningen minskade bara marginellt (–1%) jämfört med rekordåret 2020. Steam fortsätter att slå rekord i antal användare och plattformen hade sammanlagt 30 miljoner spelare i januari 2022.

### **VR-spel**

VR-segmentet hade en positiv utveckling under 2021 och Oculus Quest 2 är nu en framgångsrik och dominant hårdvara i segmentet. Bevis på dess framgång är att Oculus appen (som behövs för att driva hårdvaran) toppade försäljningslistorna på iOS App Store och Google Play i USA under årets sista vecka, och uppnådde ackumulerade nedladdningar om 13 miljoner. När nu Oculus ägare Facebook byter namn till Meta och fokuserar på metaverse kan vi räkna med ökat intresse för VR. Utöver Oculus planerar flera stora techbolag lanseringar av hårdvara, inklusive Sonys PS VR 2 och Metas egna Cambria. Embracer Group är välpositionerade för att växa på denna marknad genom VR-studion Vertigo.

### **Transmedia**

Varumärken som breddas för olika medier är ingen ny företeelse men det finns en tydlig trend att varumärket ska etableras genom dataspel först. Vi har nyligen sett ett stort antal högkvalitativa TV-serier och filmer som är baserade på spel så som Netflix The Witcher och Arcane (baserad på League of Legends). Inom kort kommer lanseringar av Uncharted, Sonic 2, Super Mario filmen och Halo TV-serien (med Steven Spielberg som kreativ partner). Från Embracer Group kommer filmer baserade på Borderlands, en actionkomedi med Eli Roth som regissör och högprofilerade skådespelare som Cate Blanchett, Kevin Hart, Jack Black och Jamie Lee Curtis. Detta är ett viktigt led i varumärkesbyggande och skapar möjligheter att generera intäkter genom olika medier med ett starkt spelvarumärke som grund. Med en diversifierad varumärkesportfölj och efter förvärven av Asmodee och Dark Horse kommer Embracer Group att vara välpositionerade för att dra nytta av transmediala varumärken.

HQ

Wien, Österrike



INTERNA MEDARBETARE

932 (683)

STUDIOS

20 (16)

## THQ NORDIC

### AFFÄRSOMRÅDE GAMES – THQ-NORDIC

Affärsområde Games – THQ Nordic lanserade följande nya titlar under kvartalet oktober-december 2021:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning Add-on - Fatesworn</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	Digital
<i>SpellForce 3 Reforced Edition</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digital
<i>This Is the President</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digital
<i>Titan Quest Add-on: Eternal Embers</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digital
<i>Wreckfest</i>	THQ Nordic	Eget	Stadia	Digital
<i>Chicken Police - Paint it RED!</i>	HandyGames	Externt	Stadia	Digital
<i>One Hand Clapping</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch, Mobile	Digital
<i>Scarf</i>	HandyGames	Externt	PC	Digital

Nettoomsättningen för affärsområde Games – THQ Nordic uppgick till 352,3 MSEK (379,8) inklusive nettoomsättning om 20,4 MSEK för Amplifier Game Invest.

Försäljningen drevs av stark katalogförsäljning med titlar som *Spongebob Squarepants: Battle for Bikini Bottom Re-Hydrated*, *Wreckfest* och *Biomutant*. Kvartalets lanseringar var främst digitala och hade begränsad påverkan på försäljningen.

THQ Nordic är väl förberedda inför det stora antal lanseringar som kommer ske under kommande år. I januari lanserades *Expeditions Rome* på PC och har tagits emot väl av både fans och kritiker. I närtid väntas *ELEX II*, utvecklad av Piranha Bytes, att lanseras 1 mars 2022 på PC, Xbox One och Series, PS4 och PS5. Under nästa räkenskapsår väntar viktiga lanseringar som efterföljarna *Spongebob Squarepants: Cosmic Shake*, *Destroy All Humans 2 Reprobed* och *MX vs ATV Legends*.

### STUDIOS



Alkimia Interactive  
Barcelona, Spanien



Appeal Studios  
Charleroi, Belgien



Ashborne Games  
Brno, Tjeckien



Black Forest Games  
Offenburg, Tyskland



Bugbear Entertainment  
Helsingfors, Finland



Experiment 101  
Stockholm, Sverige



Gate 21  
Sarajevo, Bosnien och Hercegovina



Grimlore Games  
München, Tyskland



Gunfire Games  
Austin, USA



HandyGames  
Giebelstadt, Tyskland



Kaiko  
Frankfurt, Tyskland



Massive Miniteam GmbH  
Cologne, 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



Rainbow Studios Montréal  
Montréal, Kanada

### FÖRLÄGGARE



THQ Nordic  
Wien, Österrike



HandyGames  
Giebelstadt, Tyskland



HQ

München, Tyskland



INTERNA MEDARBETARE

2 219\* (1 918\*)

STUDIOS

13 (10)

\*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 oktober-december 2021:

Titel	Förläggare	Varumärkes- ägare	Plattformer	Försäljnings- kanaler
<i>Chorus</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>MXGP 2021</i>	Milestone	Licens	PC, PS4, PS5, XSX	Digital
<i>Iron Harvest</i>	Prime Matter	Licens	PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Phoenix Point: Behemoth Edition</i>	Prime Matter	Eget	PS4, Xbox One	Fysiskt
<i>Let's Sing 2022</i>	Ravenscourt	Eget	PS4, PS5, Switch, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>After the Fall</i>	Vertigo Games	Eget	PC, PS4, Oculus Quest	Digital
<i>Unplugged VR</i>	Vertigo Games	Extern	PC VR, Oculus Quest	Digital

Nettoomsättningen för affärsområde Games – Koch Media Publishing ökade med 46% till 727,6 MSEK (496,9) jämfört med motsvarande period föregående år.

Den starka utvecklingen drevs framförallt av katalogförsäljning vilket överträffade ledningens förväntningar. Spelet *Hot Wheels Unleashed*, med Milestone som utvecklare och förläggare, bidrog starkt till tillväxten under kvartalet. Fram till december hade *Hot Wheels Unleashed* sålts i mer än 1 miljon exemplar globalt sedan lanseringen den 30 september. Katalogförsäljningen drevs av de ständigt aktuella titlarna *Metro Exodus*, som har sålts i 6 miljoner exemplar sedan lanseringen i februari 2019, och *Saints Row The Third: Remastered*.

Under kvartalet lanserades *Chorus* som utvecklats av Deep Silver Fishlabs. *Chorus* togs väl emot av både kritiker och fans men försäljningen levde inte upp till ledningens förväntningar.

Sent i kvartalet lanserade Vertigo Games spelet *After the Fall*, vilket är det första internt utvecklade spelet sedan bolaget blev en del av Embracer Group. VR-titeln presterade i linje med förväntningarna och väntas generera intäkter över lång tid. *After the Fall* vann pris för Best PC VR Game of the Year, och Vertigo Games vann Best Studio vid Dutch Games Award.

## STUDIOS



Deep Silver  
Dambuster Studios  
Nottingham, Storbritannien



Deep Silver FishLabs  
Hamburg, Tyskland



Deep Silver Volition  
Champaign, USA



DigixArt  
Montpellier, Frankrike



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



Vertigo Games  
Amsterdam, Nederländerna  
Rotterdam, Nederländerna



Free Radical Design  
Nottingham, Storbritannien



Milestone  
Milano, Italien



Voxler  
Paris, Frankrike



Warhorse Studio  
Prag, Tjeckien

## FÖRLÄGGARE



Deep Silver  
London



Milestone  
Milano, Italien



Prime Matter  
München, Tyskland



Ravenscourt  
München, Tyskland



Vertigo Games  
Rotterdam, Nederländerna

HQ

Skövde, Sverige



INTERNA MEDARBETARE

124 (72)

STUDIOS

6 (4)



## AFFÄRSOMRÅDE GAMES – COFFEE STAIN / GHOST SHIP GAMES

Affärsområde Games – Coffee Stain / Ghost Ship Games lanserade följande nya titlar under kvartalet oktober-december 2021:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Deep Rock Galactic Season 01: Rival Incursion</i>	Coffee Stain Publishing	Eget	PC, Xbox One	Digital
<i>Satisfactory Update 5</i>	Coffee Stain Publishing	Eget	PC	Digital

Nettoomsättningen för affärsområde Games – Coffee Stain / Ghost Ship Games ökade med 76% till 175,0 MSEK (99,2) under kvartalet.

Försäljningen överträffade ledningens förväntningar drivet av stark försäljning av *Deep Rock Galactic*, *Valheim* och *Satisfactory*, med stöd av uppdateringar som lanserades under perioden.

Under kvartalet fick *Valheim* pris för Game of the Year 2021 från PC Gamer, *Satisfactory* lanserade sin femte uppdatering och *Deep Rock Galactic Season 01 – Rival Incursion* lanserade sitt säsongsspass i oktober vilket mottogs väl av spelare. Ghost Ship offentliggjorde även ett brädspelsprojekt för *Deep Rock Galactic*, vilket också fick ett positivt mottagande.

Den 4 januari lanserade Coffee Stain och Ghost Ship spelet *Deep Rock Galactic* på PlayStation 4 och PlayStation 5 som en del av PS+. Spelet har redan haft över 9 miljoner nedladdningar och har haft en solid försäljning kopplat till downloadable content (DLC) efter kvartalets slut.

Efter kvartalets slut offentliggjorde Coffee Stain lanseringen av sin nya mobilspelsstudio, Coffee Stain Malmö. Den nya divisionen ska bygga vidare på de framgångsrika mobillanseringarna för *Goat Simulator* och *HuntDown* och göra en större del av den kritikerrosade portföljen tillgänglig för mobil.

## STUDIOS



Coffee Stain Studios  
Skövde, Sverige



Coffee Stain North  
Stockholm, Sverige



Box Dragon  
Göteborg, Sverige



Easy Trigger  
Trollhättan, Sverige



Ghost Ship Games ApS  
Köpenhamn, Danmark



Lavapotion  
Göteborg, Sverige

## FÖRLÄGGARE



Coffee Stain Publishing  
Stockholm, Sverige

## ASSOCIATED STUDIOS



Iron Gate  
Skövde, Sverige

## AFFÄRSOMRÅDE GAMES – AMPLIFIER GAME INVEST

Affärsområde Games – Amplifier Game Invest lanserade följande nya titlar under kvartalet oktober-december 2021:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Fishing: North Atlantic Enhanced Edition</i>	Extern	Extern	PS5, XSX	Digital

Nettoomsättningen för affärsområde Games – Amplifier Game Invest ökade med 62% till 20,4 MSEK (12,6) under kvartalet drivet av royaltyintäkter från *Little Nightmares 1* och *Little Nightmares 2*. Amplifier Game Invest är konsoliderad i affärsområde: Games – THQ Nordic.

