2021/2022

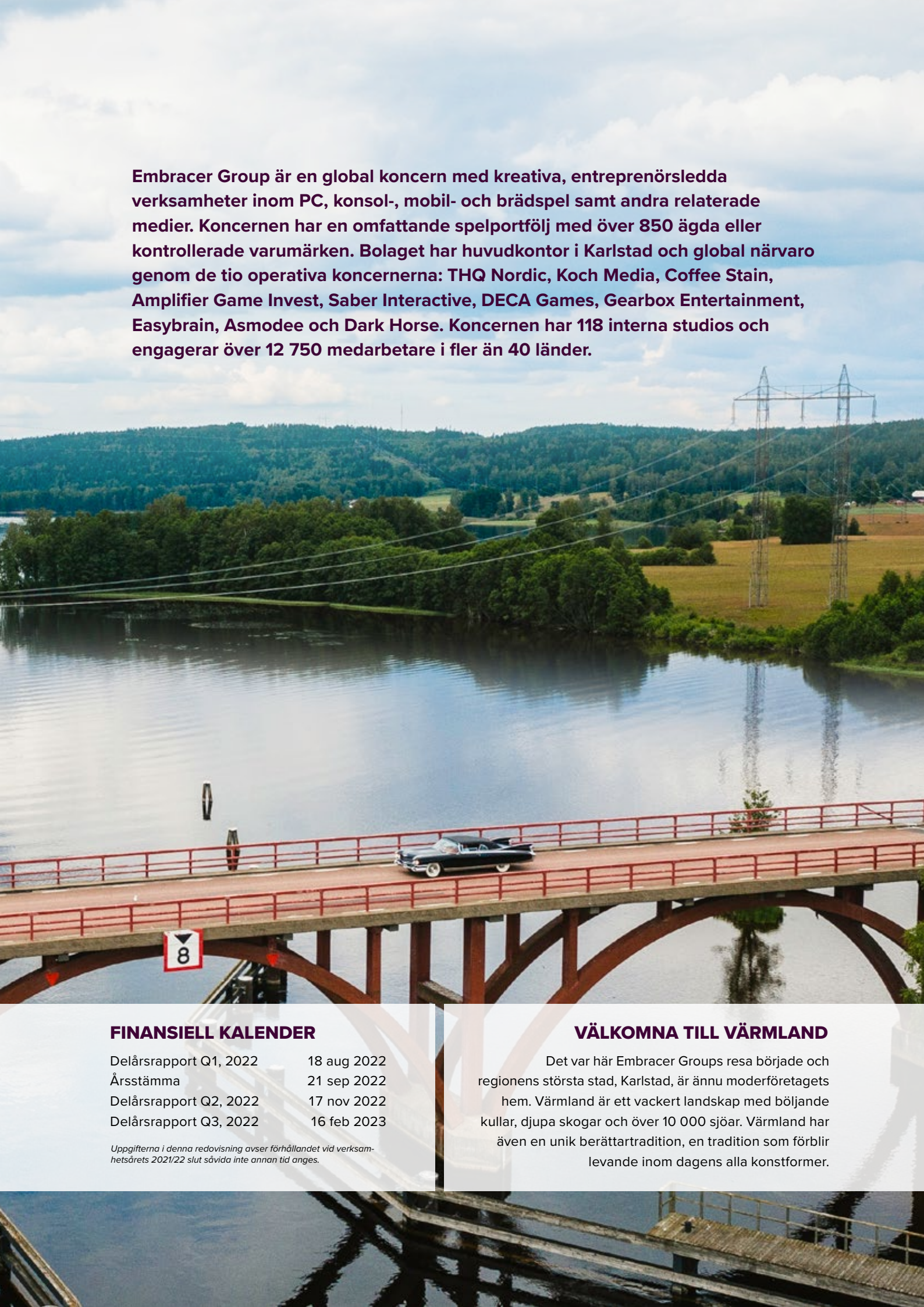
Årsredovisning & Hållbarhetsredovisning

EMBRACER GROUP

INNEHÅLL

2 EMBRACER GROUP I KORTHET
4 ÅRETS HÖJDPUNKTER
6 BOLAGETS MEDGRUNDARE OCH VD HAR ORDET
9 MARKNADSÖVERSIKT
12 KONCERNSTRATEGI
17 SPEL- OCH UNDERHÅLLNINGSPORTFÖLJ OCH AFFÄRSOMRÅDEN
43 HÅLLBARHETSRAPPORT
75 BOLAGSSTYRNING
95 AKTIEN
105 ÅRSREDOVISNING & KONCERNREDOVISNING
149 REVISIONSBERÄTTELSE

Embracer Group är en global koncern med kreativa, entreprenörsledda verksamheter inom PC, konsol-, mobil- och brädspel samt andra relaterade medier. Koncernen har en omfattande spelportfölj med över 850 ägda eller kontrollerade varumärken. Bolaget har huvudkontor i Karlstad och global närvaro genom de tio operativa koncernerna: THQ Nordic, Koch Media, Coffee Stain, Amplifier Game Invest, Saber Interactive, DECA Games, Gearbox Entertainment, Easybrain, Asmodee och Dark Horse. Koncernen har 118 interna studios och engagerar över 12 750 medarbetare i fler än 40 länder.



FINANSIELL KALENDER

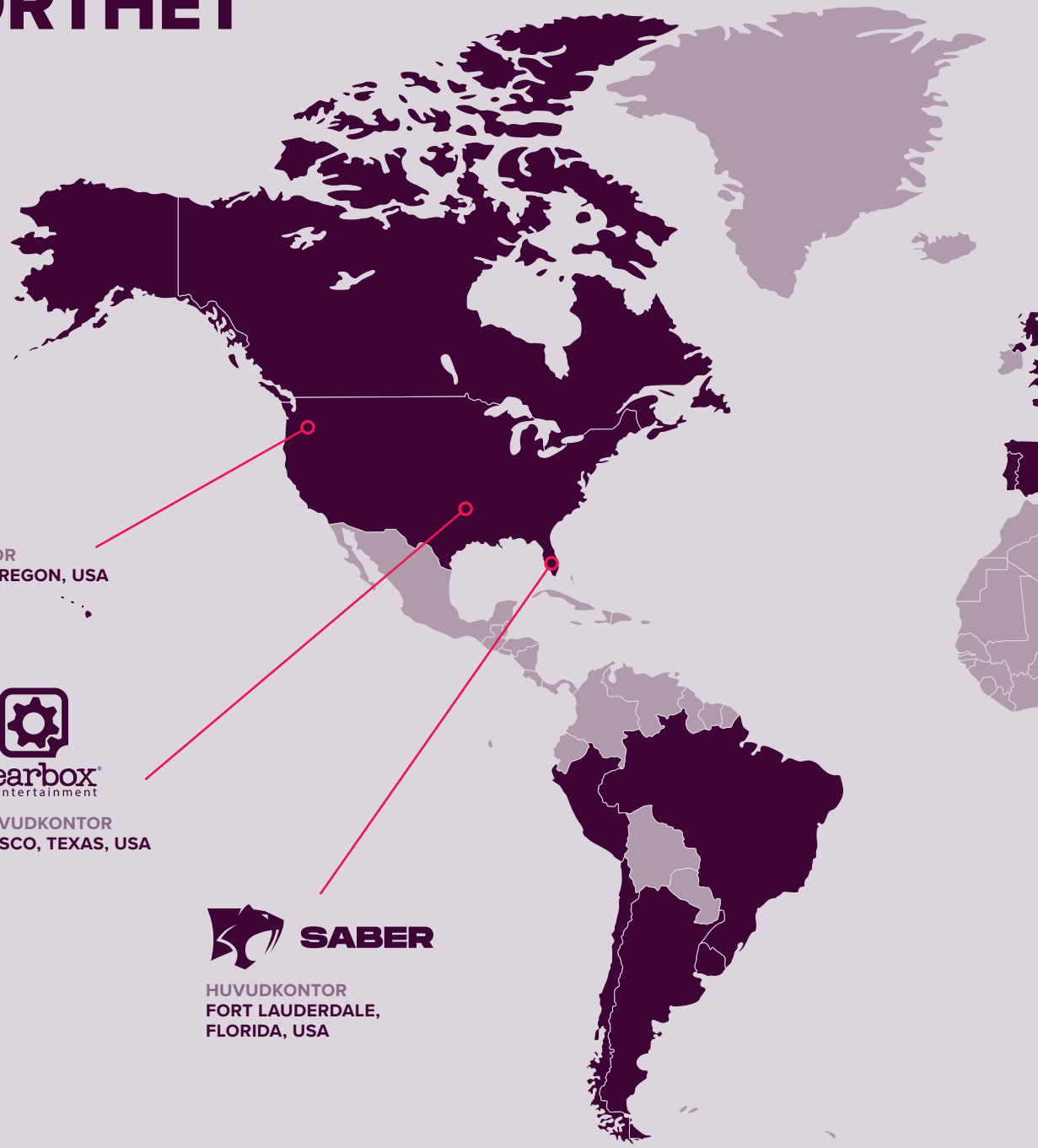
Delårsrapport Q1, 2022	18 aug 2022
Årsstämma	21 sep 2022
Delårsrapport Q2, 2022	17 nov 2022
Delårsrapport Q3, 2022	16 feb 2023

Uppgifterna i denna redovisning avser förhållandet vid verksamhetsårets 2021/22 slut såvida inte annan tid anges.

VÄLKOMNA TILL VÄRMLAND

Det var här Embracer Groups resa började och regionens största stad, Karlstad, är ännu moderföretagets hem. Värmland är ett vackert landskap med böljande kullar, djupa skogar och över 10 000 sjöar. Värmland har även en unik berättartradition, en tradition som förblir levande inom dagens alla konstformer.

EMBRACER GROUP I KORTHET



DARK HORSE MEDIA

HUVUDKONTOR
MILWAUKIE, OREGON, USA

gearbox entertainment

HUVUDKONTOR
FRISCO, TEXAS, USA

SABER

HUVUDKONTOR
FORT LAUDERDALE, FLORIDA, USA

KONCERNFAKTA

PROFORMA NETTOOMSÄTTNING 2021/22

31 MILJARDER SEK

ANTAL MEDARBETARE (inkluderar anställda och konsulter)

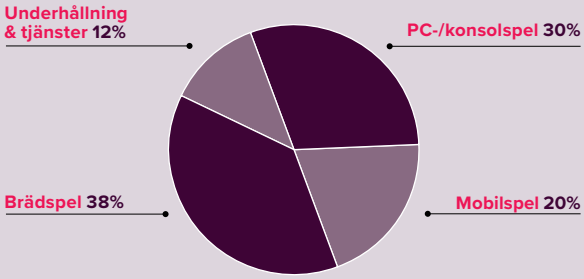
12 760

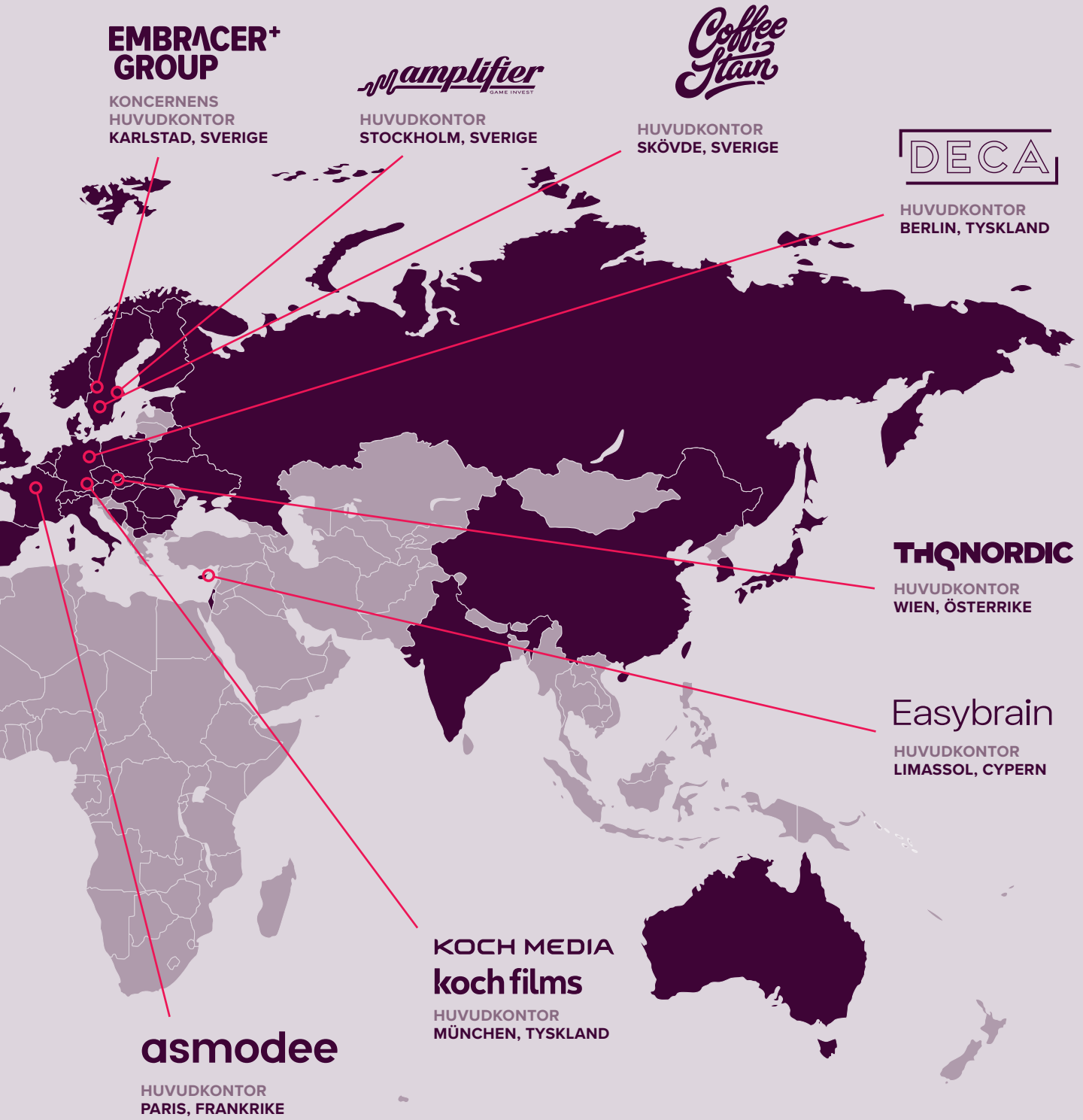
INTERNA STUDIOS

118

FÖRSÄLJNING / SEGMENT

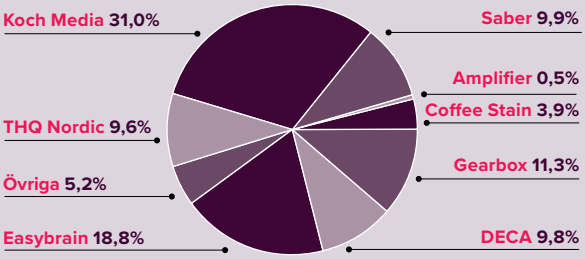
PROFORMA RULLANDE 12 MÅNADER, 31 MARS 2022





FÖRSÄLJNING / AFFÄRSOMRÅDE

HELÅR 2021/2022



■ Länder där Embracer Group har kontor/studios

För information om samtliga Embracer Groups företag se https://embracer.com/about/locations/

ÅRETS HÖJDPUNKTER

EMBRACER GROUPS EKOSYSTEM BREDDAS

Embracer Group har fortsatt sin ambitiösa förvärvsagenda under räkenskapsåret 2021/22 och har genomfört både kompletterande förvärv för att stärka existerande operativa koncerner samt transformativa förvärv som resulterat i fyra nya operativa koncerner. Efter förvärven av Asmodee och Dark Horse påbörjas ett nytt strategiskt kapitel på Embracers resa, med utveckling och förlag för brädspel och serietidningar samt potential för transmedia. Embracer Group fortsätter även att investera i organiska tillväxtinitiativ och hade 223 spel, inklusive över 25 AAA-titlar, under utveckling vid utgången av räkenskapsåret 2021/22.

SID 12

TRANSFORMATIVA OCH KOMPLETTERANDE FÖRVÄRV

Embracer Group fortsatte att leverera på sin ambitiösa förvärvsagenda, inklusive förvärv av nya spelförlag, utvecklingsstudios, spelvarumärken och andra tillgångar. Dessa förvärv stärker Embracers globala närvaro och breddar Embracers varumärkesportfölj. Transformativa förvärv inkluderar Gearbox Entertainment, en AAA-utvecklings- och förlagsstudio, Easybrain, en ledande mobilspelsutvecklare, Asmodee, en ledande brädspelskoncern, och Dark Horse, ett ledande underhållningsbolag med serietidningsförlag och produktion inom film & TV. Dessa transformativa förvärv tillför storlek, diversifiering och möjligheter inom transmedia till Embracer Group, och ökar antalet operativa koncerner från sex till tio. Övriga noterbara förvärv genomförda av de operativa koncernerna inkluderar bland annat Perfect World Entertainment, en spelförläggare och utvecklare för PC och konsol, DIGIC, en ledande animationsstudio, och CrazyLabs, ledande utvecklare och förlag inom casual och lifestyle mobilspel, som kraftigt förstärkte Embracers närvaro i mobilsegmentet. Totalt sett har Embracer Group slutfört 31 kompletterande förvärv under räkenskapsåret för att förstärka varumärkesportföljen, utvecklings- och förlagskapacitet.