Amplifier Game Invest består för närvarande av 17 hel- och delägda studios som successivt bygger upp en spännande projektportfölj baserad på nya varumärken som utvecklats av nyare spelutvecklingsstudios som drivs av industriveteraner. Betydande organisk tillväxt väntas under kommande år när projektportföljen mognar och fler spel lanseras.

Amplifier fortsätter att stärka sin interna kapacitet genom att addera medarbetare till sin förlagsverksamhet och genom att bygga mer robusta processer för finansiell rapportering, regelefterlevnad och integration av nya studios. Under kvartalet öppnade Amplifier sitt nya huvudkontor i Münchenbryggeriet, Stockholm, som också kommer fungera som en hub för alla Amplifiers studios.

## STUDIOS



**C77**  
Bellevue, USA



**Destiny Bit**  
Ravenna, Italien



**Frame Break**  
Skövde, Sverige



**Goose Byte Studio**  
Montréal, Kanada



**Green Tile Digital**  
Skövde, Sverige



**Misc Games**  
Sandnes, Norge



**Palindrome Interactive**  
Skövde, Sverige



**Plucky Bytes**  
Karlstad, Sverige



**Rare Earth Games**  
Wien, Österrike



**River End Games**  
Göteborg, Sverige



**Silent Games**  
Newcastle, Storbritannien



**Tarsier Studios**  
Malmö, Sverige



**Vermila Studios**  
Madrid, Spanien



**Zapper Games**  
Durham, USA

## ASSOCIATED STUDIOS



**Framebunker**  
Köpenhamn, Danmark



**Kavalri Games**  
Stockholm, Sverige



**Neon Giant**  
Uppsala, Sverige



HQ

Fort Lauderdale,  
USA

INTERNA MEDARBETARE

2 478 (1 380)

STUDIOS

21 (13)



## AFFÄRSOMRÅDE GAMES – SABER INTERACTIVE

Affärsområde Games – Saber Interactive lanserade följande nya titlar under kvartalet oktober-december 2021:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Star Wars™: Knights of the Old Republic</i>	Aspyr	Licens	Switch	Digitalt & fysiskt
<i>World War Z</i>	Saber	Licens	Switch	Digitalt & fysiskt

Nettoomsättningen för affärsområde Games – Saber Interactive ökade med 55% till 476,4 MSEK (307,0) under kvartalet.

En solid katalogförsäljning för titlar som *World War Z: Aftermath* och *Insurgency Sandstorm* bidrog starkt till den kraftiga tillväxten. Katalogförsäljningen drevs även av titlarna *Snowrunner* och originalet *World War Z*. Även work-for-hire verksamheten bidrar kontinuerligt till försäljningen.

För närvarande arbetar Sabers studios med sammanlagt sju AAA projekt och ett stort antal mindre utvecklingsprojekt med både interna och externa förlag. Kommande lanseringar väntas bidra starkt till Sabers organiska tillväxt. Fredagen den 13 maj lanseras den efterlängtdade *Evil Dead: The Game* som utvecklats av Saber Madrid och spelet kommer att lanseras på PC, Xbox One och Series X, PS4, PS5 och Nintendo Switch. Den 10 december visades trailern för den efterlängtdade *Warhammer 40,000: SPACE MARINE 2* vid The Game Awards 2021. Trailern togs emot väl med höga tittarsiffror på Youtube och överlag har trailern fått positiva omdömen av spelare. Detta AAA spel är ett av Sabers mest ambitiösa projekt någonsin.

Under kvartalet offentliggjorde och slutförde Saber förvärvet av Shiver Entertainment med bas i USA samt offentliggjorde förvärvet av DIGIC Pictures med bas i Ungern. Dessa bolag kompletterar och bygger vidare på den work-for-hire modell som Saber nyttjar med nya förmågor och partners. Work-for-hire tjänster är ett tillväxtområde för Saber.

## STUDIOS

34 Big Things  
Turin, Italien4A Games  
Kiev, Ukraina  
Silema, MaltaBytex  
Saransk, RysslandDemiurge Studios  
Cambridge, USAFractured Byte  
Tallinn, EstlandMadhead Games  
Novi Sad, SerbienNew World Interactive  
Calgary, Kanada  
Denver, USANimble Giant Entertainment  
Buenos Aires, ArgentinaShiver Entertainment  
Miami, USASnapshot Games  
Sofia, BulgarienSlipgate  
Ålborg, DanmarkSmartPhone Labs  
Veliky Novgorod, RysslandZen Studios  
Budapest, UngernDIGIC Pictures  
Budapest, Hungary  
(Annonserat i kvartalet)

## FÖRLÄGGARE & STUDIOS

Saber Interactive  
Vila Nova de Gaia, Portugal  
Sankt Petersburg, Ryssland  
Alcobendas, Spanien  
Sundsvall, Sverige  
Minsk, BelarusAspyr Media Inc  
Austin, Texas, USA3D  
Köpenhamn, Danmark

HQ

Berlin, Tyskland



INTERNA MEDARBETARE

777 (151)

STUDIOS

10 (3)



## AFFÄRSOMRÅDE GAMES – DECA GAMES

Nettoomsättningen för affärsområde Games – DECA Games ökade med 809% till 661,2 MSEK (72,7) under kvartalet.

Under kvartalet konsoliderades CrazyLabs, Firescore, Jufeng Studio och förvärvade varumärken fullt ut i DECA Games. Dessa förvärv hade en kraftig positiv påverkan på kvartalets resultat. CrazyLabs resultat låg i linje med ledningens förväntningar. Förbättrad annonsering av katalogtitlar inom hyper-casual och framgångar för *Multi Maze* resulterade i rekordförsäljning i december för CrazyLabs. Jufeng Studio presterade över ledningens förväntningar.

Försäljning från etablerade live-spel var solid med starka bidrag från *DragonVale*, *Party In My Dorm* och *Super Stylist*. DECA Games fortsätter se positiva effekter från investeringar i UA och teknologi.

Efter kvartalet uppnådde CrazyLabs 5 miljarder ackumulerade nedladdningar.

DECA Games kommer fortsätta integrera nya verksamheter och stärka sin interna kapacitet. Det finns även pågående diskussioner om samarbete på vissa områden med Easybrain.

### DECA Games

Oktober-december 2021

Totalt antal ackumulerade nedladdningar i perioden	298 miljoner
Genomsnittligt antal dagliga aktiva användare i perioden	20 miljoner
Genomsnittligt antal månatliga aktiva användare i perioden	219 miljoner

## STUDIOS & FÖRLÄGGARE



**DECA Games**  
Veliko Tarnovo, Bulgarien  
Berlin, Tyskland  
Beijing, Kina  
DECA remote



**A THINKING APE**  
Vancouver, Kanada



**CrazyLabs**  
Tel Aviv, Israel  
Luoyang, Kina  
New York, USA



**Firescore**  
Mumbai, Indien



**IUGO**  
Vancouver, Kanada

HQ

Limassol, Cypem



INTERNA MEDARBETARE

268 (-)

STUDIOS

1 (-)

# Easybrain

## AFFÄRSOMRÅDE GAMES – EASYBRAIN GROUP LIMITED

Nettoomsättningen för affärsområde Games – Easybrain uppgick till 877,7 MSEK (-) under kvartalet.

Easybrain hade sitt bästa kvartal sedan bolaget blev en del av koncernen och var den operativa koncern som stod för störst andel av försäljningen. Försäljningen överträffade ledningens förväntningar. Även justerat för säsongsvariationer där tredje kvartalet är säsongsmässigt starkt, överträffade Easybrain förväntningarna för nettoomsättning, marginaler och user acquisition prestanda. Nuvarande marknadsförhållanden tillsammans med Easybrains produktuppdateringar skapade möjligheter att förbättra resultatet. Påverkan av Apples IDFA förändringar har stabiliserats och bedöms inte ha haft en kännbar negativ påverkan på omsättningen under kvartalet. Easybrain har sett förbättringar gällande ROAS (return on advertising spend) och kommer fortsätta investera i värdeskapande tillväxt.

Under kvartalet passerade Easybrains spel över 1 miljard ackumulerade nedladdningar. Easybrain uppnådde även rekordnivåer gällande daily active users (DAU) och hade 14 miljoner DAU vid kvartalets slut. Easybrain hade 8 av de 25 mest intäktsbärande spelen i Embracer koncernen under kvartalet. De mest intäktsbärande spelen under kvartalet var *Blockudoku*, *Sudoku.com*, *Jigsaw Puzzles* och *Nanogram.com*. Det nyligen lanserade *Number Match* såg ett ökat intresse bland spelare i form av user acquisition och förväntat resultat.

### Easybrain

Oktober-december 2021

Totalt antal ackumulerade nedladdningar i perioden	94 miljoner
Genomsnittligt antal dagliga aktiva användare i perioden	14 miljoner
Genomsnittligt antal månatliga aktiva användare i perioden	73 miljoner

## STUDIOS & FÖRLÄGGARE

### Easybrain

Easybrain  
Minsk, Belarus  
Limassol, Cypem





## AFFÄRSOMRÅDE GAMES – GEARBOX ENTERTAINMENT COMPANY

Affärsområde Games – Gearbox Entertainment Company lanserade följande nya titlar under kvartalet oktober-december 2021:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Godfall Challenger Edition</i>	Gearbox Publishing	Extern	PS4, PS5, PC (Epic)	Digitalt
<i>Tiny Tina's Assault on Dragon Keep: A Wonderlands One-shot Adventure</i>	External	Eget	PC, PS4, Xbox One	Digitalt

Nettoomsättningen för affärsområde Games – Gearbox Entertainment Company uppgick till 455,4 MSEK (-) under kvartalet.

Det tredje kvartalet var lika händelserikt som det var framgångsrikt för Gearbox. Försäljningen var stark, ett robust antal pågående projekt, ett flertal aktiviteter genomfördes för att öka den organiska tillväxten och ett förvärv tillkännagavs.

De starka katalogtitlarna *Borderlands*, *Godfall* och *Risk of Rain* bidrog mest till försäljningen under kvartalet. Under perioden såldes *Borderlands*-serien i över 2 miljoner exemplar och *Borderlands 3* översteg en ackumulerad försäljning om 15 miljoner sålda exemplar. Nya lanseringar under kvartalet inkluderade *Tiny Tina's Assault on Dragon Keep*, som ursprungligen var DLC för *Borderlands 2*.

Den 25 mars väntas *Tiny Tina's Wonderlands* lanseras med en extern förläggare. Detta AAA fantasyspel är en spinoff från *Borderlands* och är efterlängtat av spelare över hela världen.

Gearbox bygger nu upp organisationen för att genomföra sin ambitiösa tillväxtplan. I augusti offentliggjorde Gearbox Entertainment en ny studio i Montréal, Kanada, som kommer arbeta med interna varumärken och skapa nya varumärken. Gearbox rekryterar även talanger till sina studios i Frisco, Texas, USA och Quebec City, Kanada och samarbetar med ett flertal högkvalitativa externa studios. Gearbox har för närvarande tio AAA-spel under utveckling i olika faser.

Under kvartalet offentliggjorde Gearbox förvärvet av Perfect World Entertainment som adderar kapacitet i Nordamerika för Gearbox Publishing, med spännande kommande releaser och en portfölj med live MMO spel.

## STUDIOS



## FÖRLÄGGARE





## AFFÄRSOMRÅDE PARTNER PUBLISHING/FILM

Nettoomsättningen för affärsområde Partner Publishing/Film ökade med 67% till 1 359,7 MSEK (812,6) under kvartalet. Partner Publishing/Film hade sitt bästa kvartal någonsin, till följd av ett antal noterbara fysiska lanseringar inom Partner Publishing.

Under de senaste åren har Koch Media genomfört sin strategi för att bli den mest eftertraktade förlagspartnern i Europa och resten av världen för fysiska spel. Koch Media har ingått samarbeten med ett flertal partner i viktiga geografier och har investerat i ett modernt och anpassningsbart distributionscenter i Höfen, Österrike för att bistå partners med förstklassig service. Strategin har varit framgångsrik och Partner Publishing noterar rekordförsäljning såväl under kvartalet som rullande tolv månader. Förhoppningen är att allt fler partners ska nyttja Koch Medias förlagstjänster för att stärka sitt fysiska erbjudande och öka lönsamheten.

Filmsegmentet hade sitt bästa kvartal under räkenskapsåret men försäljningen förblev lägre än motsvarande period föregående år. Stark katalogförsäljning drevs av TV- och digital licensförsäljning. Den digitala marknaden förblir stark. Biomarknaden har påverkats kraftigt av att fysisk interaktion begränsats kraftigt i stora delar av världen på grund av pandemin. Produktionen av större filmer fortsatte i stort sett oförändrat, men publiceringsdatumerna sköts på framtiden. Detta medförde ett ökande antal titlar färdigställda för publicering. Denna obalans i tillgång/efterfrågan har lett till en väldigt konkurrensutsatt situation i takt med att biomarknaden långsamt återhämtar sig. Under kvartalet förvärvade Koch Films Spotfilm Networx GmbH i Berlin, en ledande AVOD-operatör i Tyskland. Koch Films planerar för ytterligare expansion i AVOD marknaden internationellt.







HQ

Karlstad, Sverige



INTERNA MEDARBETARE

15 (13)

Game Outlet Europe, nischdistributören av retroprodukter och äldre katalogtitlar noterade ett starkt kvartal med rekordförsäljning. Försäljningen drevs framförallt av robust katalogförsäljning samt efterlängttade leveranser från tillverkarna Retro-Bit och 8BitDo.

QUANTIC LAB™  
Quality Assurance.

HQ

Cluj-Napoca, Rumänien



INTERNA MEDARBETARE

333 (351)

Quantic Lab, mjukvarubolaget som är specialiserat inom outsourcing av quality assurance ("QA"), lokalisering och användarupplevelse i spel och applikationer, hade ett starkt kvartal som överträffade ledningens förväntningar. Quantic Labs har flera kunder inom Embracers ekosystem.

Quantic Lab har expanderat testkapaciteten med ytterligare 1 400 kvm kontorsyta, vilket möjliggör mer krävande projekt. Quantic har nu rekryteringsbehov och räknar med att tillgodose dessa behov innan slutet av våren 2022. Därutöver har teamet expanderat under kvartalet med erfarna specialister för att utveckla nya tjänster (UX, PM).

GRIMFROST

HQ

Karlstad, Sverige



INTERNA MEDARBETARE

12 (-)

Grimfrost är en ledande aktör inom högkvalitativa Viking-produkter med sitt huvudkontor i Karlstad och har 12 anställda. Den huvudsakliga verksamheten är inom B2C-segmentet men Grimfrost levererar även kostymer för TV- och filmproduktioner (till exempel Game of Thrones och Vikings), och reproduktioner för museer. Grimfrost hade ett starkt kvartal med ökad försäljning och fortsatt fokus på produktutveckling.







## RELEASER LANSERADE EFTER KVARTALETSLUT

Under perioden 1 januari till 17 februari 2022 lanserades följande titlar:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Expeditions Rome</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>El Hijo - A Wild West Tale</i>	HandyGames	Externt	Android, IOS	Digital
<i>Deep Rock Galactic</i>	Coffee Stain Publishing	Eget	PS4, PS5	Digital

## UTANNONSERADE RELEASER PER DEN 17 FEBRUARI 2022

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Destroy All Humans! 2 - Reprobed</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS5, XSX	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>Jagged Alliance 3</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>Knights of Honor II: Sovereign</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>MX vs. ATV: Legends</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Outcast 2 - A New Beginning</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>SpellForce 3 Reforced</i>	THQ Nordic	Eget	PS4, Xbox One, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>SpongeBob SquarePants: The Cosmic Shake</i>	THQ Nordic	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Superpower 3</i>	THQ Nordic	Externt	PC	Digitalt & fysiskt
<i>The Guild 3</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>Wreckfest</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Airhead</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digital
<i>A Rat's Quest</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>De-Exit</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, PS5, XSX, Switch	Digital
<i>Endling - Extinction is Forever</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Perish</i>	HandyGames	Externt	PC	Digital
<i>Townsmen VR</i>	HandyGames	Own	PC, PS4	Digital
<i>Dead Island 2</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Saints Row</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Evil West</i>	Externt	Externt	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX	Digital
<i>Shadow Warrior 3</i>	Externt	Externt	PC, PS4, Xbox One	Digital
<i>Trek to Yomi</i>	Externt	Externt	PC, PS5, XSX	Digital
<i>Monster Energy Supercross 5</i>	Milestone	Licens	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX	Digitalt & fysiskt

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare.

**FORTS>>**



## FORTS. UTANNONSERADE RELEASER PER DEN 17 FEBRUARI 2022

Titel	Förläggare	Varumärkes- ägare	Plattformer	Försäljnings- kanaler
<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>Final Form</i>	Prime Matter	Delad	PC, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Gungrave G.O.R.E.</i>	Prime Matter	Externt	PC, PS4, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Pathfinder: Wrath of the Righteous</i>	Prime Matter	Externt	PS4, Xbox One	Fysiskt
<i>Payday 3</i>	Prime Matter	Externt	TBC	Digitalt & fysiskt
<i>Scars Above</i>	Prime Matter	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>System Shock</i>	Prime Matter	Externt	PC, PS4, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>The Chant</i>	Prime Matter	Externt	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>The Last Oricru</i>	Prime Matter	Externt	PC, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>The New Painkiller</i>	Prime Matter	Eget	TBC	Digitalt & fysiskt
<i>Let's Get Fit</i>	Ravenscourt	Eget	Switch	Digitalt & fysiskt
<i>ProtoCorgi</i>	Ravenscourt	Externt	PC, Switch	Digitalt
<i>Road 96</i>	Ravenscourt	Eget	PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>Midnight Ghost Hunt</i>	Coffee Stain Publishing	Delad	PC	Digitalt
<i>Songs of Conquest</i>	Coffee Stain Publishing	Eget	PC	Digitalt
<i>Lightyear Frontier</i>	Amplifier	Eget	PC, XSX	Digitalt
<i>Crisol: Theater of Idols</i>	TBC	Eget	TBC	TBC
<i>A Quiet Place</i>	Saber	Externt	TBC	TBC
<i>Circus Electrique</i>	Saber	Eget	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Dakar: Desert Rally</i>	Saber	Licens	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Evil Dead: The Game</i>	Saber & externt	Licens	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Redout 2</i>	Saber	Eget	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Core Decay</i>	3D Realms	Licens	PC, PS5, XBX, XSX	Digitalt
<i>Kingpin: Reloaded</i>	3D Realms & externt	Licens	PC, PS5, XBX, XSX	Digitalt
<i>Star Wars™: The Force Unleashed</i>	Aspyr	Licens	Switch	Digitalt
<i>Star Wars™: Knights of the Old Republic -Remake</i>	Externt	Licens	PC, PS5	Digitalt & fysiskt
<i>Warhammer 40,000: Space Marine II</i>	Externt	Externt	PC, PS5, XSX	TBC
<i>Homeworld 3</i>	Gearbox Publishing	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>Homeworld Mobile</i>	Gearbox Publishing	Eget	Android, IOS	Digitalt
<i>Tiny Tina's Wonderlands</i>	Externt	Eget	PC, PS4, PS5, Xbox One, XBX, XSX	Digitalt & fysiskt

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare.

### VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER KVARTALETSLUT

En extra stämma hölls den 7 januari 2022 som bemyndigade styrelsen att emittera aktier för förvärvet av Asmodee samt att emittera aktier, konvertibler och/eller teckningsoptioner, som inte överstiger 10 procent av totala antalet aktier i Embracer vid tidpunkten då bemyndigandet används för första gången. Det senare bemyndigandet ersätter det bemyndigande som erlades vid extra bolagsstämman den 16 september 2021, under vilket det finns 32 052 854 aktier kvar att emittera.

### UPPDATERING GÄLLANDE FÖRVARV

Följande förvärv slutfördes under kvartalet.