SID 17

INVESTERINGAR I SPELUTVECKLING STÄRKER KONCERNEN

Genom en stor och diversifierad varumärkesportfölj minimerar koncernen operationell risk. Beroendet av en enskild titel eller varumärke är nu mindre än 5 procent av koncernens nettoomsättning. Noterbara försäljningsframgångar för nya lanseringar under året inkluderade *Biomutant, Hot Wheels Unleashed, Number Match, WWZ Aftermath, Tribes of Midgard, MotoGP21, Let's Sing 2022, ELEX II, Chorus* och *After the Fall.* Samtliga operativa koncerner är välpositionerade för fortsatt organisk tillväxt med en bred portfölj av nya projekt. Koncernen hade 223 spel under utveckling vid utgången av räkenskapsåret 2021/22, inklusive över 25 AAA-titlar som planeras lanseras före mars 2026. Mer än två tredjedelar av pågående spelutvecklingsprojekt är nya varumärken eller spel som är baserade på varumärken som återigen ska användas efter ett längre uppehåll. Dessa projekt kommer driva fortsatt organisk tillväxt.

NETTOOMSÄTTNING
17 037 MSEK

NETTOOMSÄTTNING, AFFÄRSOMRÅDE GAMES
13 935 MSEK

> 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.
> LARS WINGEFORS

MOBILSPEL ÄR NYCKELN TILL TILLVÄXT

SID 31

Embracer Group fortsatte att stärka sin position inom mobilspel under året, och mycket tack vare förvärven av Easybrain och CrazyLabs ökade försäljningen till 4 866 MSEK (210). Easybrain och DECA Games hade i genomsnitt 290 miljoner aktiva användare per månad (MAU) och 34 miljoner aktiva användare per dag (DAU) under räkenskapsåret. Under året firade CrazyLabs 5 miljarder ackumulerade nedladdningar sedan företaget etablerades. Samtliga koncernens mobilverksamheter ökade sina investeringar i user acquisition för att driva fortsatt organisk tillväxt.

HÅLLBARHET

SID 43

Embracer Groups hållbarhetsarbete fortsätter att guidas av Smarter Business-ramverket och dess tre pelare: Great People, Solid Work och Greener Planet. För att ytterligare stärka koncernens arbete inom hållbarhet har Emma Ihre rekryterats som Head of Sustainability. Emma besitter senior erfarenhet inom hållbarhet, och har även en gedigen erfarenhet inom finans och affärsutveckling. Under året har vi fortsatt att dela erfarenheter och öka kunskapen inom koncernen för att skapa mer värde för våra intressenter. Vi arrangerade därför hållbarhetsseminarier i samtliga operativa koncerner för att skapa forum för insikter och kunskap i områden som välmående, tillgänglighet och kvinnor i spelbranschen. Embracer Group är nu även medlem i UN Global Compact sedan december 2021.

NYEMISSIONER MÖJLIGGÖR FORTSATT EXPANSION

SID 95

Embracer Group genomförde framgångsrikt en nyemission riktad mot insititutionella investerare och tog därigenom in ungefär 6 miljarder SEK. Nyemissionen finansierade förvärvet av Asmodee. I slutet av räkenskapsåret hade Embracer Group ungefär 7,5 miljarder SEK tillgängligt i kassa och kreditfaciliteter. Den finansiella positionen möjliggör koncernens fortsatta förvärvsagenda – att addera nya spelförlag, spelutvecklingsstudios eller andra tillgångar till verksamheten. Efter utgången av räkenskapsåret beslutade bolaget att genomföra en riktad nyemission om ungefär 10,3 miljarder SEK. Aktierna kommer att emitteras till Savvy Gaming Group som vid transaktionens slutförande kommer att äga ungefär 8,1 procent av kapitalet och 5,4 procent av rösterna i Embracer Group.

OPERATIVT EBIT
4 416 MSEK

BRUTTOVINST
12 334 MSEK

BOLAGETS MEDGRUNDARE OCH VD HAR ORDET

ETT TRANSFORMATIVT ÅR

När vi stänger böckerna kan vi se tillbaka på ännu ett stabilt och händelserikt år för Embracer Group. Flera viktiga steg togs för att leverera på strategin om att bygga en diversifierad och decentraliserad koncern med många intäktsströmmar. Försäljning och vinst ökade betydligt och vi välkomnade många nya bolag till Embracer-familjen bland annat genom de strategiska transformativa förvärven av Easybrain, Gearbox, Asmodee och Dark Horse som bildade fyra nya operativa koncerner inom Embracer Group. Det är också med ödmjukhet och tacksamhet jag ser att koncernen förenats i en värld drabbad av ett krig i Europa och effekterna av pandemin.

I skuggan av de svåra globala utmaningar som drabbade människor, samhällen och företag, lyckades vi öka takten i vår affärsutveckling under året. Vi investerade kraftigt i vår spelutvecklingsportfölj för att driva framtida organisk tillväxt. Vi genomförde transformativa förvärv som ger skalfördelar, nya intäktsströmmar, nya strategiska möjligheter och som omdefinierar riktningen för vårt ekosystem. Vi fortsatte även vår resa inom hållbarhet för att skapa långsiktiga värden för våra olika intressenter, och utvecklade koncernens bolagsstyrning ytterligare.

FORTSATT LÖNSAM TILLVÄXT

Utvecklingen var stark, såväl ekonomiskt som operativt. Nettoförsäljningen växte med 89 procent och uppnådde rekordhöga 17 037 MSEK. Operativt EBIT ökade med 54 procent till 4 416 MSEK, vilket motsvarar en marginal på 26 procent. Vår mobilaffär, som etablerades så sent som 2020, växte kraftigt genom förvärvet och den fortsatta utvecklingen av Easybrain. Den totala mobilaffären överträffade våra förväntningar och var koncernens främsta organiska tillväxtfaktor under året. Den starka katalogförsäljningen tillsammans med ett flertal lyckade lanseringar av högkvalitativa spel bidrog också till försäljningen.

Framöver förväntar vi oss att uppnå en kraftig organisk tillväxt för räkenskapsåret 2022/23. Tillväxten drivs framför allt av ett flertal spellanseringar från vår välinvesterade projektportfölj inom segmentet premiumspel. För att sätta detta i ett perspektiv räknar vi med att lansera nytt innehåll med åtminstone tre gånger högre totala investeringar under räkenskapsåret 2022/23, jämfört med 2021/22. Vi planerar för en fortsatt god tillväxt för vårt mobilsegment och förväntar oss att den ledande bordspelskoncernen Asmodee, som vi nyligen förvärvade, ökar operativt EBIT med minst 10 procent. På basis av dessa förutsättningar lämnar vi en prognos på operativt EBIT på 9,2-11,3 miljarder SEK för räkenskapsåret 2022/23, och 10,3-13,6 miljarder SEK för 2023/24.

UPPDATERAD STRATEGI OCH TRANSFORMATIVA FÖRVÄRV

Under året genomförde vi strategiska förvärv som utökade antalet operativa enheter från sex till tio; Gearbox, Easybrain, Asmodee och Dark Horse. Med dessa tillskott har vi nu en av spelbranschens bredaste portföljer av varumärken, med en nettoomsättning proforma om 31 miljarder SEK vid slutet av året. Detta har också medfört möjligheter till framgångsrika transmediaaffärer för koncernen.

Styrelsen utvecklade koncernens strategi ytterligare under året och breddade därmed omfattningen av vår verksamhet till att även omfatta varumärkesdriven transmedia, teknologi och service. Detta kompletterar vår väletablerade affär inom PC/konsol och mobilspel. Vi kan därmed skapa ett ännu starkare ekosystem med ett flertal affärsmodeller och intäktsströmmar. Medlen för att uppnå detta kan vara partnerskap, delägande, investeringar eller förvärv.

De strategiska förvärven Asmodee och Dark Horse sticker ut. De omvandlar Embracer genom att kraftigt bredda varumärkesportföljen och öppnar upp för nya former av synergier och affärsmöjligheter. Asmodee är globalt ledande i utveckling, publicering och distribution av bordsspel och bidrar med stordriftsfördelar, breddning och strategiska möjligheter till koncernen. Dark Horse har en stark och växande kärnaffär inom publicering av serietidningar i Nordamerika och ger attraktiva möjligheter till utveckling av transmedia i framtiden. Det innefattar etablerade relationer till stora film- och Tv-producenter i Hollywood samt ett omfattande bibliotek av serietidningsvarumärken, varav några kan potentiellt utvecklas till interaktiva upplevelser.

BYGGER STEG FÖR STEG

Entreprenören och kreatören sätts i centrum i Embracers decentraliserade modell som handlar fullt ut om att stötta och stärka fantastiska entreprenörer och människor. Jag tror starkt på att ge duktiga personer förtroendet att fatta sina egna beslut. Att bli en del av Embracer innebär att ta nästa steg på en lång entreprenörsresa. De grundare, företagsledare och kreatörer vi går samman med har djärva framtidsambitioner och det är Embracers roll att frigöra den fulla potentialen i varje team och att stödja dem med de resurser som behövs för att lyckas. Tillsammans med entreprenörerna sätter vi ambitiösa mål. Var tyngdpunkten läggs varierar mellan organisk tillväxt och tillväxt via förvärv, beror på vilka möjligheter som finns framgent och hur skalbar organisationen är.

STARK FINANSIELL STÄLLNING

Att förvärva framgångsrika företag i en bransch så attraktiv som spelbranschen kräver betydande finansiella resurser. Vi har de finansiella muskler som krävs för framtida förvärv och samgåenden. Vid räkenskapsårets slut hade

vi 7,5 miljarder SEK i tillgänglig kassa och kreditfaciliteter och efter räkenskapsåret beslutade vi oss för att genomföra en riktad emission av B-aktier om 10,3 miljarder SEK och välkomnar därmed Savvy Gaming Group som en stor aktieägare. Dessutom har flera av det senaste årets förvärv en låg kapitalintensitet. Med en stark organisk tillväxt framgent förutser vi även ett gradvis ökande fritt kassaflöde.

Bredden på vår affär ökar och intäkterna blir mer förutsägbara. En stark balansräkning är ett verktyg för långsiktigt värdeskapande och vi agerar alltid utifrån en styrkeposition. Aktiviteten på förvärvsmarknaden inom spel och underhållning har varit hög med allt från små transaktioner till megaaffärer från välkända och respekterade branschaktörer. Det är ett kvitto på att spel är en väldigt attraktiv form av underhållning.

På Embracer fick vi ett ökat antal förfrågningar från en rad olika aktörer. Trots det är och förblir vi selektiva. De bolag vi välkomnar in i vår familj måste passa väl in strategiskt, tänka långsiktigt, ha djärva ambitioner och dela våra värderingar. En tydlig indikation på att vi hittills har lyckats med detta är att av de totalt 108 entreprenörer som anslutit sig till oss sedan börsintroduktionen 2016, är 106 fortfarande en del av familjen.

ATT DRA ÅT SAMMA HÅLL UNDER GLOBALA UTMANINGAR

Den globala pandemin höll kvar sitt grepp under större delen av året och påverkade individer, samhällen och realiteter som företags försörjningskedjor. Mot slutet av räkenskapsåret bröt kriget i Ukraina ut och vi tvingades till att hantera en ny typ av kris. När den inleddes engagerade vi omkring 250 medarbetare i Ukraina, 1 000 i Ryssland och 250 i Belarus. Vi har arbetat för att stödja omlokaliseringen och säkerheten för de av våra anställda och familjemedlemmar som valde att lämna. Jag är stolt över de enastående insatser som gjorts över hela vår koncern för att hjälpa dem som drabbats av krisen. Alla våra anställda är viktiga för oss och är en del av vår familj. Påverkan av krisen på verksamheten har varit marginell och vi har i stort förblivit verksamma i regionen utan större driftsstörningar.

Vår uppförandekod är vår gemensamma grund inom Embracer Group. Den syftar till att bland annat stödja inkludering, mångfald och jämställdhet. Utöver det förväntar vi oss att varje bolag inom koncernen lyssnar, diskuterar och agerar i linje med uppförandekoden. Konceptet hållbarhet och ESG har aldrig varit så viktigt som det är idag. I såväl goda som dåliga tider är jag trygg med att vi står enade tillsammans och med våra intressenter. Jag är ödmjuk inför det stöd vi får från våra medarbetare, spelare, kunder, långsiktiga aktieägare, kollegor i branschen och affärspartners, och för att ni bidrar till vårt växande ekosystem.

Karlstad i juli 2022

Lars Wingefors
Medgrundare och VD

Hot Wheels Unleashed

MARKNADSÖVERSIKT

GLOBAL UNDERHÅLLNINGS-MARKNAD

Embracer Group AB är moderföretaget för verksamheter som verkar i spel- och underhållningsindustrin. Verksamheterna utvecklar och publicerar PC-, konsol-, mobil-, VR- och brädspel samt förlägger film och serietidningar för en global marknad. Merparten av koncernens kunder finns i Nordamerika och Europa.

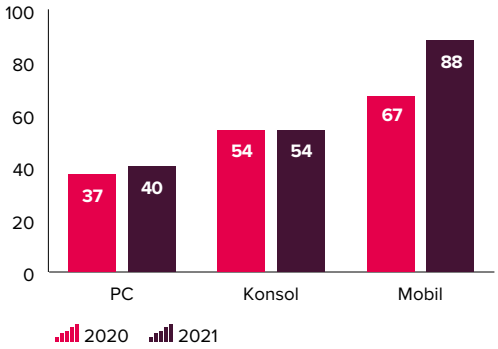
EN VÄXANDE MARKNAD

Den globala marknaden för dataspel har växt snabbt under de senaste tre årtiondena och är nu större än film- (hemma och bio) och musikindustrierna tillsammans[1]. Intresset för spel har aldrig varit större och detta kan ses på många olika sett. Digitala plattformen Steam fortsatte att öka antalet användare som nyttjar plattformen samtidigt till 29 miljoner 2021, jämfört med 25 miljoner i föregående år. Nintendo Switch hårdvara fortsatte sin stadiga ökning av årliga användare som nu uppgår till 102 miljoner 2021, jämfört med 87 miljoner under föregående år.

Den globala spelmarknaden som inkluderar spel för PC, konsol, mobil och VR, omsatte 193 miljarder USD under 2021[2]. I motsats till förväntningar ökade konsumenterna utgifterna med +8% under 2021 jämfört med 2020 som också var ett rekordår på grund av pandemin. Detta är ett bevis på en stark marknad och att spel fortsätter att generera ett massivt intresse från konsumenterna, även efter pandemin.

MARKNADSSTORLEK PER SEGMENT

Miljarder USD



FLER SPELARE ÄN NÅGONSIN

Det fanns 2,96 miljarder spelare globalt under 2021, motsvarande 38% av världens befolkning, och detta motsvarade en tillväxt om +5% jämfört med föregående år[2]. Denna tillväxt förklaras främst av nya och återkommande spelare som börjar med gaming efter de spenderar mer tid hemma på grund av Covid-19. Bevis tyder på att dessa nya spelare fortsatt är väldigt engagerade. Antalet spelare globalt väntas växa till 3,32 miljarder 2024.

REGIONAL UTVECKLING

Asien/Stillahavsområdet är den snabbast växande marknaden och den största regionen både sett till antalet spelare och marknadsvärde. Även om Nordamerika har minst antal spelare har regionen näst störst marknadsvärde på grund av hög konsumtion bland PC- och konsolspelare. 'Utvecklingsmarknader' har många spelare som främst spelar mobilspel men konsumenter på dessa marknader spenderar mindre och är mindre engagerade.

	2021[1]	
Region	**Miljoner spelare**	**Marknadsstorlek, miljarder USD**
Asien/Stillahavsområdet	1 616	93
Mellanöstern & Afrika	434	6
Europa	409	34
Latinamerika	289	8
Nordamerika	212	51
Total	**2 960**	**193**

SEGMENTERING AV SPELARTYP[3]

Allteftersom marknaden har växt, har spelare blivit mer diversifierad gällande personliga preferenser och demografi.

Gamingcommunityt har ett brett spann av spelare, från mycket engagerade spelare som helst ägnar sin fritid till att spela, till mer sporadiska spelare som ser sitt spelande som en sociala aktivitet eller tidsfördriv. För att förstå motiveringar och olika spelartypers beteenden är Newzoos spelarsegmentering en bra referenspunkt.

[1] *Enligt marknadsstatistik från NPD Group.*
[2] *Newzoo*
[3] *Newzoo's Gamer Segmentation.*

Ultimate Gamers
10% AV SPELARNA (VARAV 34% KVINNOR)
Lever för gaming i alla hänseenden: spelande, ägande, socialisering och tittande.

All-Round Enthusiasts
8% AV SPELARNA (VARAV 33% KVINNOR)
Entusiastiska för allt kopplat till spel men i mindre grad än Ultimate Gamers.