#### Q3 - Oktober-december 2021

Jufeng	Kina	DECA	Studio/IP	Oktober
Hothead	Kanada	DECA	IP	Oktober
Fractured Byte	Estland	Saber	Studio	Oktober
Splatter Connect	Storbritannien	Koch	Services	Oktober
Aionic Labs	USA	Embracer	Tech	Oktober
Shiver Entertainment	USA	Saber	Studio/IP	December
Spotfilm Networx	Tyskland	Koch	Studio/IP	December
Green Tile Digital	Sverige	Amplifier	Studio/IP	December

### EMBRACER GROUP OCH HÅLLBARHET

På Embracer Group handlar hållbarhet om att skapa långsiktigt värde för aktieägare och andra intressenter och att agera i linje med våra värderingar. Vi tänker långsiktigt och har en decentraliserad affärsmodell vilket ger oss förutsättningar att vidareutveckla verksamheten och hantera risker. Vårt mål är att skapa god underhållning, vara en riktigt bra arbetsplats och bidra till de lokala samhällen vi verkar i.

Vår koncernövergripande hållbarhetsstrategi kallas Smarter Business Framework och är baserad på tre pelare: Great People, Solid Work och Greener Planet. Det är vårt gemensamma förhållningssätt till hållbarhetsarbete i koncernen. De tre områdena är nära knutna till vår verksamhet och bidrar till att skapa konkreta resultat för våra intressenter. Styrningen av vårt hållbarhetsarbete är en del av övrig bolagsstyrning och är baserad på affärsetik och regelefterlevnad.

Då koncernen är decentraliserad bedrivs hållbarhetsarbetet i respektive operativ koncern och bolag. De operativa enheterna har bäst förståelse för sina marknader, kommersiellt och hållbarhetsmässigt, och de vet därför själva bäst hur de skapar värde i verksamheten. Det förutsätter hänsyn till både kommersiella mål och hållbarhetsmål. Det övergripande målet för Embracer Groups hållbarhetsarbete är att erbjuda stöd och säkerställa att koncernövergripande policys och värderingar implementeras samt att främja samarbete inom koncernen.

#### Kunskapsutbyte och samarbete inom koncernen

För att nå konkreta framsteg i hållbarhetsarbetet är det viktigt att involvera samtliga bolag inom koncernen. Under december och januari genomförde vi hållbarhetsmöten med ledningsgrupperna för samtliga operativa koncerner. Mötena syftade till att skapa en gemensam grund gällande hållbarhet och att ge möjlighet till diskussion och utbyte av insikter.

Våra första koncernövergripande hållbarhets-webinarier organiserades under kvartalet. Webinarerna är en månatligen återkommande aktivitet som initierades av Ambassadorsgruppen, ett nätverk med representanter från varje operativ koncern. Vi har dels bjudit in externa partners som vi samarbetar med inom hållbarhetsområdet för lyfta fram deras arbete, dels låtit våra egna studios bidra med sina erfarenheter inom olika fokusområden. Några områden som berörts är "Välmående", "Tillgänglighet" och "Kvinnor i spelbranschen". Genom att ta upp viktiga hållbarhetsområden inom organisationen blir webinarerna ett forum för att dela insikter och kunskap över hela organisationen.





### Samarbeten och partnerskap

Embracer Group är medlem i FN:s Global Compact sedan december 2021. Att stödja FN:s Global Compact går hand i hand med våra kärnvärden och är ett bra sätt att skapa starka relationer med andra bolag för att erhålla och dela olika insikter inom hållbarhetsområdet. Det är ett strategiskt verktyg för vårt hållbarhetsarbete och ett sätt att minimera risker i verksamheten.

Som en del av vårt hållbarhetsarbete har vi valt att utöka vårt samarbete med en av våra samarbetspartners, Solvatten. Samarbetet innebär att för varje nyanställd i Embracer Group får en person tillgång till rent och varmt vatten genom deras innovativa lösningar. Under det gångna kvartalet har över 400 människor fått tillgång till rent och varmt vatten tack vare vårt samarbete, utöver de 8 000 som redan tidigare fått rent vatten genom samarbetet. Samarbetet med Solvatten är ett exempel på hur vi som bolag bidrar till Agenda 2030 och hållbarhetsmålen.

### SPELARKIVET

#### Vi bygger ett arkiv för att bevara spelens historia

Såsom tidigare har kommunicerats arbetar Embracer med skapa ett arkiv för fysiska spel. Spelen och deras bakgrund, berättelser och kulturella bidrag utgör viktiga delar i vår historia. Därför är initiativet att bevara och framhålla spel väldigt viktigt.

Teamet ökade från två till fem under kvartalet och arbetet tog ny fart. Spelarkivet växte i storlek och flyttade in i nya lokaler där ett omfattande arbete inleddes för att katalogisera och strukturera.

Det senaste tillägget i arkivet är en komplett Japanese NeoGeo AES, Sega Megadrive och Sega Mega CD-spel.





## ANALYTIKER SOM FÖLJER EMBRACER GROUP

PER DEN 17 FEBRUARI 2022

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
Redeye	Tomas Otterbeck	-	tomas.otterbeck@redeye.se
ABG Sundal Collier	Simon Jönsson	+46 8 566 286 89	simon.jonsson@abgsc.se
Citi	Thomas A Singlehurst	+44 20 7986 4051	thomas.singlehurst@citi.com
Kepler Cheuvreux	Mathias Lundberg	+46 73 053 26 51	mlundberg@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
Exane BNP Paribas	Nicholas Langlet	-	nicholas.langlet@exanebnpparibas.com
SHB	Rasmus Engberg	-	rasmus.engberg@handelsbanken.se
BofA Securities	Chirag Vadhia	+44 (0) 20 7996 1050	chirag.vadhia@bofa.com
SEB	Jesper Birch-Jensen	+46 8 763 70 39	jesper.birch-jensen@seb.se
Danske Bank	Jacob Edler	-	jedl@danskebank.se

Not: Redeye och ABG Sundal Collier utför betald analys åt Embracer Group. På [www.embracer.com](http://www.embracer.com) tillhandahåller vi en IR-tjänst som ger konsensusestimater. Estimaterna samlas in av Infront och är baserade på prognoser från analytiker som följer Embracer Group.

## AKTIEN

TOPP 10 ÄGARE, PER DEN 31 DECEMBER 2021

Förändr. från  
30 sept 2021

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %	A och B-aktier
Lars Wingefors AB	52 260 204	210 238 330	24,21%	43,48%	526 400
Matthew Karch och Andrey Iones	12 798 274	70 772 440	7,71%	11,79%	
Swedbank Robur Funds		65 324 160	6,02%	3,88%	11 106 326
Founders/Management Easybrain		65 037 968	6,00%	3,86%	
Canada Pension Plan Investment Board (CPP)		54 753 946	5,05%	3,25%	
Didner & Gerge Funds		30 079 572	2,77%	1,78%	4 249 958
ODIN Funds		24 985 953	2,30%	1,48%	3 605 953
Alecta Pensionsförsäkring		22 870 000	2,11%	1,36%	12 710 000
Handelsbanken Funds		22 296 035	2,06%	1,32%	-7 584 603
AMF Pension & Funds		19 750 000	1,82%	1,17%	3 750 000
<b>TOPP 10</b>	<b>65 058 478</b>	<b>586 108 404</b>	<b>60,05%</b>	<b>73,37%</b>	
<b>ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE</b>	<b>1 739 796</b>	<b>431 442 439</b>	<b>39,95%</b>	<b>26,63%</b>	
<b>TOTALT</b>	<b>66 798 274</b>	<b>1 017 550 843</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	

Källa: Monitor från Modular Finance.





## TOPP 20 ÄGARE, LEDNING & MEDGRUNDARE, PER DEN 31 DECEMBER 2021

Ägare	Medgrundare	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %
Lars Wingefors AB <sup>1) 2)</sup>	Embracer Group	52 260 204	210 238 330	24,21%	43,48%
Matthew Karch och Andrey Iones	Saber Interactive	12 798 274	70 772 440	7,71%	11,79%
Grundare/ledning	Easybrain	0	65 037 968	6,00%	3,86%
Ken Go <sup>3)</sup>	DECA Games	0	11 803 182	1,09%	0,70%
Randy Pitchford	Gearbox Entertainment	0	9 563 028	0,88%	0,57%
Erik Stenberg	Embracer Group	0	9 000 000	0,83%	0,53%
Luisa Bixio	Milestone	0	5 200 526	0,48%	0,31%
Grundare/ledning	4A Games	0	4 892 140	0,45%	0,29%
Ledning	CrazyLabs	0	4 402 714	0,41%	0,26%
Grundare	Ghostship Games	0	4 271 304	0,39%	0,25%
Richard Stitselaar och Kimara Rouwit	Vertigo Games	0	3 856 420	0,36%	0,23%
Grundare/ledning	Aspyr	0	3 549 742	0,33%	0,21%
Pelle Lundborg	Embracer Group	1 739 796	1 589 120	0,31%	1,13%
Anton Westbergh	Coffee Stain	0	2 412 666	0,22%	0,14%
Klemens Kundratitz	Koch Media	0	2 255 856	0,21%	0,13%
Vincent Van Brummen	Vertigo Games	0	1 495 702	0,14%	0,09%
Grundare	Zen Studios	0	1 134 078	0,10%	0,07%
Klemens Kreuzer	THQ Nordic	0	1 118 104	0,10%	0,07%
Grundare	A Thinking Ape	0	1 048 176	0,10%	0,06%
John Coleman	Vertigo Games	0	740 660	0,07%	0,04%
<b>TOPP 20</b>		<b>66 798 274</b>	<b>414 382 156</b>	<b>44,38%</b>	<b>64,21%</b>
<b>ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE</b>		<b>0</b>	<b>603 168 687</b>	<b>55,62%</b>	<b>35,79%</b>
<b>TOTALT</b>		<b>66 798 274</b>	<b>1 017 550 843</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

<sup>1)</sup> Lars Wingefors med flera. För mer information, se: [embracer.com/release/embracer-groups-co-founders-complete-consolidation-of-shareholdings/](https://embracer.com/release/embracer-groups-co-founders-complete-consolidation-of-shareholdings/)

<sup>2)</sup> Lars Wingefors AB har köpt 526 400 B-aktier under kvartalet.

<sup>3)</sup> Ken Go har sålt 800 000 B-aktier under kvartalet.