Bargain Buyers
20% AV SPELARNA (VARAV 46% KVINNOR)
Uppskattar att spela högkvalitativa spel men helst free-to-play eller till rabatterat pris. De köper endast hårdvara när det är nödvändigt.

Community Gamers
10% AV SPELARNA (VARAV 38% KVINNOR)
Uppskattar att delta i diskussioner med andra spelare och konsumerar spelrelaterade poddar, forum, nyheter och videor (samt spelar!).

Hardware Enthusiasts
10% AV SPELARNA (VARAV 40% KVINNOR)
Söker alltid en optimerad spelupplevelse. De följer även noga nyheter och de senaste trenderna gällande hårdvara.

Popcorn Gamers
14% AV SPELARNA (VARAV 44% KVINNOR)
Gillar att se på när andra spelar spel, trots att de bara spelar lite själva.

Backseat Viewers
5% AV SPELARNA (VARAV 46% KVINNOR)
Brukade spela mycket men föredrar nu att titta på andra som spelar istället.

Time Fillers
25% AV SPELARNA (VARAV 60% KVINNOR)
Spelar spel mer sporadiskt – främst på mobilen – på sin fritid eller vid sociala event.

Lapsed Gamers
Brukade spela mycket tidigare, men har sedan funnit andra intressen.

VIRTUAL REALITY MOGNAR

Marknaden för Virtual Reality (VR) växer snabbt, drivet av exklusiva spel och mer lättanvända headsets till lägre priser och som är lättare att börja använda (ingen PC, konsol eller kabel behövs). Oculus Quest 2 är den enhet som har mest momentum för tillfället och 2021 uppgick globala leveranser till uppskattningsvis 10-13 miljoner enheter. Utsikterna för VR är optimistiska allteftersom ett växande bibliotek ökar intresset och tillverkare som Sony fortsätter att investera (Sonys VR2 för PS5 väntas lanseras snart). Omsättningen för VR-spel uppgick till 1,5 miljarder USD år 2021 och väntas dubbleras och uppgå till 3,3 miljarder USD år 2024[1].

Vertigo Games, ett bolag i operativa koncernen Koch Media, har under året stärkt kapaciteten för utveckling av AAA-spel för VR för att möta en öka efterfrågan från marknaden.

[1] Newzoo

The Last Oricru

METAVERSE

Metaverse, det nya heta inom tech, är en virtuell 3D-värld som är fokuserad på sociala sammanhang. Många observatörer bedömer att dessa världar kan bli centrum för framtidens underhållning. Spel och Metaverse är redan tätt sammankopplade och gaming är definitivt en viktig del av denna möjliga framtid på grund av följande anledningar:

- Komponenterna i Metaverse har redan utvecklats inom moderna internet-baserade dataspel.
- Hårdvaran som behövs för att få access till framtidens Metaverse, är redan tillgänglig för spelare genom PC, konsoler, smartphones och VR-headsets.

Ett framtida Metaverse kommer främst handla om socialt umgänge utanför spel men spelförlag driver redan nya upplevelser genom virtuella konserter, virtuella modevisningar, media/produktsamarbeten etc.

TRANSMEDIA

Varumärken som breddar sin närvaro inom olika media är ingen nyhet, men det finns nu en tydlig trend att använda spelvarumärken som grund för att bygga en närvaro även inom andra medier. Det har nyligen skett lanseringar av ett antal högkvalitativa och kommersiellt framgångsrika TV- och filmproduktioner så som Netflixs The Witcher och Arcane (baserad på League of Legends), Paramounts Halo TV-serie med Steven Spielberg som kreativ partner samt bioframgångarna Uncharted och Sonic 2. Många andra anpassningar kommer också att göras så som Super Mario-filmen. När det kommer till varumärken som ägs av Embracer Group, kan tittare se fram emot den kommande filmen Borderlands, en actionkomedi som regisserats av Eli Roth och rollbesättningen inkluderar Cate Blanchett, Kevin Hart, Jack Black och Jamie Lee Curtis. Detta visar att det finns potential att bredda ett spelvarumärke in i andra medier. Embracer Group är välpositionerat att dra nytta av denna utveckling med många högprofilerade varumärken och tack vare förvärvet av Dark Horse Comics och deras starka varumärkesportfölj.

UTSIKTER

Newzoo, en leverantör av statistik och data för spel och e-sport, bedömer att spelmarknaden kommer att fortsätta växa med +9% i CAGR (genomsnittlig årlig tillväxt) under 2019-2024 och uppnå en marknadsstorlek om 223 miljarder USD år 2024 och passerar 200 miljarder USD redan under innevarande år. 2022 väntas bli ännu ett starkt år med tanke på att det väntas finnas ett större utbud på nästa generations konsoler som tidigare inte funnits i lager, samt att många AAA-titlar äntligen kommer lanseras efter förseningar på grund av pandemin.

GENOMSNITTLIG ÅRLIG TILLVÄXT

+9%

2019 – 2024

EN TYDLIG TREND ÄR ATT ANVÄNDA SPELVARUMÄRKEN FÖR ATT BREDDA INOM ANDRA MEDIER.

KONCERNSTRATEGI

STÄRKA FANTASTISKA PERSONER, FÖRETAG OCH IDÉER

Embracer Group är en oberoende företagsgrupp inom spel och underhållning. Fler än 12 750 passionerade medarbetare skapar underhållning och värde till spelare och kunder världen över genom en av branschens största varumärkesportföljer. Koncernen har en decentraliserad verksamhetsmodell där fantastiska entreprenörer driver sin verksamhet genom oberoende operativa koncerner, var och en med sitt eget unika arv, varumärke, affärsstrategi och andra kännetecken. De delar dock samma långsiktiga, höga ambitioner och en gemensam entreprenöriell kultur. Tillsammans bildar dessa operativa koncerner ett unikt och snabbt växande ekosystem med starka positioner inom PC-, konsol- och VR-, mobil-, och bordsspel samt partner publishing och nischpositioner inom film och serietidningsdistribution.

STRATEGISK FILOSOFI

Embracer Group har kommit en bra bit på vägen mot att vara ett betydande, varaktigt och hållbart företag. Den strategiska filosofin has utvecklats och förfinats över tid och tjänar som riktningsvisare för framtida lönsam tillväxt. Duktiga människor ges förtroende och understöd för att realisera rätt idéer och nå sin fulla potential genom sin unika kultur och strategi.

VÅR DECENTRALISERADE VERKSAMHETSMODELL STÄRKER MÄNNISKOR, FOSTRAR AUTONOMI, SNABBHET OCH SKAPAR HÅLLBARA ORGANISKA SYNERGIER I KONCERNENS EKOSYSTEM. EMBRACERS ROLL ÄR ATT FRIGÖRA VARJE TEAMS POTENTIAL OCH STÖDJA DEM MED NÖDVÄNDIGA RESURSER FÖR ATT LYCKAS. LARS WINGEFORS

Långsiktig syn

Företagets historia löper tillbaka till tidigt 90-tal då VD och medgrundare Lars Wingefors startade en verksamhet med begagnade serietidningar vid 13 års ålder. Mer än trettio år senare reflekteras fortfarande nyfikenheten, initiativkraften och entreprenörskapet i Embracer-kulturen. Grundare och entreprenörer som går samman med Embracer vill stanna i företaget och nå framgång genom den frihet som ges att utveckla än starkare verksamheter. Att modellen fungerar bevisas av att 106 av de totalt 108 entreprenörer som tillkommit sedan börsintroduktionen 2016, fortfarande är kvar i företaget.

En kultur av frihet och mångfald

Hos Embracer Group spelar det ingen roll vem du är, var du kommer ifrån, eller hur du ser ut. Koncernen förespråkar tron att mångfald, olika perspektiv och färdigheter leder till en bättre miljö för alla och till bättre resultat för företaget. Med verksamhet i fler än 40 länder världen över och med 69 nationaliteter representerade, är Embracer ett verkligt internationellt bolag. Mångfalden i erfarenhet, färdigheter och perspektiv är en fördel. Lokala företagskulturer stödjs och bärs upp av koncernens decentraliserade affärsmodell. Entreprenörer, kreatörer och övrig företagsledning uppmuntras till att fatta sina egna beslut.

Kvaliteten kommer främst

Embracer Group har en av branschens största och bredaste portföljer av varumärken och spelrättigheter. Det är en mycket viktig styrka och gör det möjligt för de operativa koncernerna att fatta rätt långsiktiga beslut. Rätt beslut är alltid att sätta kvaliteten främst, även i de fall där kortsiktiga vinster ter sig lockande. Beslut att skjuta fram lanseringar, eller till och med ställa in dem, ses därför inte som misslyckanden utan som bevis på en aktiv kvalitetskontroll.

STORDRIFT OCH BREDD

Embracer Group består av ett ekosystem för studios, förläggare och andra spelföretag. De samarbeten, den finansiella styrkan och de möjligheter som ställs företagen till buds är unika och ger starka motiv till att ansluta sig. På det här sättet har Embracer vuxit från 370 till över 12 750 anställda sedan 2016, och tillväxten fortsätter.

EMBRACERS EKOSYSTEM

KONCERNNIVÅ

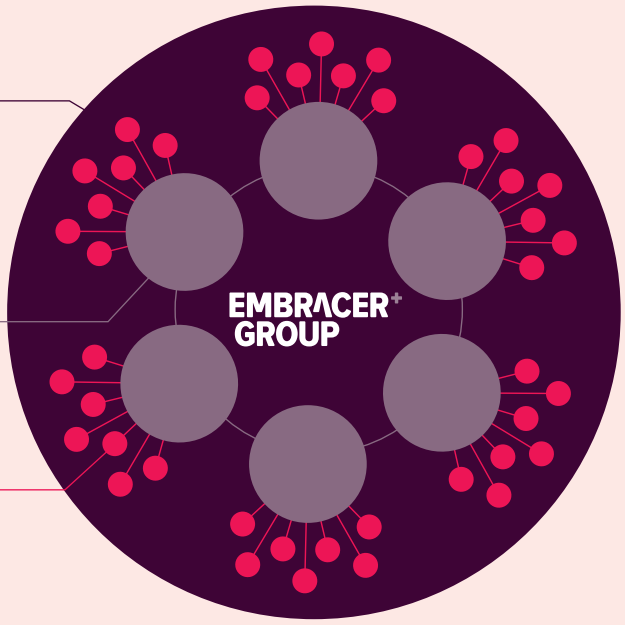
Embracers huvudkontor står för kontroll- och stödfunktioner, ger tillgång till kapital, delad kunskap, mjuka synergier och ett robust ramverk för bolagsstyrning. Organisationen är resurssnål eftersom de operativa koncernerna själva har det affärsmässiga ansvaret, vilket inkluderar en väsentlig del av ekonomi- och bolagsstyrningen, regelefterlevnad, personalfrågor och kommunikation.

OPERATIVA KONCERNER

De operativa koncernerna är ekosystemets primära byggstenar. De har fullt ekonomiskt och operativt ansvar och driver sina affärer oberoende av varandra och från koncernen i enlighet med Embracer Groups värderingar och rutiner för bolagsstyrning.

BOLAG OCH STUDIOS

Embracer Group använder sig av en flervarumärkesstrategi. De som köper spel och underhållning möter Embracer via något av de många varumärkena, vart och ett med sitt unika sätt, stil och känsla.



Stordriften möjliggör risktagning

Varje enskilt godkänt spelutvecklingsprojekt har en avsevärd affärsmöjlighet, men för även med sig ett stort riskmoment. Det är därför bredden verkligen har betydelse. Embracer Group kan uppmuntra enskilda spelutvecklingsstudios att sätta kvaliteten främst och att skapa spel som sticker ut från mängden, eftersom djupet och bredden av spel under utveckling sänker den sammanlagda projektrisken på koncernnivå. Det finns för närvarande fler än 200 spel under utveckling i olika genrer och med olika målgrupper.

Företaget har vuxit från en till tio operativa koncerner sedan 2016. Under räkenskapsåret 2021/22 stod ingen enskild speltitel för mer än fem procent av koncernens intäkter. Det är möjligt att hålla en högre kreativitet i produktutvecklingen när beroendet av enskilda speltitlar är begränsat. Skaparna uppmuntras att tänka djärvt när de utvecklar spel.

Bredden möjliggör utveckling av transmedia

När media, plattformar och teknologier löper samman ökar möjligheterna att skapa varumärken för transmedia. Utöver traditionell licensiering förses interna kreatörer med samarbetsarenor där även skaparna av originalet kan bidra till utvecklingen. Denna typ av samarbete uppmuntras eftersom det ökar sannolikheten för att vi blir framgångsrika gällande våra transmediaambitioner.

Genom förvärvet av DECA under 2020 tog Embracer steget in i segmentet för mobilspel. Genom förvärven av Easybrain och CrazyLabs under året utökades närvaron ytterligare. Portföljen utvidgades ytterligare genom Asmodee och Dark Horse som gav närvaro i marknaderna för brädspel respektive serietidningar. Dessa förvärv, och alla de övriga som genomfördes under året, innebar transformativa steg och befäste bolagets position som den ledande oberoende spelkoncernen.

Målet är att bli en affärspartner i spel- och underhållningsindustrin, och arbeta med ledande bolag, varumärken och plattformar.

AFFÄRSMODELL

Operativ modell

Embracer Group använder sig av en decentraliserad affärsmodell. Detta anses vara mycket viktigt för att stärka talangfulla utvecklare och entreprenörer tvärsöver koncernen. Modellen innebär ett affärsmässigt självstyre till de operativa koncerncheferna, dess grundare och studiochefer att leda verksamheterna som de finner lämpligt, samtidigt som de följer Embracer Groups struktur för rapportering, ekonomistyrning, uppförandekod och bolagsstyrning. Det här angreppssättet fostrar kreativitet, snabbhet och relevans när besluten fattas närmare relevanta marknader och samhällen.

Även med den decentraliserade affärsmodellen söker företaget realisera synergier där det är möjligt och bedöms som lämpligt, till exempel att operativa koncerner delar med sig av varumärken eller talanger. Att samarbeta och att sprida best practice uppmuntras.

Finansiell modell

En stark balansräkning betonas då den såväl begränsar den finansiella risken, som maximerar den strategiska flexibiliteten. Det operativa kassaflödet återinvesteras i aktiviteter för organisk tillväxt i så stor utsträckning som möjligt och kassan används för att finansiera tilläggsförvärv. För att skapa gemensamma intressen med de förvärvade bolagens grundare, företagsledning

Warhammer 40,000: Space Marine 2

och aktieägare väljer Embracer Group ofta att emittera aktier och inrätta långsiktiga ersättningar som del av betalningen.

MARKNADSSEGMENT

Under året utökades det antal marknadssegment Embracer Group riktar in sig på och de operativa koncernerna träffade spelare och kunder på flera nya plattformar.

PC **Konsol** **VR**	• AAA • AA / A / Indie • MMO (Massively Multiplayer Online) • Retro / Underhåll • Work-for-hire / Service • Tredjepartsdistribution
Mobile	• Free-to-play – annonsbaserat • Free-to-play – köp inuti appen • Pay-to-play
Bordsspel	• Brädspel • Kortspel • Tredjepartsdistribution
Övrigt	• Serietidningar • Film • E-handel

Fler än någonsin spelade spel under 2021, totalt 3 miljarder spelare globalt enligt marknadsundersökning från Newzoo. Intresset för spelande nådde nya höjder, vilket det antal TV- och filminnehåll som har spel som ursprung vittnar om.

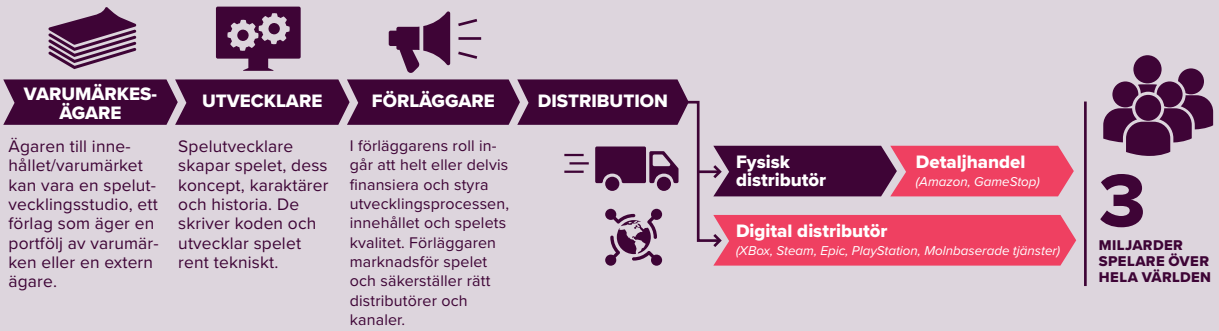
MARKNADENS VÄRDEKEDJA

Embracer Group behåller en stark ställning inom samtliga större värdeskapande arenor på marknadens värdekedja. Koncernen har en varumärkesportfölj som består av över 850 speltitlar, 118 interna utvecklingsstudios över hela världen och en global kapacitet för fysisk och digital publicering till privatpersoner.

ATT DRIVA LÖNSAM TILLVÄXT

Embracer Group strävar efter att uppnå en förutsägbar, långsiktig tillväxt av intäkter, vinst och kassaflöde. Operativt kassaflöde återinvesteras till stor del i spelutveckling och andra organiska tillväxtinitiativ med en förväntat attraktiv avkastning på investeringen. Företagsförvärv ger stegvis organiska tillväxtmöjligheter.

MARKNADENS VÄRDEKEDJA



● Embracer Group i värdekedjan

Organisk tillväxt

Den organiska tillväxten drivs av lanseringar av nya spel, ytterligare innehåll och användning av rättigheter som inte använts på länge, ökade investeringar i aktiviteter och marknadsföring för att få fler användare, så kallad *user acquisition*. Inställningen att sätta kvaliteten främst innebär att spelen lanseras när avkastningen på investerat kapital är maximerad. Ökade investeringar i *user acquisition*-aktiviteter är motiverade när krav på avkastning på annonskostnader uppnås.

Koncernen har fler än 200 pågående utvecklingsprojekt av premiumspel, varav 60 procent grundar sig på nya varumärken eller vilande rättigheter. De övriga 40 procenten är kopplade till befintliga rättigheter och aktiva varumärken. Även licensierade varumärken kommer att vara en viktig källa till organisk tillväxt. Förlagsverksamheten kommer att bidra till organisk tillväxt genom nya förlagsaffärer med externa utvecklare och att internalisera förläggning av internt utvecklade spel. För mobilspel är investeringar i *user acquisition*-aktiviteter av särskild betydelse för att generera organisk tillväxt.

För brädspel är varumärkeskännedom och hyllutrymme avgörande för organisk tillväxt.

Icke-organisk tillväxt

Embracer Group strävar efter att vara förstahandsvalet för bolag som vill bli en del av en större koncern. För att ett förvärv eller sammanslagning ska kunna genomföras måste det finnas en stor likhet i företagskultur. Efter att förvärven slutförts är strategin att stärka de förvärvade bolagen för att möjliggöra en snabbare organisk tillväxt. Tilläggsförvärv görs för att stärka upp befintliga operativa koncerner genom att tillföra talanger och varumärken.

Embracer Group utvärderar kontinuerligt större, transformativa, förvärv- och samgåendemöjligheter som skulle förbättra ekosystemet och resultera i nya operativa koncerner.

Ökad vinst och kassaflöde

När försäljningen ökar behöver även vinsten och kassaflödet öka och ge en fullgod avkastning på investerat kapital. Organisk såväl som icke-organisk tillväxt syftar till att vinst och kassaflöde ska växa i absoluta tal över tid. Att öka vinstmarginalen är sekundärt. Embracer Groups allt bredare portfölj som spänner över marknader, segment, genrer, titlar och operativa koncerner för med sig fördelen av en mer motståndskraftig vinstprofil.

Inga påtvingade synergier

De synergier mellan operativa koncerner som leds och godkänns av de operativa koncerncheferna uppmuntras, men de tvingas inte fram. Omfattande integration, centralt förordad, mellan operativa koncerner för att uppnå potentiella kostnadssynergier sker inte. Det skulle gå emot den decentraliserade affärsmodellen och skulle sannolikt resultera i en hög alternativkostnad till följd av lägre organisk tillväxt. Ambitionen är snarare att företagskulturen leder till synergier till gagn för de inblandade operativa koncernerna, oavsett om det rör sig om intäkts- eller kostnadssynergier. Att verka i snabbväxande, kreativa branscher gör att primärt fokus ligger på ökad vinst och kassaflöde genom att stärka upp långsiktig organisk tillväxt.

Destroy All Humans! 2 Reprobed

SPEL- OCH UNDERHÅLLNINGS-PORTFÖLJ OCH AFFÄRSOMRÅDEN

18 SPEL- OCH UNDERHÅLLNINGSPORTFÖLJ

20 AFFÄRSOMRÅDE GAMES: THQ NORDIC

22 AFFÄRSOMRÅDE GAMES: KOCH MEDIA PUBLISHING

24 AFFÄRSOMRÅDE GAMES: COFFEE STAIN

26 AFFÄRSOMRÅDE GAMES: AMPLIFIER GAME INVEST

28 AFFÄRSOMRÅDE GAMES: SABER INTERACTIVE

30 AFFÄRSOMRÅDE GAMES: DECA GAMES

32 AFFÄRSOMRÅDE GAMES: GEARBOX ENTERTAINMENT COMPANY

34 AFFÄRSOMRÅDE GAMES: EASYBRAIN GROUP LIMITED

36 AFFÄRSOMRÅDE GAMES: ASMODEE (NYTT FÖRVÄRV)

38 AFFÄRSOMRÅDE COMICS AND FILM: DARK HORSE (NYTT FÖRVÄRV)

40 AFFÄRSOMRÅDE PARTNER PUBLISHING/FILM: KOCH MEDIA / KOCH FILMS / GAME OUTLET EUROPE / QUANTIC LAB / GRIMFROST

SPEL- OCH UNDERHÅLLNINGSPORTFÖLJ

BREDDAT FOKUS FÖR PORTFÖLJEN

Embracer Group har en av branschens bredaste projektportföljer för kommande spel, som engagerar 8 586 spelutvecklare i hela världen. Koncernen hade 223 spel under utveckling vid slutet av räkenskapsåret 2021/22, inklusive över 25 AAA-titlar som planeras lanseras fram till mars 2026. Under räkenskapsåret har Embracer Group breddat portföljen till att även inkludera varumärken inom brädspel och serietidningar.

Under räkenskapsåret 2021/22 har koncernen lanserat premiumspel för ett rekordhögt värde. De ackumulerade spelutvecklingskostnaderna för färdigställda spel uppgick till 1 219 MSEK och detta visar hur omfattande investeringar i projektportföljen fortsätter att driva tillväxt. En betydande andel av nya spellanseringar byggde på egna varumärken.

INVESTERINGAR I BÅDE NYA OCH EXISTERANDE VARUMÄRKEN

Koncernen fortsätter öka sina investeringar i spelutveckling vilka uppgick till 3 527 MSEK under räkenskapsåret. En välinvesterad projektportfölj lägger grunden för att accelerera framtida tillväxt och reducera operationell risk. Tillväxten kommer att drivas av nyligen och kommande spellanseringar som *SpongeBob SquarePants: Cosmic Shake, Destroy All Humans! 2 Reprobed, MX vs ATV Legends, Elex II, MotoGP 22, Saints Row, Dolmen, Crossfire: Legion, Redout II, Tiny Tina's Wonderlands, Evil Dead: The Game, Frozen Honey* och *Number Match.*

STARK KATALOG FORTSÄTTER ATT BIDRA

Katalogförsäljningen har varit stabil under hela året och är fortsatt ett viktigt komplement till försäljning av nya spel. Katalogförsäljningen har drivits av stark efterfrågan för omtyckta varumärken som *Deep Rock Galactic, Valheim, BlockuDoku, Sudoku.com, Insurgency: Sandstorm, Let's Sing, Metro Exodus, MotoGP 21, Saints Row: The Third, Satisfactory, SnowRunner, Godfall, SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom - Rehydrated, Hot Wheels Unleashed, World War Z, Borderlands 3, Wreckfest, Risk of Rain 2, Tribes of Midgard, Party In My Dorm, Super Stylist* och *Solitaire*.

USER ACQUISITION ÄR NYCKELN TILL FRAMGÅNG FÖR MOBIL

Under året har Embracer Group växt kraftigt inom segmentet för mobil. Eftersom både storlek och metod för User Acquisition ("UA") investeringar är nyckeln till framgång för mobilspel, har både DECA Games och Easybrain ökat UA investeringar och vidareutvecklat sina marknadsföringsstrategier under året. Kostnader för marknadsföring kostnadsförs löpande och kapitaliseras aldrig, även om fördelarna väntas realiseras över en längre tid.

BRÄDSPEL OCH BREDDAD VARUMÄRKESPORTFÖLJ SKAPAR NYA MÖJLIGHETER

Förvärvet av Asmodee breddar Embracers marknadsnärvaro till att inkludera fysiska brädspel, samlarkort och digitala brädspel. Asmodee har mer än 300 varumärken och en portfölj som består av mer än 970 spel. Asmodee bildar den nionde operativa koncernen inom Embracer Group. Förvärvet av Dark Horse, med en stark och växande kärnverksamhet som serietidningsförlag i Nordamerika, skapar nya möjligheter att exekvera en transmediastrategi. Förvärvet inkluderar etablerade relationer med stora film- & TV-producenter i Hollywood samt ett stort bibliotek inom serietidningsvarumärken. Dark Horse bildar den tionde operativa koncernen i Embracer Group.

PROJEKTPORTFÖLJ
223
PROJEKT UNDER UTVECKLING

SPELUTVECKLING
1 219 MSEK
INVESTERAT I SLUTFÖRDA PROJEKT

SPELUTVECKLING
3 527 MSEK
INVESTERAT TOTALT UNDER ÅRET

Biomutant

SPONGEBOB SQUAREPANTS COSMIC SHAKE

OPENING PORTALS INTO WILD WISHWORLDS!

AFFÄRSOMRÅDE GAMES

THQ NORDIC

THQ Nordic är en global spelutvecklare och förläggare med bas i Wien, Österrike och dotterbolag i Europa, Sydostasien, Japan och USA. THQ Nordics centrala strategi innebär mycket mer än att äga en konkurrenskraftig portfölj av varumärken, den vårdar dem genom att tillföra de allra bästa utvecklingsresurserna för att skapa den upplevelse som communities och fans förtjänar.

Klemens Kreuzer
VD

THQ NORDIC

% AV KONCERNENS NETTOOMSÄTTNING	INTERNA MEDARBETARE	INTERNA STUDIOS
10%	988	21

ÅRET I KORTHET – THQ NORDIC

Affärsområde Games – THQ Nordics nettoomsättning uppgick till 1 723,3 MSEK (1 789,1), och inkluderade 80,1 MSEK i nettoomsättning från Amplifier Game Invest.

Lanseringen av *Biomutant* var särskilt viktig för försäljningen under perioden. *Biomutant* har sedan lanseringen i maj 2021 sålts i 10 miljoner exemplar via digital försäljning. Även katalogtitlar bidrog positivt till försäljningen inklusive ständigt aktuella titlar som *SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom Re-Hydrated* och *Wreckfest*. Trots detta minskade total försäljning något jämfört med förra året på grund av färre betydande lanseringar.

THQ Nordic firade sitt 10-årsjubileum i september genom att arrangera sin första showcase någonsin av digitala spel. Vid eventet offentliggjorde THQ Nordic att de för närvarande har 42 spel under utveckling, varav 28 oannonserade.

Under året gjorde THQ Nordic ett antal förvärv inklusive Belgien-baserade Appeal Studios, Tysklandsbaserade KAIKO, metricminds och Massive Miniteam. Därutöver offentliggjorde THQ Nordic etableringen av Gate 21 i Bosnien och Hercegovina, som gör det möjligt för THQ Nordic att utveckla 3D karaktärer i världsklass genom användning av de mest avancerade karaktärs- och ansiktsriggarna i utvecklingsprojekt.

THQ Nordic är väl förberedd inför de kommande årens många spellanseringar. Under nästa räkenskapsår lanseras de väldigt efterlängtade uppföljarna *SpongeBob SquarePants: Cosmic Shake, Destroy All Humans! 2 Reprobed* och *MX vs ATV Legends*.

INTÄKTSDRIVANDE 2021/2022

BIOMUTANT · SpongeBob SquarePants Battle for Bikini Bottom Rehydrated · WRECKFEST · ELEX II

STUDIOS

ALKIMIA · APPEAL STUDIOS · Ashborne Games · BLACK FOREST GAMES · BUGBEAR · 1O1 · GATE21 · GRIMLORE GAMES · GUNFIRE GAMES · HandyGames · KAIKO · Massive Miniteam · metricminds · MIRAGE GAME STUDIOS · NINE ROCKS GAMES · Pieces Interactive · PIRANHA BYTES · POWWOW ENTERTAINMENT · PURPLE LAMP STUDIOS · RAINBOW

FÖRLÄGGARE

HandyGames · THQ NORDIC

SAINTS ROW

THE BIGGEST AND BEST SAINTS ROW PLAYGROUND EVER CREATED!

AFFÄRSOMRÅDE GAMES

KOCH MEDIA PUBLISHING

Koch Media driver en flervarumärkesstrategi med helägda studios och förlag för PC-, konsol- och VR-spel i samtliga fysiska och digitala kanaler. Koch Media samarbetar också med många oberoende utvecklingsstudios internationellt. Kärnan i strategin är att förlägga varumärken som sträcker sig från indie-hits till AAA-titlar.

Klemens Kundratitz
VD

KOCH MEDIA

% AV KONCERNENS NETTOOMSÄTTNING	INTERNA MEDARBETARE	INTERNA STUDIOS
15%	**2 274**	**13**
	Inkl. Koch Media Group totalt	

ÅRET I KORTHET – KOCH MEDIA PUBLISHING

Nettoomsättningen för affärsområde Games – Koch Media Publishing ökade med 17% till 543,3 MSEK (464,9).

De främsta anledningarna till tillväxten under året var lanseringen av *Hot Wheels Unleashed* och *MotoGP21*. Lanseringen är en verklig bedrift för Milestonestudion som firade 25 årsjubileum under året. Milestone är idag Italiens största spelutvecklingsstudio och består av över 250 anställda. Stark katalogförsäljning drevs av de ständigt aktuella titlarna *Metro Exodus* och *Saints Row The Third: Remastered*.

VR-studion och förläggaren Vertigo Games har varit i blickfånget under året. Vid Dutch Game Awards korades studion till "Best studio 2021" och Vertigo har även offentliggjort ett samarbete för att utveckla VR-spel åt fem varumärken under kommande år.

Den nyligen lanserade spelet *Chorus*, ett nytt varumärke som har utvecklats av Deep Silver's studio Fishlabs, vann pris som bästa tyska spel under året.

Under året offentliggjorde Koch Media sitt nya förlag för premium spel, Prime Matter, som kommer erbjuda fantastiska spel från studios över hela världen.

Koch Media förvärvade Spotfilm Networx under året. Spotfilm Networx, med bas i Tyskland, är det ledande annonsbaserade Video-on-Demand-nätverket (AVOD) i Tyskland. Koch Media förvärvade även DigixArt, en studio som är baserad i Frankrike och har skapat många narrativspel. Slutligen förvärvade Koch Medias dotterbolag Vertigo Games VR-studion Force Field, en Holland-baserad studio med en portfölj som består av många prisvinnande VR-titlar.

Framgent väntar noterbara lanseringar under kommande räkenskapsår inklusive de efterlängtade *Saints Row. Scars Above* och *Superbike 2022*.

INTÄKTSDRIVANDE 2021/2022

Hot Wheels Unleashed · Metro Exodus · Saints Row The Third Remastered · MotoGP 21

STUDIOS

Dambuster Studios · Fishlabs · Volition · DigixArt · Flying Wild Hog · VertigoGames · Free Radical · Milestone · Voxler · Warhorse

FÖRLÄGGARE

Deep Silver · Milestone · Prime Matter · Ravens Court · VertigoGames

SATISFACTORY

FIRST-PERSON OPEN-WORLD FACTORY BUILDING GAME!

AFFÄRSOMRÅDE GAMES

COFFEE STAIN

Coffee Stain är en utvecklare av indie-spel, och förläggare av PC-, konsol- och mobilspel. De främsta styrkorna när nya produkter skapas är fokus på digital försäljning, spelarlojalitet, cross-platforms- och multiplayerspel. Coffee Stain har varit en del av Embracer Group sedan november 2018 och inkluderar sju interna utvecklingsstudios.

% AV KONCERNENS NETTOOMSÄTTNING	INTERNA MEDARBETARE	INTERNA STUDIOS
4%	123	7

ÅRET I KORTHET – COFFEE STAIN

Nettoomsättningen för affärsområdet Games – Coffee Stain uppgick till 657,2 MSEK (1 182,5).

Minskningen beror på den svåra jämförelseperioden på grund av den enastående framgången för lanseringen av *Valheim* under förra året. *Valheim* har sålts i över 10 miljoner exemplar. Under året vann *Valheim* Game of the Year 2021 av PC Gamer. Katalogtitlarna *Deep Rock Galactic, Valheim, Satisfactory* och *Goat Simulator* fortsatte att bidra till försäljningen. Under året passerade *Deep Rock Galactic* 10 miljoner ackumulerade nedladdningar och vann Best Live Game på danska Spilprisen 2022.

Coffee Stain offentliggjorde lanseringen av sin nya mobilspelsstudio, Coffee Stain Malmö. Den nya studion ska bygga vidare på framgången av lanseringarna av *Goat Simulator* och *Huntdown* som mobilspel, och ta fler delar av den kritikerrosade portföljen till mobilmarknaden.