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



# TOPP 50 INSTITUTIONELLA ÄGARE, PER DEN 31 DECEMBER 2021

Förändr. från  
30 sept2021

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %	B-aktier
Swedbank Robur Fonder	65 324 160	6,02%	3,88%	11 106 326	-
Canada Pension Plan Investment Board (CPP)	54 753 946	5,05%	3,25%	4 249 958	3 605 953
Didner & Gerge Fonder	30 079 572	2,77%	1,78%	12 710 000	-7 584 603
ODIN Fonder	24 985 953	2,30%	1,48%	3 750 000	1 825 541
Alecta Pensionsförsäkring	22 870 000	2,11%	1,36%	2 260 535	13 712 431
Handelsbanken Fonder	22 296 035	2,06%	1,32%	1 210 000	2 363 999
AMF Pension & Fonder	19 750 000	1,82%	1,17%	4 645 755	2 469 496
BlackRock	15 080 689	1,39%	0,89%	1 961 867	2 053 000
Avanza Pension	14 536 319	1,34%	0,86%	172 039	47 300
SEB Fonder	13 806 105	1,27%	0,82%	5 096 573	138 741
TIN Fonder	12 960 600	1,20%	0,77%	-	-122 525
Första AP-fonden	12 376 359	1,14%	0,73%	1 763 143	1 184 496
Livförsäkringsbolaget Skandia	11 392 307	1,05%	0,68%	66 724	383 101
Skandia Fonder	8 233 476	0,76%	0,49%	213 777	902 487
Andra AP-fonden	7 984 295	0,74%	0,47%	-	-
Enter Fonder	6 325 940	0,58%	0,38%	200 000	7 640
Futur Pension	6 121 269	0,56%	0,36%	103 171	-155 925
AFA Försäkring	6 057 168	0,56%	0,36%	-404 414	187 306
Baillie Gifford & Co	5 096 573	0,47%	0,30%	84 114	-347 279
Nordnet Pensionsförsäkring	5 064 211	0,47%	0,30%	-3 240	96 016
Naventi Fonder	4 915 542	0,45%	0,29%	-	-
Martin Larsson (Chalex AB)	4 743 369	0,44%	0,28%	-	-
Clients Fonder	4 207 143	0,39%	0,25%	-	-
Aktia Asset Management	3 504 496	0,32%	0,21%	-	-
VanEck	3 337 206	0,31%	0,20%	-	-
Northern Trust	2 836 972	0,26%	0,17%	-	-
State Street Global Advisors	2 424 357	0,22%	0,14%	-	-
Öhman Fonder	2 224 469	0,21%	0,13%	-	-
Sensor Fonder	2 192 184	0,20%	0,13%	-	-
Consensus Asset Management	2 111 790	0,19%	0,13%	-	-
Svenska Handelsbanken AB for PB	2 108 674	0,19%	0,13%	-	-
Swedbank Försäkring	2 012 915	0,19%	0,12%	-	-
Fidelity Investments (FMR)	1 977 903	0,18%	0,12%	-	-
Danske Invest (Lux)	1 868 996	0,17%	0,11%	-	-
Handelsbanken Liv Försäkring AB	1 822 420	0,17%	0,11%	-	-
TIAA - Teachers Advisors	1 814 054	0,17%	0,11%	-	-
Global X Management Company LLC	1 775 517	0,16%	0,11%	-	-
M&G Investment Management	1 597 725	0,15%	0,09%	-	-
Nordea Liv & Pension	1 566 332	0,14%	0,09%	-	-
Lancelot Asset Management AB	1 550 000	0,14%	0,09%	-	-
Fondita Fonder	1 510 000	0,14%	0,09%	-	-
Ålandsbanken Fonder	1 484 500	0,14%	0,09%	-	-
RAM Rational Asset Management	1 480 187	0,14%	0,09%	-	-
Thrift Savings Plan	1 414 410	0,13%	0,08%	-	-
Vanguard	1 377 465	0,13%	0,08%	-	-
Prioritet Finans	1 302 000	0,12%	0,08%	-	-
Knutsson Holdings AB	1 300 000	0,12%	0,08%	-	-
Handelsinvest Fonder	1 290 823	0,12%	0,08%	-	-
JP Morgan Asset Management	1 105 192	0,10%	0,07%	-	-
Mandatum Life Funds	1 024 048	0,09%	0,06%	-	-
<b>TOTAL TOPP 50 INSTITUTIONAL OWNERS</b>	<b>0</b>	<b>428 975 666</b>	<b>39,56%</b>	<b>25,45%</b>	
<b>ALL OTHER SHAREHOLDERS</b>	<b>66 798 274</b>	<b>588 575 177</b>	<b>60,44%</b>	<b>74,55%</b>	
<b>TOTAL</b>	<b>66 798 274</b>	<b>1 017 550 843</b>	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>	

Källa: Monitor från Modular Finance,

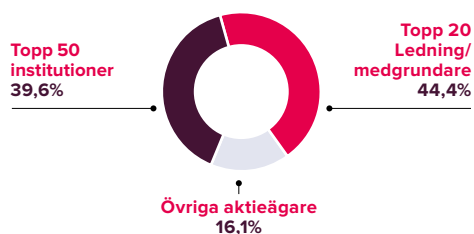
## INTERNATIONELLT ÄGANDE TOPP 50 INSTITUTIONER

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](mailto: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

Bokslutskommuniké 2021/2022	19 maj 2022
Delårsrapport Q1, april-juni 2022	18 augusti 2022
Bolagsstämma 2022	21 september 2022
Delårsrapport Q2, juli-september 2022	17 november 2022
Delårsrapport Q3, oktober-december 2022	16 februari 2023

## FÖR YTTERLIGARE INFORMATION

Ytterligare information om bolaget finns på bolagets hemsida: [embracer.com](http://embracer.com)

För frågor om denna rapport, vänligen kontakta:

**Lars Wingefors, Medgrundare & VD**

[lars.wingefors@embracer.com](mailto:lars.wingefors@embracer.com), +46 708 47 19 78

**Johan Ekström, CFO**

[johan.ekstrom@embracer.com](mailto: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, 17 februari 2022

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 17 februari 2022 kl. 06:00 CET.*

*Denna rapport innehåller framåtriktade uttalanden som speglar styrelsens och ledningens nuvarande uppfattning om vissa framtida händelser och möjligt framtida resultat. Framåtriktade uttalanden är förenade med risker och osäkerheter. Faktiskt utfall kan avvika väsentligt från framåtriktade uttalanden, beroende på bland annat (i) förändrade förutsättningar avseende ekonomi, konjunktur, marknad och konkurrens, (ii) hur framgångsrika olika affärsåtgärder är, (iii) förändringar i lagkrav och andra politiska åtgärder, (iv) variationer i valutakurser och (v) hur affärsrisker hanteras.*

*Denna rapport baseras enbart på förhållandena vid tidpunkten för publicering och Embracer Group AB är inte skyldigt att uppdatera information, åsikter eller framåtriktade uttalanden i denna rapport utöver vad som följer av tillämplig lagstiftning eller relevant handelsplats regler.*



# RESULTATRÄKNING – KONCERNEN

MSEK	Okt-dec 2021	Okt-dec 2020	Apr-dec 2021	Apr-dec 2020	Apr 2020– mar 2021
Nettoomsättning	5 085,2	2 168,1	11 808,2	6 620,0	9 024,2
Aktiverat arbete för egen räkning	595,7	372,5	1 623,3	893,8	1 291,6
Övriga rörelseintäkter	75,4	59,3	232,3	187,9	287,7
<b>Summa rörelsens intäkter</b>	<b>5 756,3</b>	<b>2 599,9</b>	<b>13 663,8</b>	<b>7 701,7</b>	<b>10 603,5</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>					
Handelsvaror	–1 695,4	–861,3	–3 308,1	–2 655,3	–3 618,4
Övriga externa kostnader	–1 466,1	–409,2	–3 215,9	–1 061,1	–1 318,5
Personalkostnader	–1 112,7	–488,4	–2 905,9	–1 265,9	–1 841,5
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	–2 497,0	–939,5	–6 652,8	–2 481,1	–3 508,5
Övriga rörelsekostnader	0,3	-	–27,5	-	–46,3
<b>Summa rörelsens kostnader</b>	<b>–6 770,9</b>	<b>–2 698,5</b>	<b>–16 110,2</b>	<b>–7 463,5</b>	<b>–10 333,2</b>
Andel i intresseföretags resultat efter skatt	7,5	37,9	455,9	93,6	206,5
<b>Rörelseresultat</b>	<b>–1 007,1</b>	<b>–60,8</b>	<b>–1 990,6</b>	<b>331,7</b>	<b>476,8</b>
<b>Finansiella poster</b>					
Resultat från finansiella poster	–0,2	-	–0,1	-	-
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	1,5	46,0	2,2	160,4	291,5
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	–182,1	–37,1	–295,5	–96,9	–88,3
<b>Summa finansiella poster</b>	<b>–180,8</b>	<b>8,9</b>	<b>–293,4</b>	<b>63,5</b>	<b>203,2</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>–1 187,8</b>	<b>–51,8</b>	<b>–2 283,9</b>	<b>395,3</b>	<b>680,0</b>
<b>Resultat före skatt</b>	<b>–1 187,8</b>	<b>–51,8</b>	<b>–2 283,9</b>	<b>395,3</b>	<b>680,0</b>
Aktuell skatt	–135,0	–59,3	–416,9	–221,9	–364,3
Uppskjuten skatt	30,0	–78,4	80,4	–44,6	–28,4
<b>Periodens resultat</b>	<b>–1 292,8</b>	<b>–189,5</b>	<b>–2 620,3</b>	<b>128,8</b>	<b>287,3</b>
<i>Hänförligt till:</i>					
Moderföretagets aktieägare	–1 288,9	–190,7	–2 616,4	128,4	287,0
Innehav utan bestämmande inflytande	–3,9	1,2	–3,9	0,4	0,3
Resultat per aktie, SEK <sup>1)</sup>	–1,26	–0,23	–2,60	0,17	0,36
Genomsnittligt antal utestående aktier, miljoner <sup>1)</sup>	1 026	838	1 008	778	796
Resultat per aktie efter full utspädning, SEK <sup>1)</sup>	–1,19	–0,23	–2,47	0,17	0,36
Genomsnittligt antal utestående aktier efter full utspädning, miljoner <sup>1)</sup>	1 079	840	1 061	778	798

<sup>1)</sup> Omräkning har gjorts med hänsyn till verkställd split 2:1 den 30 september 2021 i enlighet med beslut av årsstämman den 16 september 2021. Antal aktier för tidigare perioder har justerats

## BALANSRÄKNING – KONCERNEN

MSEK	31 dec 2021	31 dec 2020	31 mar 2021
Immateriella anläggningstillgångar	39 212,9	14 686,2	16 390,0
Materiella anläggningstillgångar	507,5	230,0	237,8
Finansiella anläggningstillgångar	833,3	366,5	571,6
Varulager	479,6	279,3	242,9
Kortfristiga fordringar	3 970,7	1 878,0	2 010,0
Likvida medel	15 226,6	6 919,1	14 299,9
<b>Summa tillgångar</b>	<b>60 230,5</b>	<b>24 359,1</b>	<b>33 752,2</b>
Eget kapital	42 031,6	18 725,0	27 165,4
Avsättningar för tilläggsköpeskillingar	10 456,8	1 016,9	1 887,5
Övriga avsättningar	1 426,5	914,4	929,0
Långfristiga skulder	893,4	267,3	246,0
Kortfristiga skulder	5 422,3	3 435,5	3 524,3
<b>Summa eget kapital och skulder</b>	<b>60 230,5</b>	<b>24 359,1</b>	<b>33 752,2</b>
Räntebärande fordringar uppgår till	15 244,1	6 919,1	14 299,9
Räntebärande skulder uppgår till	2 507,1	2 041,4	1 494,3

## EGET KAPITAL – KONCERNEN

MSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl, periodens resultat	Minoritetens andel	Eget kapital i koncernen
<b>Belopp per 1 april 2021</b>	<b>1,3</b>	<b>26 764,5</b>	<b>386,8</b>	<b>12,9</b>	<b>27 165,4</b>
Omräkningsdifferens			282,7		282,7
Nyemission	0,2	17 275,7			17 275,9
Emissionskostnader <sup>1)</sup>		–128,9			–128,9
Skattekostnad		26,6			26,6
Transaktioner mellan ägare				30,2	30,2
Periodens resultat			–2 616,4	–3,9	–2 620,3
<b>Belopp per 31 december 2021</b>	<b>1,5</b>	<b>43 937,8</b>	<b>–1 947,0</b>	<b>39,2</b>	<b>42 031,6</b>

<sup>1)</sup> Emissionskostnader består av kostnader för emissionen som uppgår till –128,9 MSEK.

## KASSAFLÖDE I SAMMANDRAG – KONCERNEN

MSEK	Okt-dec 2021	Okt-dec 2020	Apr–dec 2021	Apr–dec 2020	Apr 2020–mar 2021
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet</b>	<b>1 440,2</b>	<b>847,0</b>	<b>3 818,5</b>	<b>2 568,8</b>	<b>3 766,0</b>
Förändringar i rörelsekapitalet	–389,6	–6,6	–1 126,6	–191,6	133,0
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>1 050,7</b>	<b>840,4</b>	<b>2 691,9</b>	<b>2 377,2</b>	<b>3 899,0</b>
Kassaflöde från investeringsverksamheten					
Förvärv av dotterföretag/rörelse	–861,0	–2 308,2	–5 856,2	–4 185,9	–4 590,8
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	–968,7	–557,7	–2 713,9	–1 536,2	–2 135,1
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	–91,2	–23,6	–240,8	–52,6	–69,6
Förvärv av finansiella tillgångar	–9,9	50,0	–10,2	36,0	–9,3
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	6 139,5	5 404,2	6 966,4	7 858,2	14 725,3
<b>Periodens kassaflöde</b>	<b>5 259,4</b>	<b>3 405,1</b>	<b>837,2</b>	<b>4 496,7</b>	<b>11 819,5</b>
Likvida medel vid periodens början	9 919,4	3 579,1	14 299,9	2 510,3	2 510,3
Omräkningsdifferens i likvida medel	47,8	–65,1	89,5	–87,9	–29,9
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>	<b>15 226,6</b>	<b>6 919,1</b>	<b>15 226,6</b>	<b>6 919,1</b>	<b>14 299,9</b>



## RESULTATRÄKNING – MODERFÖRETAGET

MSEK	Okt-dec 2021	Okt-dec 2020	Apr-dec 2021	Apr-dec 2020	Apr 2020– mar 2021
Nettoomsättning	108,8	185,4	421,5	628,1	796,0
Övriga rörelseintäkter	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
<b>Summa rörelsens intäkter</b>	<b>108,8</b>	<b>185,4</b>	<b>421,5</b>	<b>628,1</b>	<b>796,0</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>					
Övriga externa kostnader	–17,9	–23,5	–47,5	–49,6	–35,8
Personalkostnader	–13,5	–5,3	–31,1	–15,3	–22,0
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	–57,9	–105,4	–214,1	–323,0	–416,8
Övriga rörelsekostnader	1,2	0,0	–8,5	0,0	–21,4
<b>Summa rörelsens kostnader</b>	<b>–88,2</b>	<b>–134,2</b>	<b>–301,3</b>	<b>–387,9</b>	<b>–496,0</b>
<b>Rörelseresultat</b>	<b>20,6</b>	<b>51,2</b>	<b>120,3</b>	<b>240,3</b>	<b>300,0</b>
<b>Finansiella poster</b>					
Resultat från finansiella anläggningstillgångar	–0,3	0,1	–0,2	2,7	–556,3
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	265,7	49,1	496,6	60,1	261,8
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	–7,3	–469,3	–179,3	–864,9	–48,4
<b>Summa finansiella poster</b>	<b>258,1</b>	<b>–420,1</b>	<b>317,1</b>	<b>–802,1</b>	<b>–342,9</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>278,7</b>	<b>–369,0</b>	<b>437,4</b>	<b>–561,9</b>	<b>–42,9</b>
<b>Bokslutsdispositioner</b>	<b>–268,5</b>	<b>0,0</b>	<b>–368,4</b>	<b>0,0</b>	<b>229,6</b>
<b>Resultat före skatt</b>	<b>10,2</b>	<b>–369,0</b>	<b>69,0</b>	<b>–561,9</b>	<b>186,7</b>
Aktuell skatt	0,0	0,0	–1,5	0,0	–39,7
Uppskjuten skatt	–14,7	71,1	–14,7	112,9	0,0
<b>Periodens resultat</b>	<b>–4,5</b>	<b>–297,9</b>	<b>52,9</b>	<b>–449,0</b>	<b>147,0</b>

## BALANSRÄKNING I SAMMANDRAG – MODERFÖRETAGET

MSEK	31 dec 2021	31 dec 2020	31 mar 2021
Immateriella anläggningstillgångar	200,3	436,0	409,0
Materiella anläggningstillgångar	4,1	7,5	3,7
Finansiella anläggningstillgångar	28 859,4	10 442,5	10 956,2
Kortfristiga fordringar	1 716,5	1 936,5	2 882,5
Likvida medel	11 524,1	5 421,8	12 393,6
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>42 304,4</b>	<b>18 244,3</b>	<b>26 645,0</b>
Eget kapital	41 455,9	17 731,3	26 053,0
Obeskattade reserver	117,4	140,6	117,4
Avsättningar	226,6	79,4	220,9
Långfristiga skulder	0,0	208,0	204,8
Kortfristiga skulder	504,5	84,9	48,9
<b>Summa eget kapital och skulder</b>	<b>42 304,4</b>	<b>18 244,3</b>	<b>26 645,0</b>

# NYCKELTAL – KONCERNEN

Finansiella mått som är definierade eller specificerade enligt BFNAR	Okt-dec 2021	Okt-dec 2020	Apr-dec 2021	Apr-dec 2020	Apr 2020–mar 2021
Nettoomsättning, MSEK	5 085,2	2 168,1	11 808,2	6 620,0	9 024,2
Rörelseresultat, MSEK	–1 007,1	–60 8	–1 990,6	331,7	476,8
Resultat före skatt, MSEK	–1 187,8	–51 8	–2 283,9	395,3	680,0
Resultat efter skatt, MSEK	–1 292,8	–189 5	–2 620,3	128,8	287,3
Antal aktier vid periodens slut, tusental <sup>1)</sup>	1 084 349	846 466	1 084 349	846 466	921 651
Genomsnittligt antal aktier, tusental <sup>1)</sup>	1 026 456	838 300	1 008 305	777 058	796 291
Genomsnittligt antal aktier efter full utspädning, tusental <sup>1)</sup>	1 079 155	-	1 061 004	-	797 636
Medelantalet heltidsanställda under perioden	6 763	3 587	6 137	2 908	3 174
Antal anställda vid periodens slut	6 860	4 150	6 860	4 150	4 236

Alternativa nyckeltal som inte är definierade eller specificerade enligt BFNAR	Okt-dec 2021	Okt-dec 2020	Apr-dec 2021	Apr-dec 2020	Apr 2020–mar 2021
Nettoomsättningstillväxt, %	135	44	78	69	72
EBITDA, MSEK	1 489,9	878 7	4 662,3	2 812,9	3 985,3
EBITDA-marginal, %	29	41	40	42	44
Operativt EBIT, MSEK	1 119,2	603,1	3 363,9	1 967,6	2 870,8
Operativ EBIT-marginal, %	22	28	29	30	32
EBIT, MSEK	–1 007,1	–60 8	–1 990,6	331,7	476,8
EBIT-marginal, %	–20	–3	–17	5	5
Soliditet, %	70	77	70	77	80
Justerat resultat per aktie, SEK <sup>1)</sup>	0,76	0,53	2,55	2,17	3,22
Justerat resultat per aktie efter full utspädning, SEK <sup>1)</sup>	0,73	0,53	2,43	2,17	3,22
Resultat per aktie, SEK <sup>1)</sup>	–1,26	–0,23	–2,60	0,17	0,36
Resultat per aktie efter full utspädning, SEK <sup>1)</sup>	–1,19	–0,23	–2,47	0,17	0,36
Lämnad utdelning per aktie, SEK	-	-	-	-	-

Härledning av de Alternativa nyckeltalen operativt EBIT och EBITDA

<b>Rörelseresultat, EBIT, MSEK</b>	<b>–1 007,1</b>	<b>–60 8</b>	<b>–1 990,6</b>	<b>331,7</b>	<b>476,9</b>
Avskrivningar som återläggs i operativt EBIT					
- Goodwill, MSEK	1 863,7	536,0	5 012,4	1 312,5	1 924,9
- IP-rättigheter, MSEK	249,2	117,9	690,2	324,3	456,7
- Övervärde på Partner Publishing/Film, MSEK	13,4	10,0	41,5	40,4	53,8
Omvärdering av aktier i intresseföretag, MSEK	0,0	-	–416,7	–41,4	–41,4
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillningar, MSEK	0,0	-	27,1	-	-
<b>Operativt EBIT, MSEK</b>	<b>1 119,2</b>	<b>603 1</b>	<b>3 363,9</b>	<b>1 967,6</b>	<b>2 870,8</b>
- Övriga avskrivningar, MSEK	370,7	275,6	908,8	803,9	1 073,2
Omvärdering av aktier i intresseföretag, MSEK	0,0	-	416,7	41,4	41,4
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillningar, MSEK	0,0	-	–27,1	-	-
<b>EBITDA, MSEK</b>	<b>1 489,9</b>	<b>878,7</b>	<b>4 662,3</b>	<b>2 812,9</b>	<b>3 985,3</b>

<sup>1)</sup> Omräkning har gjorts med hänsyn till verkställd split 2:1 den 30 september 2021 i enlighet med beslut av årsstämman den 16 september 2021. Antal aktier för tidigare perioder har justerats.