Coffee Stain förvärvade spelutvecklingsstudios Easy Trigger och Ghost Ship Games under året. Easy Trigger är baserade i Sverige, grundades 2016 och har utvecklat den kritikerrosade titeln *Huntdown*. Studion består av fem anställda som tidigare har samarbetat med Coffee Stain och kommer fortsätta att fokusera på nya originella indie-titlar. Ghost Ship Games är en dansk spelutvecklingsstudio som grundades av sex industriveteraner 2016, med huvudkontor i Köpenhamn. Studion har 26 anställda som tidigare har samarbetat med Coffee Stain på utvecklingsprojekt. Ghost Ship Games investerade senare i en minoritetsandel i danska start-up Ugly Duckling Games, en Aarhus-baserad spelutvecklare och i en minoritetsandel i den danska studion Half Past Yellow.

INTÄKTSDRIVANDE 2021/2022

Valheim · Deep Rock Galactic · Satisfactory · Goat Simulator

STUDIOS

Coffee Stain · Coffee Stain North · Coffee Stain Malmö

FÖRLÄGGARE

Coffee Stain Publishing

ASSOCIATED STUDIO

Box Dragon · Easy Trigger Games · Ghost Ship Games · Lavapotion · Iron Gate Studio

LIGHTYEAR FRONTIER

OPEN-WORLD FARMING EXPLORATION GAME!

AFFÄRSOMRÅDE GAMES

AMPLIFIER GAME INVEST

Amplifier Game Invest, som förvärvades i augusti 2019, är på väg att bli en viktig plattform för Embracer Groups investeringar i nya varumärken och team. Affären bygger på en ny partnermodell som är utformad för att locka topptalanger genom incitament och affärsmässigt stöd från koncernen, samtidigt som de bibehåller fullständig kreativ integritet.

Per-Arne Lundberg
VD

INTERNA MEDARBETARE	INTERNA STUDIOS
303	16

ÅRET I KORTHET – AMPLIFIER GAME INVEST

Amplifier Game Invest konsolideras i affärsområde Games – THQ Nordic.

Försäljningen drevs av katalogförsäljning av *Little Nightmares 1* och *Little Nightmares 2*. Amplifier har under året fortsatt att stärka sina interna resurser genom att addera kollegor till sina förlagstjänster och bygga mer robusta processer för finansiell rapportering, compliance och integration av nya studios. Den operativa koncernen består nu av 19 hel- eller delägda studios. Under året öppnade Amplifier sitt nya huvudkontor i Stockholm.

Amplifier inkluderar numera tre olika affärsområden: Publishing Services, Production Services och Acquisitions.

Publishing Services blev verksamt under året och ger skräddarsydda lösningar som tar hänsyn till förmågor och värderingar hos studios och varumärken. Production Services blev också verksamt under året och ger produktionsrelaterat stöd och tjänster till studios inom Amplifier.

Under året har Amplifier förvärvat eller startat följande sex studios:

- **FRAME BREAK** (Sverige) producerar nu *Lightyear Frontier,* ett fridfullt open-world jordbruksäventyr med skapande, resurshantering och basbyggande.
- **Zapper Games** (USA) som för närvarande utvecklar ett open-world action-äventyrsspel.
- **Goose Byte Studios** (Kanada), som för närvarande utvecklar ett open world överlevnadsspel fokuserat på upptäckande och skapande.
- **Green Tile Digital** (Sverige), bygger spel som skapar en kreativ och inkluderande fristad där spelare kan uttrycka sig och känna sig trygga med att få vara sig själva.
- **Invisible Walls** (Danmark), adderar expertis till social-strategi-genren för koncernen.
- **A Creative Endeavor** (Sverige) utvecklar Hyper- och Idle-casual spel. Detta är Amplifiers först helägda mobilspelsstudio.

INTÄKTSDRIVANDE 2021/2022

STUDIOS

ASSOCIATED STUDIOS

EVIL DEAD: THE GAME

THE ULTIMATE MULTIPLAYER EXPERIENCE... AND IT'S GROOVY!

AFFÄRSOMRÅDE GAMES

SABER INTERACTIVE

Saber Interactive som grundades 2001 är en oberoende utvecklare och förläggare av högkvalitativa spel för PC, konsoler och mobila plattformar. Saber är välkänt för sin teknologiska expertis och kostnadseffektiva utveckling. Saber utgör även en unik plattform för expansion i östra Europa. Saber Interactive blev en del av Embracer Group i april 2020.

SABER
AN EMBRACER GROUP COMPANY

% AV KONCERNENS NETTOOMSÄTTNING	INTERNA MEDARBETARE	INTERNA STUDIOS
10%	2 671	24

ÅRET I KORTHET – SABER INTERACTIVE

Nettoomsättningen för affärsområde Games – Saber Interactive ökade med 43% till 1 692,3 MSEK (1 185,9).

Antalet anställda ökade med 73% till 2 671 (1 543).

Lanseringarna av *World War Z: Aftermath* och *Insurgency Sandstorm* bidrog starkt till den kraftiga tillväxten. Katalogförsäljningen drevs främst av titlarna *Snowrunner* och originalet *World War Z*. Därutöver fortsätter work-for-hire vara en viktig intäktskälla för Saber.

För närvarande arbetar Sabers studios med åtta AAA-projekt och ett flertal mindre utvecklingsprojekt med både interna och externa förlag. Saber har totalt sett över 40 spel under utveckling.

Saber öppnade nyligen sitt nya huvudkontor i Ft. Lauderdale, Florida, för att husera juridik, ekonomi, företagsledning, försäljning och viss utveckling.

Under året offentliggjordes och slutfördes förvärven av USA-baserade Shiver Entertainment och Ungern-baserade DIGIC Pictures. Dessa bolag kompletterar och bygger vidare på Sabers existerande work-for-hire verksamhet med nya förmågor och partners. Saber slutförde även förvärven av Slipgate, 3D Realms, Fractured Byte, SPL (Smartphone Labs), Bytex och Demiurge.

INTÄKTSDRIVANDE 2021/2022

SNOWRUNNER · WORLD WAR Z AFTERMATH · INSURGENCY SANDSTORM · Pinball FX

STUDIOS

34BIGTHINGS · 4A GAMES · BYTEX · demiurge · DIGIC (Förvärvat efter perioden) · FRACTURED BYTE · MADHEAD GAMES · NEW WORLD INTERACTIVE · NIMBLE GIANT ENTERTAINMENT · SHIVER · SNAPSHOT GAMES · SLIPGATE · SPL · zen STUDIOS · BEAMDOG (Förvärvat efter perioden)

STUDIOS & FÖRLÄGGARE

SABER AN EMBRACER GROUP COMPANY · aspyr · 3D REALMS

REALM OF THE MAD GOD

8-BIT RETRO STYLE EVOLUTION OF TRADITIONAL MMO GAMEPLAY!

AFFÄRSOMRÅDE GAMES

DECA GAMES

DECA Games är ett ekosystem av mobilförläggare och utvecklare med expertis inom LiveOps i Free-to-Play-segmentet. DECA började som en asset care-verksamhet som förvärvade andras spel och varumärken men har sedan bolaget blev en del av Embracer Group i augusti 2020 även adderat studios och förläggare. Dess verksamhet kompletterar Embracers existerande och snabbt växande verksamhet inom utveckling och förlag av PC- och konsolspel.

DECA

% AV KONCERNENS NETTOOMSÄTTNING	INTERNA MEDARBETARE	INTERNA STUDIOS
10%	**814**	**10**

ÅRET I KORTHET – DECA GAMES

Nettoomsättningen för affärsområde Games – DECA Games ökade med 697% till 1 670,6 MSEK (209,7).

Den främsta förklaringen till försäljningstillväxten är konsolideringen av CrazyLabs. Etablerade LiveOps-spel hade en solid försäljning med en stark utveckling för *DragonVale, Party In My Dorm, Realm of the Mad God, Kingdom of Heckfire* och *Super Stylist.* Under året lanserade CrazyLabs två nya framgångsrika hyper casual-titlar – *Frozen Honey* och *DIY Keyboard.* Investeringar i user acquisition och teknologi har ökat försäljningen i hyper casual-katalogen.

DECA Games gjorde ett antal större förvärv under året. Förvärvet av Israel-baserade förlaget och utvecklaren CrazyLabs, slutfördes i september. CrazyLabs är ett förlag och utvecklare av framgångsrika mobilspel och långlivade livsstils-rollspel. Därutöver är CrazyLabs en av de främsta hyper casual förläggarna. Under perioden förvärvade DECA Games även Kina-baserade Jufeng Studio från Gaea och två mobiltitlar, *Hero Hunters* och *Killshot Bravo,* från Kanada-baserade Hothead Games. Förvärvet av Jufeng Studio ger tillgång till en talangbas i Kina och utgör en plattform för tillväxt i Asien och Oceanien.

INTÄKTSDRIVANDE 2021/2022

DRAGONVALE

PARTY IN MY DORM

REALM OF THE MAD GOD

SUPER STYLIST

STUDIOS & FÖRLÄGGARE

DECA

A THINKING APE

CrazyLabs

Firescore

IUGO mobile entertainment

TINY TINA'S WONDERLANDS

AN EPIC ADVENTURE FULL OF WHIMSY, WONDER, AND HIGH-POWERED WEAPONRY!

AFFÄRSOMRÅDE GAMES

GEARBOX ENTERTAINMENT

Förvärvet av Gearbox Entertainment slutfördes i april 2021 och Gearbox bildade därmed Embracer Groups sjunde operativa koncern. Bolaget har som mål att underhålla världen och har kreativa AAA-utvecklingsstudios, nordamerikansk förlagskapacitet och en robust varumärkesportfölj, inklusive kritikerrosade och ikoniska spel såsom Borderlands, Brothers in Arms och Homeworld.

Randy Pitchford
VD

% AV KONCERNENS NETTOOMSÄTTNING	INTERNA MEDARBETARE	INTERNA STUDIOS
11%	**961**	**4**

ÅRET I KORTHET – GEARBOX ENTERTAINMENT

Nettoomsättning för affärsområde Games – Gearbox Entertainment uppgick till 1 932,1 MSEK (-).

Katalogtitlarna *Borderlands 3, Godfall* och *Risk of Rain* och den nyligen lanserade *Tribes of Midgard* var de spel som bidrog starkast till årets försäljning. *Borderlands 3* översteg 15 miljoner sålda exemplar under året och *Borderlands*-varumärket översteg 70 miljoner i ackumulerade sålda exemplar. När NYX Game Awards offentliggjorde sina pristagare, vann *Borderlands 3* tre Grand Awards.

Nya lanseringar under året inkluderade även *Tiny Tina's Assault on Dragon Keep* och *Tiny Tina's Wonderlands. Tiny Tina's Wonderlands* är en *Borderlands*-spinoff och mottogs väl av både kritiker och spelare. En annan noterbar lansering under året var *Risk of Rain 2: Survivors of the Void* som togs emot väl av både spelare och kritiker.

Gearbox expanderar organisationen för att nå en ambitiös tillväxtplan. I augusti offentliggjorde Gearbox Entertainment sin nya studio i Montréal, Kanada, som kommer arbeta med både egna och nya varumärken. Gearbox har för närvarande nio AAA-spel under utveckling.

Gearbox Entertainments grundare och VD Randy Pitchford meddelade att Steve Jones, som sedan länge varit Chief Technology Officer, kommer ta över hans roll som President för Gearbox Software. Randy Pitchford kommer fortsatt vara viktig för kreativ strategi och utveckling för samtliga varumärken, samt fortsatt vara VD för Gearbox Entertainment Company och leda Gearbox arbete inom transmedia som film och TV.

Under året offentliggjorde Embracer förvärvet av Perfect World Entertainment (numera Gearbox Publishing) och Cryptic Studios. Båda dessa förvärv blir en del av Gearbox och expanderar Gearbox Publishings räckvidd och katalog samtidigt som de adderar en stark spelportfölj inom live-operated så kallade Massively Multiplayer Online-spel (MMO-spel).

INTÄKTSDRIVANDE 2021/2022

Borderlands 3 · Tiny Tina's Wonderlands · Risk of Rain 2 · Godfall

STUDIOS

gearbox software · gearbox studio québec · gearbox studio montréal · CRYPTIC · LOST BOYS (Förvärvat efter perioden)

FÖRLÄGGARE

gearbox publishing

ÖVER 1,2 MILJARDER NEDLADDNINGAR TILL DAGS DATUM

SUDOKU.COM, NONOGRAM.COM, BLOCKUDOKU, JIGSAW PUZZLES, ART PUZZLE, PIXEL ART OCH MÅNGA ANDRA

AFFÄRSOMRÅDE GAMES

EASYBRAIN GROUP LIMITED

Förvärvet av Easybrain Group Limited slutfördes i april 2021 och Easybrain blev därmed Embracer Groups åttonde operativa koncern. Easybrain Group Limited är en Cypern-baserad ledande utvecklare av mobilspel med huvudfokus på pussel och logiskt tänkande. Genom att realisera teamets potential strävar Easybrain efter att utveckla marknadens bästa produkter.

Easybrain

% AV KONCERNENS NETTOOMSÄTTNING	INTERNA MEDARBETARE	INTERN STUDIO	DAILY ACTIVE USERS
19%	**271**	**1**	**16** MILJONER

ÅRET I KORTHET – EASYBRAIN

Nettoomsättningen för affärsområde Games – Easybrain uppgick till 3 195 MSEK (-).

De främsta källorna till den starka försäljningen var *Blockudoku, Sudoku.com, Jigsaw Puzzles, Nonogram.com, Art Puzzle* och *Pixel Art.* De nyliga lanseringen av *Number Match* såg positiva resultat gällande user acquisition. Easybrain har flera intressanta titlar i soft launch fas.

IDFA-förändringarna under året väntades ha en negativ påverkan på Easybrains resultat. Men denna påverkan var mindre än vad ledningen initialt räknat med och Easybrains resultat har överträffat ledningens förväntningar.

Under året passerade Easybrain 1 miljard ackumulerade nedladdningar. Easybrain nådde även rekordnivåer för daily active users (DAU) med 16 miljoner DAU. Easybrain hade flera av koncernens högst intäktsbringande spel under året. Easybrain har fortsatt att förbättra uppskattad ROAS (return on advertising spend) under hela året.

INTÄKTSDRIVANDE 2021/2022

BLOCKUDOKU

SUDOKU.COM

JIGSAW PUZZLES

NONOGRAM.COM

ART PUZZLE

PIXEL ART

STUDIO & FÖRLÄGGARE

Easybrain

AFFÄRSOMRÅDE GAMES

NYTT FÖRVÄRV: ASMODEE GROUP

Asmodee är ledande inom underhållning och specialiserade på brädspel och arbetar för att sammanföra människor genom fantastiska spel och berättelser. Tack vare koncernens globala och passionerade arbetsstyrka om 2 300 anställda, kan människor ta del av en av världens största varumärkesportföljer för brädspel. Portföljen inkluderar Catan, Ticket to Ride, Dobble/Spot it!, Exploding Kittens och 300 fler brädspel genom både digitala och fysiska plattformar. Asmodee Group blev en del av Embracer Group i mars 2022 och är baserade i Frankrike.

asmodee

INTERNA MEDARBETARE
2 346

INTERNA STUDIOS
22

ASMODEE GROUP

Nettoomsättningen för affärsområde Games – Asmodee Group uppgick till 571,2 MSEK (-). Embracer Groups förvärv av Asmodee Group slutfördes den 8 mars 2022 och räkenskaperna konsolideras därefter.

Asmodee hade ett starkt år med tillväxt i alla geografier. Tillväxt drevs primärt av samlarkort medan försäljningen av brädspel förblev stabil. Under året sålde Asmodee mer än 43 miljoner brädspel i 50 olika länder – varav 70% var baserade på egna varumärken.

Asmodee vann utmärkelser vid ett flertal prisceremonier. *7 Wonders Architects*, utvecklad av Asmodees Repos Prod studio, vann priset As d'Or för årets spel 2022 vid Festival International des Jeux i Cannes. *A Game of Cat and Mouth*, utvecklad av Exploding Kittens, vann priset för året spel vid 2022 Toy of the Year Awards.

Under 2021 accelererade Asmodee sin transmediastrategi. *Gloomhaven* lanserades, ett bästsäljande brädspel som utvecklats till ett dataspel och uppnådde 445 tusen nedladdningar på PC. 30 nya böcker publicerades av Aconyte, ett förlag inom fiktionsnoveller. Det finns även ett flertal pågående diskussioner för att utveckla Asmodees varumärken för olika medier.

Under kalenderåret förvärvade Asmodee bolaget Board Game Arena, en av de största digitala plattformarna för brädspel, och Miniature Market, en stor oberoende e-handelsbutik för brädspel i USA. Dessa förvärv breddade Asmodees närvaro i brädspelens värdekedja. Asmodee förvärvade även Plan B Games, förlaget bakom succéspelet *Azul,* och en majoritetsandel i Exploding Kittens Studio. Dessa förvärv stärker Asmodees varumärkesportfölj och kreativa talangresurser.

Med huvudkontor i Frankrike (Guyancourt), har Asmodee verksamhet i Europa, Nordamerika, Sydamerika och Asien. Asmodee inkluderar följande verksamheter:

- **Board games** - denna verksamhet utgör kärnan i Asmodee och inkluderar bordspel och kortspel för samtliga demografier.
- **Interactive** - en växande verksamhet som inkluderar appar för brädspel och en digital plattform för brädspel
- **Consumer** - inkluderar e-handelsplattformar på viktiga marknader för att attrahera nya kunder och bibehålla existerande kunder
- **Entertainment** - en plattform för varumärkesutveckling som utgår från brädspelsvarumärken för användning i andra medier som böcker, filmer, tv och andra konsumentprodukter.

VIKTIGA VARUMÄRKEN

CATAN · TICKET TO RIDE · DOBBLE · Spot it! · EXPLODING KITTENS

+40
FÖRVÄRV SEDAN START

+970
SPELTITLAR

+50
LÄNDER

AFFÄRSOMRÅDE COMICS AND FILM

NYTT FÖRVÄRV: DARK HORSE

Dark Horse äger och kontrollerar över 300 varumärken och har ambitioner inom transmedia genom sitt starka varumärkesbibliotek inom serietidningar samt skapande av nya dataspel. Förutom ägt innehåll söker Dark Horse kreativa samarbeten och licensierade möjligheter. Utöver serietidningar har Dark Horse ett film- och TV-produktionsbolag och en butikskedja. Dark Horse blev en del av Embracer Group i mars 2022.

Mike Richardson
VD

INTERNA MEDARBETARE
180

DIVISIONER
3

DARK HORSE

Nettoomsättningen för affärsområde Comics – Dark Horse uppgick till 74,5 MSEK (-). Embracer Groups förvärv av Dark Horse Media slutfördes i början av mars 2022 och försäljningen har konsoliderats från och med då.

Dark Horse uppnådde hög tillväxt och vinst under året. Tillväxten har drivits av rekordförsäljning i dess bokhandlar där försäljningstakten ökade snabbare än marknaden. Samtliga kategorier har växt under de senaste åren men försäljning av serietidningar och grafiska noveller har varit särskilt stark. Vissa titlar har varit särskilt populära bland handlare och fans, inklusive *Berserk, Avatar the Last Airbender, Minecraft, The Legend of Zelda art books* och *Critical Role*.

Dark Horse har även växt sin produktverksamhet där bolaget skapar artiklar baserade på populära spel, inklusive *Halo, The Witcher* och *The Last of Us Part II*.

Med Netflix som en viktig kund väntas Dark Horse produktionsbolag att slutföra och visa 6 film- eller TV-produktioner under 2022. Totalt har Dark Horse ungefär 40 projekt i produktion eller under utveckling hos flera studios. Nuvarande och kommande produktioner inkluderar den efterlängtade premiären av säsong 3 för *The Umbrella Academy* på Netflix och säsong 2 för *Resident Alien* på SyFy Channel/Peacock.

Dark Horse inkluderar följande verksamheter:

- **Dark Horse Comics,** ett förlag för serietidningar, grafiska noveller, prosanoveller, konstböcker och relaterade populärkulturella böcker. Bolaget säljer även samlarobjekt och merchandise.
- **Dark Horse Entertainment**, utvecklar och producerar filmer och serier baserade på sina varumärken.
- **Things from Another World,** inkluderar tre butiker i Oregon och Kalifornien, samt en onlinebutik TFAW.com som säljer serieböcker, relaterade profilprodukter, leksaker, modellkit och underhållningsrelaterade produkter.

DIVISIONER

UMBRELLA ACADEMY

EN AMERIKANSKE SERIE-TIDNING SOM BLIVIT EN TV-SERIE PÅ NETFLIX!

+500 BÖCKER
PUBLICERADE VARJE ÅR

30 NYA SERIETIDNINGAR
PUBLICERADE VARJE MÅNAD

AFFÄRSOMRÅDE

PARTNER PUBLISHING/FILM

% AV KONCERNENS NETTOOMSÄTTNING

18%

Embracer Groups helägda dotterbolag Koch Media är ett ledande förlag och en tredjepartsdistributör av TV-spel över hela världen. Partner Publishing-verksamheten genererar intäkter primärt genom fysisk distribution av spel, varor och filmer. Koch Media förlägger och distribuerar spel i Europa, Australien och Nordamerika för ett antal större partners inklusive Activision/Blizzard, Sega, Square Enix och Warner Bros. Games. Affärsområdet inkluderar även Game Outlet Europe, Quantic Lab och Grimfrost.

Nettoomsättningen för affärsområdet Parter Publishing/Film ökade med 18% till 3 027,1 MSEK (2 575,9).

Tillväxten under året drevs av större lanseringar under perioden och ökade filmintäkter. Inom Partner Publishing drevs försäljningen av lanseringen av *Dying Light 2* från Techland och solid katalogförsäljning.

Försäljningen inom filmsegmentet återhämtade sig under året, om än från låga nivåer, i takt med att effekterna av pandemin avtog. Stark katalogförsäljning drevs främst av TV- och digital licensförsäljning. Den digitala marknaden fortsätter att prestera på en hög nivå. Biomarknaden har påverkats kraftigt av pandemin eftersom fysisk interaktion har begränsats i hög utsträckning över hela världen.

Under året har Koch Media fått flera nya partners i viktiga områden och har investerat i sitt moderna och skalbara europeiska logistikcenter i Höfen, Österrike, för att bli en ledande partner åt förläggare av fysiska spel. Logistikcentret har nu ett fullt automatiserat lagerhanteringssystem som kan hantera samtliga produktkategorier.

Koch Media UK offentliggjorde förvärvet av marknadsförings- och live event-bolaget Splatter Connect i Storbritannien. Splatter Connect erbjuder många tjänster inom marknadsföring på fältet, inklusive i butik, upplevelsebaserad marknadsföring och ledning och bemanning av live-evenemang.

KOCH MEDIA

Koch Medias moderföretag är baserat i Höfen, Österrike med huvudkontor för förlagsverksamheten i München, Tyskland. Totalt har Koch Media kontor och studios i 15 länder runt om i världen samt tre distributionscenter i Storbritannien, Österrike och Spanien som betjänar den europeiska marknaden. Koch Media har även ett externt tillverknings- och logistikcenter i Tennessee, USA. Den fysiska förlagsverksamheten i USA sker främst via partners som Amazon, Walmart och GameStop.

Koch Medias starka marknadsposition som partnerförläggare beror till stor del på dess expertis och erfarenhet av att stödja tredjepartsförläggare med marknadsföring, tillverkning, distribution och lagerhantering av fysiska produkter samt att kunna erbjuda försäljningsräckvidd till butiker.

Även om digital distribution står för en allt större del av den globala konsol- och PC-marknadens försäljning utgör fysisk distribution fortfarande en betydande del av intäkterna.

KOCH FILMS

Som en del av Koch Media är Koch Films en ledande oberoende filmdistributör i tyska och italienska områden och verkar i samtliga filmförsäljningskanaler. Katalogen består av tusentals filmer/tv-serier i alla genrer men är särskilt stark inom anime, kultklassiker och world cinema-filmer.

GAME OUTLET EUROPE AB

Game Outlet Europe AB är en oberoende nischdistributör av omtyckta fysiska tv-spel, spelhårdvara och retrospelhårdvara med sin bas i Karlstad, Sverige. Företaget grundades 1994 av Embracer Groups VD Lars Wingefors.

QUANTIC LAB

Quantic Lab som är baserade i Cluj-Napoca, Rumänien, är ett mjukvaru- och outsourcingbolag specialiserat på Quality Assurance (”QA”), lokalisering och User Experience för spel och applikationer. Quantic Lab grundades 2006 av Stefan Seicarescu, nuvarande VD, och har växt från tolv anställda till över 350 anställda och fler än 60 aktiva kunder på tre kontor i Rumänien och ett kontor i Storbritannien.

GRIMFROST

Grimfrost är en globalt ledande aktör inom högkvalitativa Vikingprodukter 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 muséer.

OSCARSNOMINERADE:

"VÄRLDENS VÄRSTA MÄNNISKA"

VINNARE – BÄSTA SKÅDESPELERSKA CANNES FILM FESTIVAL 2021

HÅLLBARHETS-RAPPORT

44 KREATIVITET, KÄNSLA FÖR VERKSAMHETEN OCH TROVÄRDIGHET

44 ÅRETS HÖJDPUNKTER

45 EMBRACERS VERKSAMHET OCH VÄRDERINGAR

47 ORGANISATION OCH LEDNING

49 SMARTER BUSINESS-RAMVERKET

50 GREAT PEOPLE

58 SOLID WORK

62 GREENER PLANET

66 AFFÄRSETIK OCH BOLAGSSTYRNING

70 DELTAGANDE I LOKALA SAMHÄLLET OCH VOLONTÄRSARBETE

72 OM RAPPORTEN

73 REVISORNS YTTRANDE

HÅLLBARHETSRAPPORT

KREATIVITET, AFFÄRSSINNE OCH TROVÄRDIGHET

I Embracer Group handlar hållbarhet om att skapa långsiktigt värde för intressenter och att agera i linje med bolagets värderingar. Vi arbetar för att skapa fantastisk underhållning, vara en bra arbetsgivare och bidra positivt till lokalsamhället. Vi har en långsiktig ansats och en decentraliserad affärsmodell som möjliggör fortsatt utveckling av verksamheten och hantering av risker.

Vår koncernövergripande hållbarhetsstrategi kallas för Smarter Business-ramverket. Den är baserad på tre fokusområden: Great People, Solid Work och Greener Planet. Affärsetik och bolagsstyrning är grunden för ramverket och förknippas med nyckelorden tillit, ärlighet och långsiktighet. Hållbarhetsramverket är en del av vår verksamhet och bidrar till att skapa långsiktigt värde för våra intressenter.

HÖJDPUNKTER UNDER ÅRET

- **Förstärkt hållbarhetsteamet med en hållbarhetschef, med lång erfarenhet inom hållbarhet och ekonomi**
- **Arbetet med en klimatstrategi har påbörjats: en påverkansanalys har genomförts tillsammans med en utvärdering av utsläpp av växthusgaser och åtaganden mot SBTi**
- **Fokus på etik och bolagsstyrning under året och antalet koncernpolicies har ökat från 4 till 15**
- **80% av alla anställda deltog i den globala medarbetarundersökningen* och utfallet av undersökningen visar att samtliga delar på koncernnivå fick positiva resultat**
- **En utfästelse till Solvatten som säkerställer ökad tillgång till rent och varmt vatten och för varje ny Embraceranställd ges en utsatt person tillgång till vatten**
- **Lansering av Give back – Think ahead™, ett initiativ för allokering av medel till hållbarhetsinitiativ**
- **Utveckling av ambitiösa hållbarhetsmål som kommer att lanseras under kommande räkenskapsår**

** Rapporterad data från bolag som var en del av koncernen Q3 och exkluderar operativa koncernerna Asmodee och Dark Horse*

DigixArt (Montpellier, Frankrike)

BESÖK EMBRACER.COM OCH *ÅRET I KORTHET* FÖR MER INSPIRERANDE HÅLLBARHETS-ARBETE

EXEMPEL PÅ HUR HÅLLBARHET SPELAR ROLL I HELA KONCERNEN

HÅLLBARHETSRAPPORT

EMBRACERS VERKSAMHET OCH VÄRDERINGAR

Embracer Group består av en global sammansättning av verksamheter som utvecklar och förlägger PC-, konsol-, mobil-, VR- och brädspel samt förlägger film och serietidningar för en global marknad. Vi är ett ekosystem för entreprenörsdrivna bolag inom spel- och underhållningsindustrin, och leds av nyckelorden ärlighet, tillit och långsiktighet.

Moderföretagets roll är att möjliggöra samarbete och stödja de operativa koncernerna. Embracer Group erbjuder en attraktiv modell för långsiktiga utvecklare och entreprenörer, en modell som bygger på att stärka genom decentralisering. Embracer Groups tillväxt drivs av både organisk tillväxt och förvärv. Långsiktig organisk tillväxt drivs av kontinuerliga investeringar i utveckling och expansion av varumärkesportföljen, utveckling och expansion av interna studios samt av etableringar av nya studios med de mest talangfulla utvecklarna. Förvärv möjliggör diversifiering, fler organiska tillväxtmöjligheter och intäktssynergier inom Embracers ekosystem. Tillväxtstrategin inkluderar även samarbete med externa studios för gemensam utveckling och konsolidering av Partner Publishing-marknaden. Embracer Group har ett bevisat gott utfall när det gäller förvärv och utveckling av varumärken, studios och förlag samt våra verksamheter inom brädspel och serietidningar.

I Embracer Group handlar hållbart arbete om att vi agerar i linje med våra värderingar, utövar riskhantering och utvärderar nya affärsmöjligheter. Hållbarhetsstrategin är baserad på vår väsentlighetsanalys där de viktigaste hållbarhetsområdena identifieras. Moderföretaget är ansvarig för de övergripande hållbarhetsmålen och implementering av koncernens strategi. Som en decentraliserad koncern har varje operativ koncern möjlighet att anpassa Smarter Business-ramverket till dess kärnverksamhet och kontext, och att definiera relevanta mål för dess specifika verksamhet.

EMBRACER GROUPS HÅLLBARHETSMÅL

Vi utarbetar för närvarande hållbarhetsmål för att sätta en ambition med vårt hållbarhetsramverk, Smarter Business. Målen kommer att presenteras som senast i delårsrapporten för det första kvartalet.

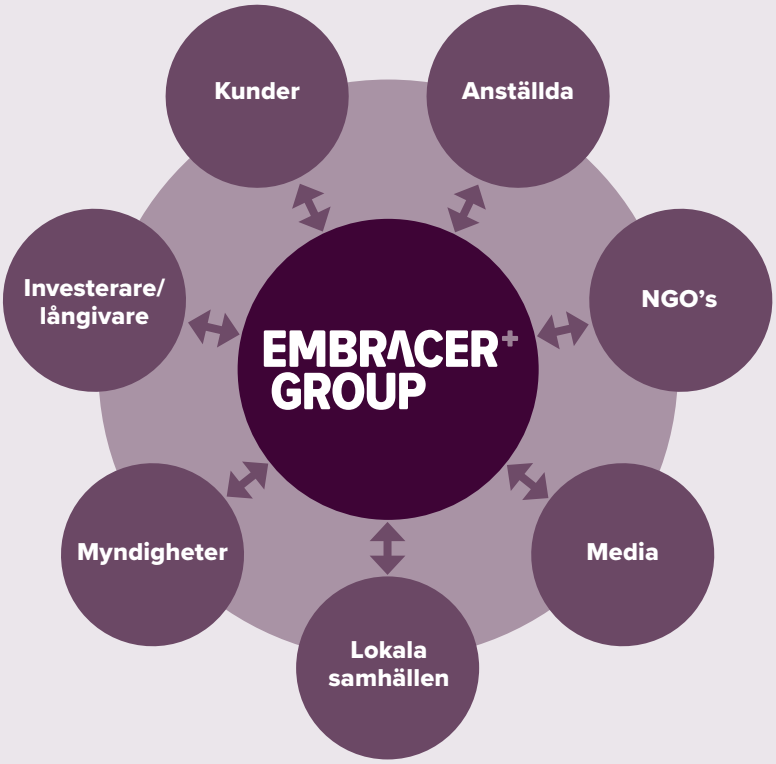
BIDRA TILL FN:S HÅLLBARHETSMÅL

Embracer Group stödjer Agenda 2030 och en helhetssyn på hållbara samhällen i linje med FN:s hållbarhetsmål. Vi har identifierat sex hållbarhetsmål där vi har störst möjlighet att bidra och göra skillnad givet den verksamhet som vi bedriver. Dessa inkluderar god hälsa och välbefinnande, god utbildning för alla, jämställdhet, anständiga arbetsvillkor och ekonomisk tillväxt, hållbar konsumtion och produktion och genomförande och partnerskap.

FN:S GLOBAL COMPACT

Embracer Group är medlem i FN:s Global Compact sedan december 2021. Idag är närmare 500 bolag och organisationer deltagare i FN:s Global Compact i Sverige och globalt är det fler än 14 000 bolag och organisationer. Att stödja Global Compact går hand i hand med våra värderingar och är ett bra sätt att skapa ett starkt nätverk med andra bolag och få kunskap i hur de arbetar med hållbarhet. Medlemskapet är ett strategiskt verktyg för vårt hållbarhetsarbete och ett sätt att hantera risker och hitta affärsmöjligheter kopplade till hållbarhet.

Easybrain (Limassol, Cypern)



DIALOG MED INTRESSENTER

Transparens och dialog är centrala för vårt hållbarhetsarbete. Embracer Group har en kontinuerlig och nära kontakt med våra intressenter för att lära oss och dela kunskap. En aktiv intressentdialog är integrerad i vår dagliga verksamhet.

Våra intressenter verkar inom olika industrier och sektorer och de ger viktiga insikter som bidrar till vårt arbete och våra beslut. Våra viktigaste intressenter inkluderar våra kunder, anställda, investerare, NGO:s och branschorganisationer. För oss är det viktigt att föra våra egna intressentdialoger. Det är ett sätt för oss att säkerställa att vi lever upp till förväntningar och behov samt ger oss viktiga insikter som långsiktigt förbättrar vår verksamhet.