## DEFINITIONER AV ALTERNATIVA NYCKELTAL

Nedan anges Embracer Groups definitioner av ett antal alternativa nyckeltal som används i denna delårsrapport. Nettoomsättningstillväxten redovisas av bolaget eftersom detta nyckeltal anses bidra till investerares 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

<b>EBITDA</b>	Rörelseresultat före av- och nedskrivningar.
<b>EBITDA-marginal</b>	EBITDA i procent av nettoomsättningen.
<b>EBIT-marginal</b>	EBIT i procent av nettoomsättningen.
<b>Fritt kassaflöde</b>	Periodens kassaflöde för perioden exklusive nettoinvestering i förvärvade bolag och kassaflöde från finansieringsverksamheten.
<b>Genomsnittligt antal aktier</b>	Genomsnittligt antal aktier under perioden. Antal aktier har räknats om med anledning av aktiesplit.
<b>Icke-operativa avskrivningar</b>	Avskrivningar för förvärvsrelaterad goodwill, övervärde för specifika affärsområden och värden för IP (varumärken, patent och varumärkesskydd etc).
<b>Justerat resultat per aktie</b>	Resultat efter skatt exklusive icke-operativa avskrivningar efter skatt, omvärdering av aktier i intresseföretag samt resultat vid omvärdering av avsättning till tilläggsköpeskilling dividerat med genomsnittligt antal aktier under perioden. Skatt relaterad till icke-operativa avskrivningar beräknas med hjälp av den effektiva skattesatsen (ingen skatteeffekt på goodwillavskrivningar).
<b>Nettoomsättningstillväxt</b>	Nettoomsättning för aktuell period genom nettoomsättning för samma period föregående år.
<b>Operativt EBIT</b>	EBIT exklusive icke-operationella avskrivningar, resultat vid omvärdering av andelar i intresseföretag samt resultat vid omvärdering av avsättning till tilläggsköpeskilling.
<b>Operativ EBIT-marginal</b>	Operativt EBIT i procent av nettoomsättningen.
<b>Resultat per aktie</b>	Resultat efter skatt minus innehav utan bestämmande inflytande dividerat med genomsnittligt antal aktier under perioden.
<b>Resultat per aktie efter full utspädning</b>	Resultat efter skatt minus innehav utan bestämmande inflytande dividerat med genomsnittligt antal aktier efter full utspädning under perioden.
<b>Soliditet</b>	Eget kapital i procent av totala tillgångar.

FORTS. >>



## DEFINITIONER, KVARTALSINFORMATION

<b>Antal adderade operativa koncerner</b>	Antal slutförda förvärv av nya operativa koncerner
<b>Antal adderade bolag</b>	Antal slutförda förvärv som inte bildar nya operativa koncerner.
<b>Antal IP</b>	Totalt antal IP (Immateriella rättigheter) ägda av koncernen.
<b>Avskrivningar</b>	
<b>Utvecklade spel</b>	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.
<b>Övriga immateriella tillgångar (film mm)</b>	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.
<b>IP-rättigheter</b>	Avskrivningar på IP-rättigheter relaterade till Games – linjär avskrivning över fem år.
<b>Övervärden Partner Publishing/Film</b>	Avskrivningar på övervärden relaterade till Partner Publishing/Film – linjär avskrivning över fem år.
<b>Goodwill</b>	Avskrivningar av goodwill – linjär avskrivning över fem år.
<b>DAU</b>	Genomsnittligt antal dagliga aktiva användare i perioden
<b>Digital försäljning</b>	Total icke-fysisk försäljning,
<b>Externa spelutvecklare</b>	Totalt antal spelutvecklare involverade i spelutvecklingsprojekt av studios som inte ägs av koncernen (externa studios).
<b>Externa studios</b>	Totalt antal externa utvecklingsstudios involverade i spelutvecklingsprojekt.
<b>Fysisk försäljning</b>	Total fysisk försäljning.
<b>Färdigställda spel</b>	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.
<b>Interna spelutvecklare</b>	Totalt antal spelutvecklare (både anställda och konsulter) involverade i spelutvecklingsprojekt av studios som ägs av koncernen (interna studios).
<b>Interna studios</b>	Totalt antal interna utvecklingsstudios.
<b>MAU</b>	Genomsnittligt antal månatliga aktiva användare i perioden.
<b>Maximal köpeskillning aktier</b>	Maximal potentiell ersättning som betalas genom Embracer B-aktier inklusive initial köpeskillning och tilläggsköpeskillning. Tilläggsköpeskillningen är baserad på teoretiskt högsta köpeskillningen och beräknas baserat på villkoren och valutakurser i respektive avtal samt Embracers genomsnittliga viktade aktiekurs under senaste 20 handelsdagarna.
<b>Maximal köpeskillning kontant</b>	Maximal potentiell ersättning som betalas kontant inklusive initial köpeskillning och tilläggsköpeskillning. Tilläggsköpeskillningen är baserad på teoretiskt högsta köpeskillningen och beräknas baserat på villkoren och valutakurser i respektive avtal.
<b>Maximal total köpeskillning</b>	Summan för maximal köpeskillning kontant och maximal köpeskillning aktier. Notera att maximal total köpeskillning kan avvika från den totala köpeskillning som anges i preliminära förvärvsanalyser efter förändringar i valutakurser och Embracers aktiekurs mellan datum för signering och slutförande, samt om det väntade utfallet för att uppnå mål kopplade till tilläggsköpeskillning avviker från maximal-scenariot.
<b>Medarbetare utanför spelutveckling</b>	Antal anställda som inte direkt är involverade i spelutveckling (både anställda och konsulter).
<b>Organisk tillväxt</b>	Tillväxt relaterad till affärsområde - Games mellan perioder där nettoomsättningen från bolag som förvärvats inom de senaste fem kvartalen har exkluderats.
<b>Rörelsekostnader, netto</b>	Nettosumman av kostnadsfört och aktiverat arbete som utförts av bolaget, Övriga rörelseintäkter, Personalkostnader och Övriga externa kostnader. Exkluderar marknadsföringskostnader och marknadsföringstillägg.
<b>Specifikation av Nettoomsättningen – affärsområde Games</b>	
<b>Egna titlar</b>	Total försäljning från speltitlar från av koncernen ägda eller kontrollerade IP:s.
<b>Förlagstitlar</b>	Total försäljning från speltitlar av IP:s koncernen inte äger eller kontrollerar.
<b>Försäljning från nya releaser per kvartal</b>	Total försäljning från speltitlar releasade i det aktuella kvartalet.
<b>Katalogtitlar</b>	Total försäljning från speltitlar som inte är releasade i det aktuella kvartalet.
<b>Spelutvecklingsprojekt</b>	Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt finansierade av koncernen och antal pågående spelutvecklingsprojekt finansierade av tredje part med betydande förväntade royaltytintäkter.
<b>Totala nedladdningar</b>	Totalt antal nedladdningar under perioden.
<b>Valutajusterad organisk tillväxt, CCY</b>	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.
<b>YoY (Year-over-Year)</b>	Jämfört med samma period föregående år