ORGANISATION OCH LEDNING

Hållbarhetsorganisationen är anpassad efter Embracer Groups decentraliserade filosofi och affärsmodell. De övergripande målen, hållbarhetsstrategin och ambitioner godkänns av styrelsen och implementeras därefter via de operativa koncernerna.

Head of Sustainability har det övergripande ansvaret för hållbarhetsstrategin och arbetar nära VD, de operativa koncern VD:arna och styrelseordförande. Hon rapporterar till CFO och leder hållbarhetsteamet. Teamet arbetar nära de operativa koncernerna genom kontakter med ledning och Ambassadörsgruppen, ett nätverk för kunskapsutbyte med representanter från varje operativ koncern. Group Sustainability Manager har ansvar för att möjliggöra samarbete och synergier inom koncernen och rapporterar till Head of Sustainability.

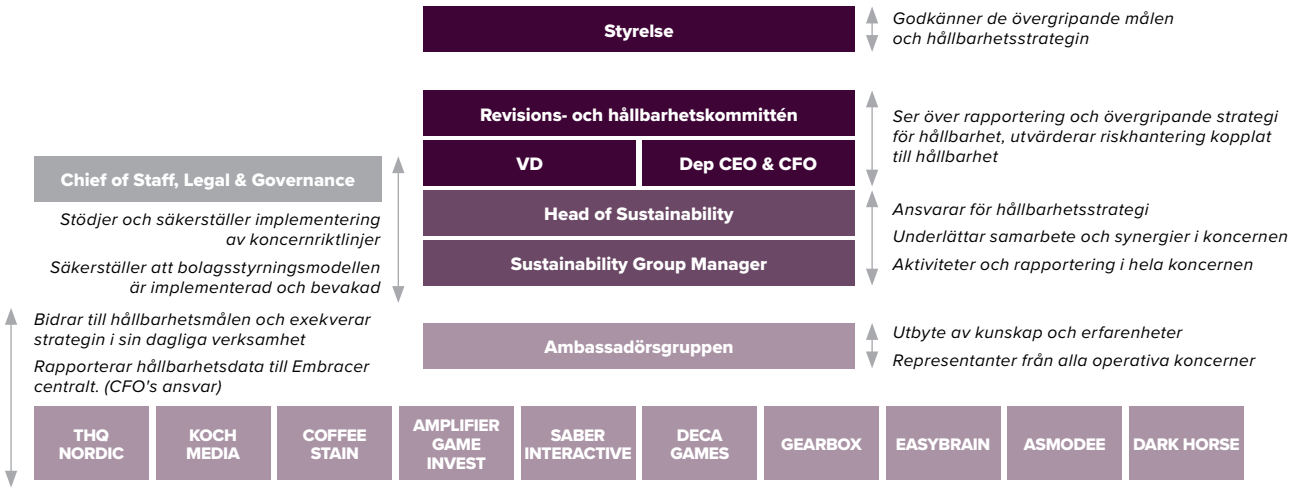
De operativa koncernerna bidrar till hållbarhetsmålen och olika initiativ i sin dagliga verksamhet och rapporterar in hållbarhetsdata till moderföretaget. Exekveringen av strategin anpassas till den specifika marknaden och affärsomständigheter för respektive operativ koncern, i enlighet med Embracer Groups decentraliserade affärsmodell.

Moderföretaget i koncernen är ansvarigt för att stödja och säkerställa implementering av koncernens policies och möjliggöra samarbete och synergier inom koncernen. Bolagets Chief of Staff, Legal & Governance är ansvarig för att säkerställa att styrningsmodellen är implementerad och kontinuerligt utvärderad i hela koncernen. I varje operativ koncern är ledningen ansvarig för att implementera och bibehålla styrningsmodellen, inklusive att det finns regionala och lokala procedurer på plats för att stödja regelefterlevnad.

AMBASSADÖRSGRUPPEN

Ambassadörsgruppen har representanter från varje operativ koncern. Idag finns det omkring 40 aktiva ambassadörer varav 43% är kvinnor. Group Sustainability-teamet anordnar regelbundna möten med ambassadörerna för att engagera hela koncernen i Smarter Business-ramverket. Detta år hade koncernen fem möten för att diskutera frågor rörande risk och påverkan, klimateffekter, toxiskt beteende och hur hållbarhetsarbetet kommer utvecklas framöver. Ambassadörsgruppen har även lanserat en serie hållbarhets-webinars som behandlar olika frågor, mental hälsa och välmående till kvinnor i spelbranschen. Syftet med ambassadörsgruppen är kunskaps- och erfarenhetsutbyte inom koncernen.

HÅLLBARHETSORGANISATION OCH BOLAGSSTYRNING



LÄR KÄNNA VÅR NYA HEAD OF SUSTAINABILITY

HEJ EMMA! DU ÄR DEN NYA HEAD OF SUSTAINABILITY PÅ EMBRACER GROUP, VAD ÄR DIN ROLL?

Jag ansvarar för vårt koncernövergripande strategiska hållbarhetsarbete och är i kontakt med alla bolagen i koncernen, investerare och andra intressenter i syfte att säkerställa att vi möter deras förväntningar och beaktar deras tankar gällande hållbarhet. Tillsammans med teamet i moderföretaget och samtliga bolag i koncernen, arbetar vi för att skapa resultat för våra intressenter. Vi har fördjupat vårt samarbete gällande strategisk hållbarhet med de operativa koncern VD:arna och ledningarna för att utveckla samarbetet och dela insikter inom koncernen.

VAD BLIR NÄSTA STEG PÅ VÅR HÅLLBARHETSRESA?

Vi har fantastiska möjligheter att omvandla utmaningar inom vår bransch till möjligheter och därigenom ta ansvar som bolag. Gaming- och underhållningsindustrin växer och har en stor potential att vara en positiv kraft och påverka världen i rätt riktning. Våra produkter används och uppskattas av människor från hela världen, och vi har anställda i över 40 länder.

VARFÖR ÄR VÅRT HÅLLBARHETSARBETE VIKTIGT?

Vårt hållbarhetsarbete är en del av vår affärsutveckling, drivet av våra värderingar och är ett sätt att hantera risk och skapa nya möjligheter. Gearbox Academy och Borderlands Science (se sid 55 och 61) är två av många bra exempel på hur våra produkter skapar värde för olika intressenter som till exempel unga studenter, forskare och sjukvården. Genom att rekrytera och behålla en diversifierad arbetsstyrka kan vi skapa ännu bättre produkter medan vi möjliggör för fler att realisera sin fulla potential. Samarbeten och partnerskap, inom koncernen, i industrin, med myndigheter och NGOs ökar vårt bidrag till samhället. Jag är till exempel stolt över vårt samarbete med Safe in Our World vilket har vidareutvecklats under året och möjliggjort för människor i hela gaming industrin att få ökad tillgänglighet till verktyg för bättre mental hälsa.

HÅLLBARHETSRAPPORT

SMARTER BUSINESS-RAMVERKET

På Embracer Group tror vi på enkelhet och att arbeta på ett sätt som maximerar vår påverkan i positiv riktning vägledda av en god affärsetik. Bolagsstyrning och affärsetik är ett av våra sätt att minimera risker och fortsätta driva vårt hållbarhetsarbete framåt. Smarter Business-ramverket och dess tre fokusområden Great People, Solid Work och Greener Planet vägleder våra prioriteringar inom hållbarhet. Moderföretaget samarbetar med samtliga operativa koncerner gällande hållbarhet.

Allteftersom Embracer Group växer och blir en större och mer diversifierad koncern, är hållbarhetsstrategin ett stöd för den utvecklingen genom att bygga starkare och mer hållbara verksamheter. 97% av Embracer Groups bolag rankar hållbarhet som väldigt viktigt eller viktigt för koncernen.

VÅRA TRE HÅLLBARHETSPELARE

GREAT PEOPLE

Vi bidrar till mer inkluderande arbetsplatser och att göra bättre för de samhällen där vi verkar

Viktigaste områdena:
- Mångfald och inkludering gällande kompetens och perspektiv
- Balans mellan arbete och privatliv
- Hälsa och säkerhet
- Karriärutveckling
- Kreativitet

SOLID WORK

Vi bidrar till ansvarsfullt och hälsosamt spelande och underhållning

Viktigaste områdena:
- Mångfald och inkludering i spel och underhållning
- Ansvarsfullt innehåll
- Hälsosamt spelande
- Tillgänglighet
- Ansvarsfull marknadsföring

GREENER PLANET

Vi minimerar påverkan på miljön genom att begränsa utsläpp och delta i projekt som stödjer en grön övergång

Viktigaste områdena:
- Mäta utsläpp
- Minska utsläpp
- Klimatkompensera

HÅLLBARHETSRAPPORT

GREAT PEOPLE

Våra anställda är vår viktigaste tillgång. Koncernens fortsatta framgång bygger på att alla anställda är engagerade och kontinuerligt bidrar med sina tankar och åsikter. Vi vill också säkerställa att vi attraherar och behåller talangfulla människor som vill vara en del av vår koncern. Vi vet att kreativt oberoende, inkludering och möjliggörande av balans mellan arbete och privatliv, kommer ge positiva resultat i form av engagemang och ökat välmående. På Embracer Group spelar det ingen roll vem du är, var du kommer från eller hur du ser ut.

VÅRA MÅL OCH AMBITIONER

Great People är pelaren inom Smarter Business-ramverket som fokuserar på våra anställda. Vi tror att diversifiering, olika perspektiv och olika förmågor resulterar i ett bättre arbetsklimat och bättre resultat för vår verksamhet. Vår ambition är att skapa en mer diversifierad och inkluderande arbetsplats med balans mellan arbete och fritid. Vi strävar efter att skapa en arbetsmiljö där våra anställda kan vara sig själva och prestera sitt bästa. Vi vill skapa förutsättningar för alla att bidra och växa utifrån deras egna behov och unika erfarenheter. Med det som grund ökar vi mångfald och inkludering och ser därmed till att styrkan som olika perspektiv och förmågor ger, resulterar i bättre produkter. Vår ambition är att ha fler kvinnor som ledare och i andra positioner i Embracer Group,

Viktigaste områdena:

- Mångfald och inkludering gällande kompetens och perspektiv
- Balans mellan arbete och privatliv
- Hälsa och säkerhet
- Karriärutveckling
- Kreativitet

FRAMSTEG GÄLLANDE ÅTAGANDEN

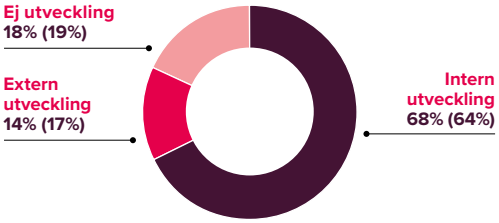
Jämställdhet och inkludering

Vi konstaterar att jämställdhet och inkludering är utmaningar inom spel- och underhållningsindustrin. Samtidigt möter spelindustrin stora utmaningar i ett begränsat utbud av arbetskraft. För att vi ska stå starkare i framtiden vill vi vara en inkluderande arbetsplats med många olika perspektiv och förmågor. I Embracer Group har vi noll-tolerans för diskriminering och trakasserier. Vi arbetar proaktivt för jämställdhet och inkludering.

Med närvaro i 40 marknader över hela världen är vi verkligen ett internationellt bolag. Det finns 69 olika nationaliteter representerade i Embracer Group. Vi är stolta över de många olika erfarenheter, förmågor och perspektiv denna mångfald medför. Det återspeglar även vår decentraliserade affärsmodell – vi välkomnar olikheter och att göra saker på olika sätt. I räkenskapsåret 2021/22 har koncernen över 10 000 anställda i sitt rapporteringsunderlag, och ungefär 50% av anställda arbetar i USA, Ryssland, Tyskland, Kanada och Sverige.[1)]

[1)] *Rapporterad data från 100% av bolagen som ingår i rapporteringsunderlaget. Se avsnittet "Om denna rapport" för mer information.*

ROLLER INOM EMBRACER GROUP



ÅLDERSFÖRDELNING	2021/22	2020/21
<30 år	36%	29%
varav kvinnor	*27%*	*25%*
30-50 år	60%	66%
varav kvinnor	*21%*	*18%*
>50 år	4%	5%
varav kvinnor	*31%*	*30%*
Totalt	**100%**	**100%**

Koch Media (Höfen, Österrike)

Vi arbetar för att öka mångfalden i Embracer Group. Detta är en prioritet för styrelsen, moderföretaget och samtliga operativa koncerner. En fördel med att vara en stor multinationell koncern är att vi kan dela erfarenheter och best practice i forum. Under räkenskapsåret 2021/22 ökade totala andelen kvinnor i koncernen till 23% (20%). Anställda under 30 års ålder har en högre andel kvinnor och under året uppgick siffran till 27% (25%) och av alla chefer var andelen kvinnor 17% (15%). Det är glädjande att se att vi göra stora framsteg gällande mångfald.

Vi arbetar aktivt med antidiskriminering genom ett inkluderande ledarskap, baserat på våra företagsvärderingar, och som en del av riskhanteringen. Koncernens Uppförandekod sammanfattar bolagets värderingar och kultur. Vi arbetar proaktivt för att förhindra diskriminering och alla anställda har tillgång till en whistleblower-funktion (mer information om detta på sid 66). För att säkerställa kunskap om Uppförandekoden anordnas träning på årlig basis. 74% av bolagen har vidtagit åtgärder för att bidra till en mer hållbar arbetsmiljö och motverka diskriminering. Detta år har fem incidenter gällande diskriminering rapporterats i bolag inom koncernen. Alla incidenter har följts upp och har hanterats av ansvarig ledning i bolaget.[2)]

ARBETSMILJÖ

Inom spelindustrin är arbetsmiljö och balans mellan arbete och fritid viktiga områden och områden som kan bli bättre. Som en del av våra värderingar och riskhantering fokuserar Embracer Group på välmående på arbetsplatsen och hur vi kan stödja alla våra bolag inom koncernen. Vår årliga medarbetarundersökning visar tydligt att balansen mellan arbete och fritid samt arbetsmiljö är bland de viktigaste områdena för anställda.

Som ett resultat av dessa viktiga insikter kommer vi fortsätta arbeta för att bibehålla en hög nöjdhet i dessa områden och investera i delar som kan bli bättre.

Anställda uppmuntras till att arbeta från den plats där de är mest produktiva, om det innebär från kontoret eller hemmet spelar ingen roll. Under detta år valde många anställda att arbeta en majoritet av sin tid från hemmet. 21% av bolagen rapporterade att samtliga anställda enbart arbetade hemifrån. Därutöver arbetar 44% av anställda minst 75-99% av tiden hemifrån och återstående 35% arbetade 0-74% av tiden hemifrån.

5% av koncernens anställda rapporterar att de är anslutna till en facklig organisation eller har ett förhandlingsavtal.[3)] Det är viktigt att notera att samtliga anställda har rätt att organisera sig fackligt och har även rätt till ett antal förmåner och kanaler för representation i marknader där Embracer Group verkar.

KREATIVITET OCH OBEROENDE

Talangutveckling är en viktig hörnsten för vår verksamhet. Från utveckling genom träning till lärande genom dagligt arbete, arbetar koncernen på många olika sätt för att möjliggöra personlig utveckling av anställda. 89% av Embracer Groups bolag[4)] genomför återkommande medarbetarundersökningar (72%).

De flesta bolagen erbjöd anställda arbetsrelaterad träning under 2021/22. Vår ambition under 2020/21 var att öka antalet träningstimmar per anställd, något vi fortsätter att arbeta med. Under detta år har vi erbjudit mer träning och kunskapsutbyte på koncernnivå, till exempel genom olika tillfällen och forum i olika frågor.

[2)] *Rapporterad data från 95-98% av bolagen som ingår i rapporteringsunderlaget. Se avsnittet "Om denna rapport" för mer information.*

[3)] *Rapporterad data från 88% av bolagen som ingår i rapporteringsunderlaget. Se avsnittet "Om denna rapport" för mer information.*

[4)] *Rapporterad data från 95% av bolagen som ingår i rapporteringsunderlaget. Se avsnittet "Om denna rapport" för mer information.*

Milestone (Milano, Italien)

73% av bolagen erbjöd träning till anställda. Totalt sett har 8 655 träningstimmar genomförts.[5)]

HÄLSA OCH SÄKERHET

Covid-19 har fortsatt påverka samhällen under året och våra bolag har vidtagit betydande åtgärder för att anpassa sig till nya förutsättningar genom bland annat hybridarbete och digitalt teamwork. Vi är tacksamma över allt hårt arbete bland anställda inom koncernen trots dessa tuffa tider.

Nästan 90% av koncernföretagen har genomfört operativa och organisatoriska förändringar på grund av pandemi-relaterade orsaker. Det har varit både utmanande och har skapat möjligheter. Rapporterade utmaningar inkluderar kommunikation på distans, integration av nya anställda och stöd för mental hälsa. Även rekrytering har varit en utmaning eftersom många kontor valt att arbeta hemifrån under pandemin vilket försvårat rekrytering.