# KVARTALSINFORMATION PER KALENDERÅR

	2016	2017	2018	2019	2020					2021				
	Helår	Helår	Helår	Helår	Jan-mar	Apr-jun	Jul-sep	Okt-dec	Helår	Jan-mar	Apr-jun	Jul-sep	Okt-dec	Helår
Nettoomsättning, MSEK	302	508	4 124	5 541	1 339	2 069	2 383	2 168	7 959	2 404	3 427	3 296	5 085	14 212
EBITDA, MSEK	132	273	974	1 945	495	965	969	879	3 308	1 172	1 532	1 640	1 490	5 834
Operativt EBIT, MSEK	108	202	501	1 143	286	712	653	603	2 254	903	1 271	973	1 119	4 266
EBIT, MSEK	95	188	403	421	97	219	173	-61	428	145	-524	-459	-1 007	-1 845
Resultat efter skatt, MSEK	72	139	294	254	132	91	228	-190	261	159	-606	-722	-1 293	-2 462
Genomsnittligt antal utestående aktier (A och B), milj. <sup>1)</sup>	367	444	504	606	624	737	756	838	744	855	990	1 008	1 026	971
Genomsnittligt antal utestående aktier (A och B) efter full utspädning, milj. <sup>1)</sup>	-	-	-	-	624	737	756	840	744	859	1 042	1 060	1 079	1 023
Resultat per aktie, SEK <sup>1)</sup>	0,20	0,31	0,58	0,43	0,21	0,13	0,30	-0,23	0,35	0,19	-0,61	-0,72	-1,26	-2,53
Resultat per aktie efter full utspädning, SEK <sup>1)</sup>	-	-	-	-	0,21	0,13	0,30	-0,23	0,35	0,18	-0,58	-0,68	-1,19	-2,40
Justerat resultat per aktie, SEK <sup>1)</sup>	0,23	0,34	0,75	1,41	0,49	0,76	0,90	0,53	2,67	1,03	1,15	0,65	0,76	3,56
Justerat resultat per aktie efter full utspädning, SEK <sup>1)</sup>	-	-	-	-	0,49	0,76	0,90	0,53	2,67	1,03	1,09	0,62	0,73	3,38
Kassaflöde från den löpande verksamheten, MSEK	99	179	579	1 740	766	732	805	840	3 143	1 522	617	1 024	1 051	4 214
Fritt kassaflöde, MSEK	-	-	-	-	276	204	311	309	1 100	861	-260	6	-19	588
Nettoomsättningstillväxt, koncernen, YoY, %	42%	68%	713%	34%	-18%	81%	89%	44%	44%	80%	66%	38%	135%	79%
Organisk tillväxt, Games, YoY, %	-	-	-	-	-	74%	51%	11%	-	70%	-2%	-11%	18%	-
Organisk tillväxt, valutajusterad, Games, YoY, %	-	-	-	-	-	71%	61%	21%	-	85%	10%	-9%	16%	-
EBITDA-marginal, %	44%	54%	24%	35%	37%	47%	41%	41%	42%	49%	45%	50%	29%	41%
Operativ EBIT-marginal, %	38%	40%	12%	21%	21%	34%	27%	28%	28%	38%	37%	30%	22%	30%
EBIT-marginal, %	31%	37%	10%	8%	7%	11%	7%	-3%	5%	6%	-15%	-15%	-20%	-13%
Bruttovinst (Nettoomsättning – Handelsvaror), MSEK	183	360	1 604	2 889	673	1 309	1 349	1 307	4 638	1 441	2 614	2 496	3 390	9 941
Bruttovinst-marginal, %	61%	71%	39%	52%	50%	63%	57%	60%	58%	60%	76%	76%	67%	70%
<b>Nettoomsättning per affärsområde</b>														
Games - THQ Nordic, MSEK	302	508	756	991	307	488	567	380	1 742	355	669	374	352	1 750
Games - Koch Media Publishing, MSEK	-	-	1 033	2 076	515	613	507	497	2 132	465	638	585	728	2 415
Games - Coffee Stain, MSEK	-	-	14	261	82	172	130	99	483	781	191	120	175	1 267
Games - Saber, MSEK	-	-	-	-	-	349	259	307	915	271	305	463	476	1 515
Games - DECA Games, MSEK	-	-	-	-	-	-	33	72	105	104	146	249	661	1 160
Games - Gearbox Entertainment, SEK m	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	437	434	455	1 326
Games - Easybrain, SEK m	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	576	607	878	2 061
<b>Totalt Games</b>	<b>302</b>	<b>508</b>	<b>1 803</b>	<b>3 328</b>	<b>904</b>	<b>1 622</b>	<b>1 495</b>	<b>1 355</b>	<b>5 376</b>	<b>1 975</b>	<b>2 961</b>	<b>2 831</b>	<b>3 725</b>	<b>11 492</b>
Partner Publishing/Film, MSEK	-	-	2 320	2 213	436	447	888	813	2 584	429	466	465	1 360	2 720
<b>Nettoomsättning total</b>	<b>302</b>	<b>508</b>	<b>4 124</b>	<b>5 541</b>	<b>1 339</b>	<b>2 069</b>	<b>2 383</b>	<b>2 168</b>	<b>7 959</b>	<b>2 404</b>	<b>3 427</b>	<b>3 296</b>	<b>5 085</b>	<b>14 212</b>
<b>Specifikation av Nettoomsättningen – affärsområde Games</b>														
Egna varumärken, %	71%	77%	50%	80%	70%	74%	66%	65%	69%	47%	79%	69%	81%	72%
Förlagstitlar, %	29%	23%	50%	20%	30%	26%	34%	35%	31%	53%	21%	31%	19%	28%
Egna varumärken, MSEK	213	391	907	2 675	633	1 194	994	875	3 696	927	2 352	1 953	3 020	8 252
Förlagstitlar, MSEK	89	116	897	653	270	428	501	480	1 680	1 048	609	878	705	3 240
Försäljning av nya releaser per kvartal, %	-	-	-	-	38%	45%	33%	20%	-	42%	21%	17%	7%	19%
Försäljning av releaser från tidigare år per kvartal, %	-	-	-	-	62%	55%	67%	80%	-	58%	79%	83%	93%	81%
Försäljning av nya releaser per kvartal, MSEK	-	-	-	-	345	733	488	272	-	838	627	475	257	2 198
Försäljning av releaser fr tidigare år per kvartal, MSEK	-	-	-	-	559	889	1 007	1 083	-	1 137	2 333	2 356	3 468	9 295
Försäljning av fysiska produkter, %	51%	50%	55%	32%	22%	26%	24%	21%	23%	11%	13%	7%	12%	11%
Försäljning av digitala produkter, %	49%	50%	45%	68%	78%	74%	76%	79%	77%	89%	87%	93%	88%	89%
Försäljning av fysiska produkter, MSEK	154	253	988	1 070	195	419	352	289	1 255	225	375	200	465	1 266
Försäljning av digitala produkter, MSEK	148	251	815	2 258	709	1 203	1 143	1 066	4 121	1 750	2 585	2 631	3 260	10 227
<b>Avskrivningar</b>														
Utvecklade spel, MSEK	-24	-62	-341	-631	-148	-191	-222	-200	-761	-202	-215	-221	-302	-940
Övriga immateriella tillgångar (film mm), MSEK	-	-	-115	-144	-53	-55	-43	-65	-216	-54	-29	-32	-43	-158
<b>Operativa avskrivningar</b>	<b>-24</b>	<b>-62</b>	<b>-455</b>	<b>-775</b>	<b>-201</b>	<b>-246</b>	<b>-265</b>	<b>-265</b>	<b>-977</b>	<b>-256</b>	<b>-244</b>	<b>-253</b>	<b>-345</b>	<b>-1 098</b>
Förvärvsrelaterade avskrivningar	-13	-14	-99	-722	-189	-492	-521	-664	-1 867	-758	-1 796	-1 822	-2 126	-6 502
<b>Totalt immateriella tillgångar</b>	<b>-37</b>	<b>-76</b>	<b>-554</b>	<b>-1 497</b>	<b>-390</b>	<b>-738</b>	<b>-786</b>	<b>-929</b>	<b>-2 844</b>	<b>-1 014</b>	<b>-2 039</b>	<b>-2 075</b>	<b>-2 471</b>	<b>-7 599</b>
<b>Investeringar i immateriella anläggningstillgångar</b>														
Externt utvecklade spel och förskott, MSEK	98	212	528	732	193	209	172	150	724	166	301	323	329	1 119
Pågående internt utvecklade spel, MSEK	36	80	359	645	224	248	273	372	1 117	398	469	558	596	2 021
<b>Totala investeringar i spelutveckling</b>	<b>134</b>	<b>292</b>	<b>887</b>	<b>1 377</b>	<b>417</b>	<b>457</b>	<b>445</b>	<b>522</b>	<b>1 841</b>	<b>564</b>	<b>770</b>	<b>881</b>	<b>925</b>	<b>3 140</b>
Övriga immateriella tillgångar/IP-rättigheter, MSEK	23	15	123	138	48	41	39	35	163	36	58	35	44	174
<b>Totalt</b>	<b>157</b>	<b>306</b>	<b>1 010</b>	<b>1 515</b>	<b>465</b>	<b>498</b>	<b>484</b>	<b>557</b>	<b>2 004</b>	<b>600</b>	<b>828</b>	<b>916</b>	<b>969</b>	<b>3 314</b>
<b>Färdigställda spel</b>														
Färdigställda spel, MSEK	-	176	383	644	165	253	311	156	885	117	298	281	377	1 074
<b>Övriga nyckeltal</b>														
Totalt antal pågående utvecklingsprojekt	-	-	-	-	103	125	135	150	-	160	180	197	216	-
Antal offentliggjorda utvecklingsprojekt	-	-	-	-	43	52	53	61	-	53	56	67	67	-
Antal icke offentliggjorda utvecklingsprojekt	-	-	-	-	60	73	82	89	-	107	124	130	149	-
Totalt antal spelutvecklare (interna)	-	-	-	-	1 359	2 076	2 551	3 673	-	4 036	5 107	6 141	6 473	-
Totalt antal spelutvecklare (externa)	-	-	-	-	1 006	1 109	1 042	963	-	1 079	1 280	1 329	1 351	-
Totalt antal medarbetare utanför spelutveckling	-	-	-	-	744	790	851	1 094	-	1 210	1 499	1 594	1 700	-
Totalt antal sysselsatta	-	-	-	-	3 109	3 975	4 445	5 730	-	6 325	7 886	9 064	9 524	-
<b>Antal studios</b>														
Totalt antal externa studios	-	-	-	-	58	55	56	57	-	66	67	69	66	-
Totalt antal interna studios	-	-	-	-	26	33	46	56	-	60	69	82	88	-
Totalt antal studios	-	-	-	-	84	88	102	113	-	126	136	151	154	-
Totalt antal IP	-	-	-	-	160	174	195	208	-	225	247	262	271	-
<b>M&amp;A nyckeltal</b>														
- Antal adderade operativa koncerner	0	0	2	3	3	4	5	5	-	5	7	7	7	-
- Antal adderade bolag	1	4	6	15	15	18	26	39	-	39	45	57	64	-
- Totalt	1	4	8	18	18	22	31	44	-	44	52	64	71	-
- Max ersättning genom kontanter	0	82	1 598	3 422	3 422	5 487	6 736	9 476	-	9 476	18 619	22 952	23 706	-
- Max ersättning genom aktier	0	10	649	1 010	1 010	4 248	6 215	7 471	-	7 471	20 595	22 142	22 206	-
- Max total ersättning	0	92	2 247	4 432	4 432	9 735	12 950	16 948	-	16 948	39 214	45 095	45 911	-

<sup>1)</sup> Antalet aktier för tidigare perioder har justerats och räknats om med anledning av 3:1 aktiespliten som genomfördes 8 oktober 2019 och 2:1 aktiespliten som genomfördes 30 september 2021.

Embracer Group är moderbolag till företag som utvecklar och förlägger PC-, konsol- och mobilspeel för den globala spelmarknaden. Bolaget har en bred spelportfölj med över 250 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.

Embracer Group 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 88 interna studios och fler än 9 500 medarbetare och kontrakterade utvecklare i fler än 40 länder.