En majoritet av de anställda, 77%, har en statlig sjukförsäkring, och 61% har en sjukförsäkring som tillhandahålls av bolaget. Över 50% av Embracers bolag erbjuder stöd för mental hälsa till anställda.[6)]

NÖJDHET BLAND ANSTÄLLDA

Sedan 2020/21 genomför vi en årlig medarbetarundersökning för samtliga anställda i koncernen. I år deltog 99% av alla bolagen i Embracer Group vilket ligger i nivå med förra året. Undersökningen hade en svarsfrekvens om 80% för alla anställda, en ökning från förra årets svarsfrekvens om 74%. Under detta räkenskapsår har vi genomfört 24 förvärv och växt från 6 325 till 12 760 anställda jämfört med förra året med många nytillkomna under fjärde kvartalet (bolag som förvärvades under fjärde kvartalet ingår inte i medarbetarundersökningen). Den globala medarbetarundersökningen är nödvändig för att få en översikt över nöjdhet och engagemang bland samtliga anställda i koncernen. Vi presenterar och diskuterar resultaten med ledningsgrupper för respektive operativ koncern. Operativa koncernrapporter och specifika bolagsrapporter distribueras till ledningsteamen för uppföljning.

Den globala medarbetarundersökningen är baserad på en sexgradig skala där den anställde själv får bedöma sin insats med svarsalternativ mellan ”håller inte alls med” och ”håller med fullständigt” som därefter indexeras mellan 0-100, där 100 motsvarar det bästa resultatet. Detta år fick vi 81/100 som genomsnittlig nöjdhet, vilket

[5)] *Rapporterad data från 95% av bolagen som ingår i underlaget, träningstimmar från 42% av bolagen som ingår i underlaget. Se sektionen "Om denna rapport" för mer information.*

[6)] *Rapporterad data från 91% (statlig hälsoförsäkring) och 100% (försäkring tillhandahållen av bolaget) av bolagen som ingår i underlaget. Se sektionen "Om denna rapport" för mer information.*

MEDARBETARUNDERSÖKNING	2021/22	2020/21
Genomsnittlig nöjdhet	81/100	79/100
Arbetsmiljö	82/100	79/100
Samarbete	82/100	80/100
Lokal ledningskultur	77/100	75/100
Engagemang	83/100	82/100

är en liten ökning jämfört med 79/100 förra året 2020/21.

Utöver den globala medarbetarundersökningen genomför över 40% av bolagen egna lokala medarbetarundersökningar som del av sitt HR-arbete.

Vi mäter medarbetarnöjdhet genom Employer Net Promoter Score, eNPS. Detta år fick vi ett resultat om +33, vilket motsvarar ”bra” enligt mätstandarden. Förra året uppgick eNPS till +29 och vi har under detta år ökat resultatet för koncernen. eNPS är ett globalt accepterat nyckeltal som vi använder för att mäta medarbetarnas nöjdhet och lojalitet inom Embracer Group och våra bolag. Ett eNPS-resultat kan variera mellan –100 och +100. Alla resultat som överstiger 0 anses vara acceptabla. Generellt sett är en score mellan 10-30 bra och en score över 50 är mycket bra.

Personalomsättning som andel av totala antalet anställda uppgick till 13% under 2021/22 jämfört med 10% under 2020/21.[7] Vi tror att personalomsättningen kommer att förbli på en något högre nivå eftersom en hybridmodell där utvecklare delvis får arbeta hemifrån ökar utbudet på potentiella jobbmöjligheter.

Nya rekryteringar som andel av totalt antal anställda uppgick till 27% under 2021/22 jämfört med 20% 2020/21[8]. Antalet nyrekryteringar ökade betydligt under året, delvis för att adressera den växande personalomsättningen. Av samtliga nyrekryteringar var 27% kvinnor och återstående 73% var män.

[7] *Rapporterad data från 98% av bolagen som ingår i rapporteringsunderlaget. Se avsnittet ”Om denna rapport” för mer information.*

[8] *Rapporterad data från 98% av bolagen som ingår i rapporteringsunderlaget. Se avsnittet ”Om denna rapport” för mer information.*

PERSONALOMSÄTTNING	2021/22	2020/21	2019/20
Total omsättning	13%	10%	10%
Kvinnor – omsättning	13%	12%	11%
Män – omsättning	13%	9%	10%
Distribution			
Kvinnors andel av omsättning	23%	24%	23%
Mäns andel av omsättning	77%	76%	77%

NYREKRYTERINGAR	2021/22	2020/21	2019/20
Totala nyrekryteringar	27%	20%	32%
Andel av totala kvinnor	31%	25%	33%
Andel av totala män	26%	28%	31%
Distribution			
Kvinnors andel av totala nyrekryteringar	27%	26%	23%
Mäns andel av totala nyrekryteringar	73%	74%	77%

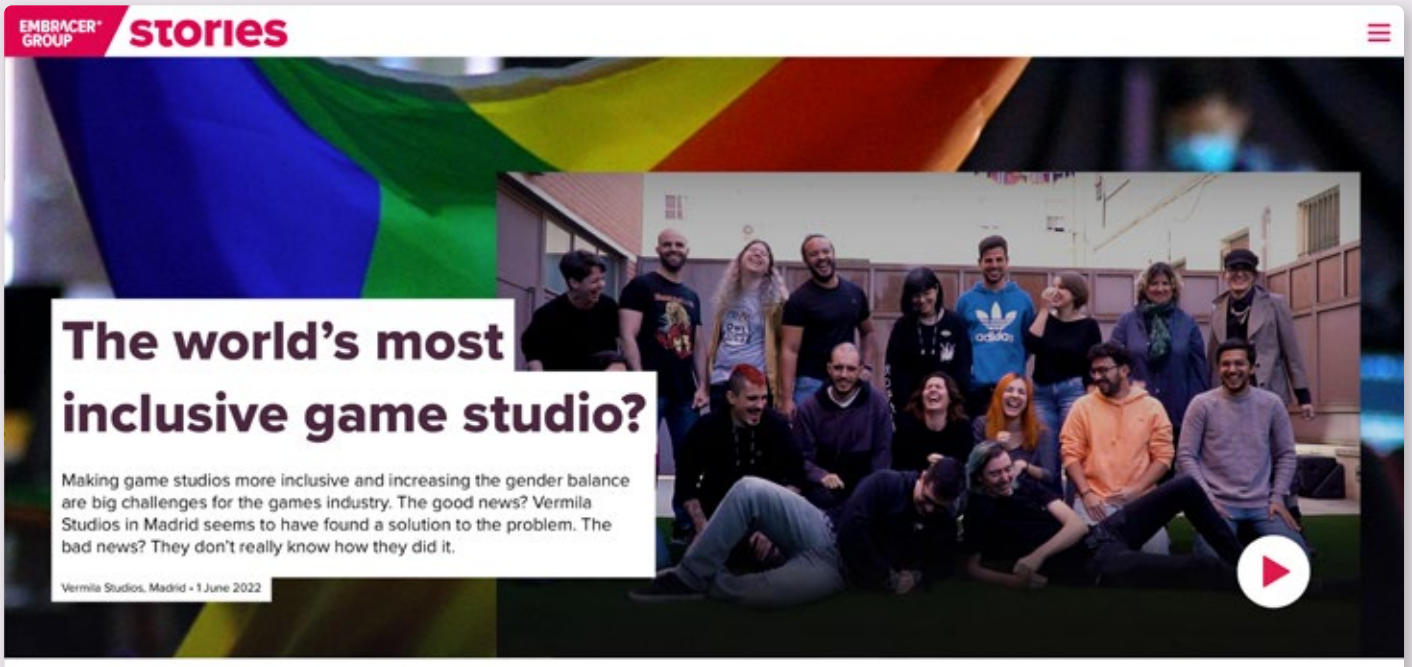
MÄNNISKORNA I EMBRACER GROUP

Vårt initiativ Embracer Stories är vårt sätt att dela berättelser om människorna, bolagen och idéerna som ligger bakom Embracer Group.

Detta år har vi till exempel tittat närmare på ämnen som mental hälsa, ledarskap och trakasserier inom gaming-industrin. Vi vill visa exempel på olika roller, personligheter och förmågor som alla team behöver och vi vill bidra till en diskussion om vad gaming- och underhållningsverksamheten är.

Prisvinnande journalisten Thomas Arnroth ansvarar för Embracer Stories sedan 2019.

För att läsa dessa berättelser, följ följande länk: *https://embracer.com/stories/*



WE EMBRACE GREAT PEOPLE, GREAT IDEAS AND GREAT COMPANIES.
THESE ARE THEIR STORIES.

VIDEO

When enough is enough

As a woman, you should be able to say what you want, be who you want, dress the way you want – and still be taken as serious as a man. Amplifier Game Invest executive Linn-Marie Edlund grew up loving games and saw no limit to what she could do within the gaming world. Then she met men who thought otherwise. So she quit. But only for a while. Now she's back, with an important message.

Amplifier Game Invest, Sweden • 24 November 2021

VIDEO

From two wheels to Hot Wheels

Italy's biggest game studio, Milestone in Milan, is experiencing great success with a toy car game for kids, Hot Wheels Unleashed. But before it came 30 years of doing realistic motorcycle racing games. CEO Luisa Bixio tells the story of the studio, why they wanted to be a part of Embracer and what lies ahead.

Milestone, Milano • 27 October 2021

VIDEO

Kick-Ass Kicki

Kicki Wallje Lund left home when she was fifteen. Her parents told her she would never make it on her own. That was 50 years ago and Kick-Ass Kicki is still proving them wrong, every day.

Studio, City • 16 September 2020

Aaron Thibault
Vice President of Strategic Operations
Gearbox

NÄSTA GENERATIONS SPELUTVECKLARE

Hur kan vi stödja nästa generations spelutvecklare och öka mångfalden i spelindustrin? Gearbox skapade Gearbox Academy för att ta sig an denna utmaning och för att nå framtidens talanger. Gearbox Academy är ett utbildningsprogram som inkluderar både en formell del som stärker kunskap inom spelutveckling, moduler som ser till individuella intressen och lärarträning. Arbetet har pågått under nästan fem år och har inkluderat tusentals studenter.

– Intresset för spelindustrin måste byggas tidigt och därför har vi inlett samarbeten med både lokala skoldistrikt och universitet i Texas för att nå studenter från en tidig ålder. Vi behöver starka talanger för att skapa fantastiska spel och vi insåg att väldigt få högre läroverk förbereder studenter för ett arbete inom gaming, både i att skapa rätt kunskap men även i att vägleda till första arbetsplatsen för påbörja framgångsrika karriärer, säger Aaron Thibault, Vice President of Strategic Operations, Gearbox.

Gearbox Academy prioriterar problembaserade och projektbaserade utmaningar för att få studenter engagerade och nyfikna, för att testa deras nyvunna kunskap och bygga deras förmågor över tid. Gearbox arbetar för närvarande med ett kursprogram i samarbete med Texas A&M University, Prairie View A&M University och Le Tourneau University och Longview School District. Universiteten erbjuder mentorer till låg-, medel- och högstadieelever. Just nu är fokus på den diversifierade lokala samhället i Texas men potentialen är väldigt stor.

– På lång sikt vill vi göra det möjligt för alla som vill bli spelutvecklare i världen att bli en del av Gearbox Academy. Vårt mål är att möjliggöra alla kursdeltagare att öva i samma produktionsmiljö som vi använder på Gearbox för att skapa spel och att engagera med mentorer som vägleder och uppmuntrar dem, säger Aaron Thibault.

EXEMPEL PÅ HUR HÅLLBARHET SPELAR ROLL I HELA KONCERNEN

GEARBOX SOFTWARE	
DEL AV EMBRACER GROUP SEDAN:	*2021*
OPERATIV KONCERN:	*Gearbox Entertainment*
PLATS:	*Frisco, USA*
ANSTÄLLDA:	*ca 360*

Andrew Hance
VD, Purple Lamp

GAMERS KOMMER FÖRST I PURPLE LAMP

EXEMPEL PÅ HUR HÅLLBARHET SPELAR ROLL I HELA KONCERNEN

Purple Lamp har en unik ansats till att vara en inkluderande arbetsplats där anställda kontinuerligt utvecklas och får möjlighet att växa. Spelutvecklingsstudios möter tuff konkurrens i rekrytering av talanger, därför valde Purple Lamp en annan ansats när det gäller rekrytering och mångfald.

– Vi försöker att inte låta det perfekta vara en fiende till det som är bra. Om en person har fantastiska förmåga men saknar vissa andra förmågor så frågar vi oss hur lång tid det skulle ta att förbättra de svagheterna. Kunskapsutbyte är en del av vår DNA enligt Andrew Hance, VD Purple Lamp.

Denna ansats har varit framgångsrik. Anställda som idag arbetar som speldesigners kom till bolaget som spelutvecklare, andra som arbetar som spelartister har en utvecklarbakgrund medan vissa utvecklare har bakgrunder som artister. Purple Lamp har även anställda som kommer från andra sektorer än spelindustrin, som banker och juristfirmor. På Purple Lamp är traditionell utbildning en viktig del av ekvationen men att finna starka talanger och stimulera deras utveckling är vårt fokus. Detta är rätt sätt att skapa fantastiska spel.

De 70 anställda har tillsammans åtminstone 15 olika nationaliteter, med engelska som arbetsspråk och de flest arbetar inte på sitt första språk. De flesta arbetar inte på sitt första språk och missförstånd kommer att ske, men på Purple Lamp ses mångfald som en fördel snarare än ett problem. Purple Lamp arbetar för att bli en öppen och inkluderande arbetsplats med respekt för varandras olikheter.

– Vi kommer från olika platser och har många olika bakgrunder men vi delar alla en kultur – vi är alla gamers! Vi har en gemensam gamingkultur genom att spela samma eller liknande spel. Våra skillnader är utvecklande och skapar fördelar. Vi skapar spel för människor över hela världen, säger Andrew Hance, VD Purple Lamp.

PURPLE LAMP	
DEL AV EMBRACER GROUP SEDAN:	*2020*
OPERATIV KONCERN:	*THQ Nordic*
PLATS:	*Wien, Österrike*
ANSTÄLLDA:	*ca 70*

Florencia Trotta Head of People Engagement, Sustainability and Diversity, Nimble Giant

TRE PELARE STÖDJER EN JÄTTE

Nimble Giant Entertainment har kontor I Argentina, Uruguay, Peru och Chile, där teamet om 160 anställda arbetar med produktion av AAA-spel. I Embracer Groups Smarter Business-ramverk har Nimble Giant Entertainment funnit en struktur för deras hållbarhetsinitiativ samtidigt som bolaget har friheten att justera till den lokala kontexten.

De tre pelarna är: Great People, Solid Work och Greener Planet. Florencia Trotta, Head of People Engagement, Sustainability and Diversity, anser att vara en del av koncernen ger inspiration till att skapa något eget.

Alla våra initiativ är kopplade till en pelare. Vårt arbete fokuserar på bolagskultur, skapa ännu bättre spel och att stödja den lokala miljön, så det finns en stark koppling till Embracers övergripande hållbarhetsagenda. Under de senaste 20 åren har bolaget arbetat för att skapa en intern kultur som är inkluderande och gör det möjligt för alla att växa. Detta inkluderar intern träning och kunskapsutbyte för att skapa ett starkt team. Skapande utrymme för personlig och professionell utveckling har också varit viktigt.

Vi fortsätter att arbeta med mångfald och inkludering för att vi ska utvecklas och addera mer perspektiv. Vi arbetar även med att sprida miljöinitiativ, genom att kommunicera och dela information med hela teamet om hur vi genom liten ansträngning kan göra skillnad och bidra positivt hemifrån och kontoret.

I samarbete med en NGO deltar bolaget i ett initiativ för att plantera träd i en del av regnskogen som länkar samman de sydamerikanska länder där bolaget har verksamhet. Varje gång en ny anställd börjar planteras ett nytt träd och förhoppningen är att det en dag bli en skog.

EXEMPEL PÅ HUR HÅLLBARHET SPELAR ROLL I HELA KONCERNEN

NIMBLE GIANT	NIMBLE GIANT ENTERTAINMENT
DEL AV EMBRACER GROUP SEDAN:	*2020*
OPERATIV KONCERN:	*Saber*
PLATS:	*Buenos Aires, Argentina*
ANSTÄLLDA:	*ca 160*

HÅLLBARHETSRAPPORT

SOLID WORK

Embracer Group producerar många olika produkter inom underhållning, som spel, filmer, brädspel, serietidningar och e-handelslösningar. Det skapande som sker i koncernen vill locka fram en känslomässig respons, och vi är stolta över det fantastiska arbete som utförs av våra anställda. Vi vill att våra spel och andra produkter ska baseras på ett kreativt uttryck med en känsla för sunt förnuft i innehållet.

Pelaren Solid Work fokuserar på att stödja de innovativa idéer som kommer från våra studios och att utforska nya kreativa områden. Vi expanderar kontinuerligt vår portfölj med unika spel och relaterad media. Utveckla högkvalitativa spel och produkter har alltid högst prioritet eftersom detta gör det möjligt för oss att skapa oförglömliga upplevelser för våra fans, skapa långsiktig lönsamhet och långsiktigt värde för intressenter.

VÅRA MÅL OCH AMBITIONER

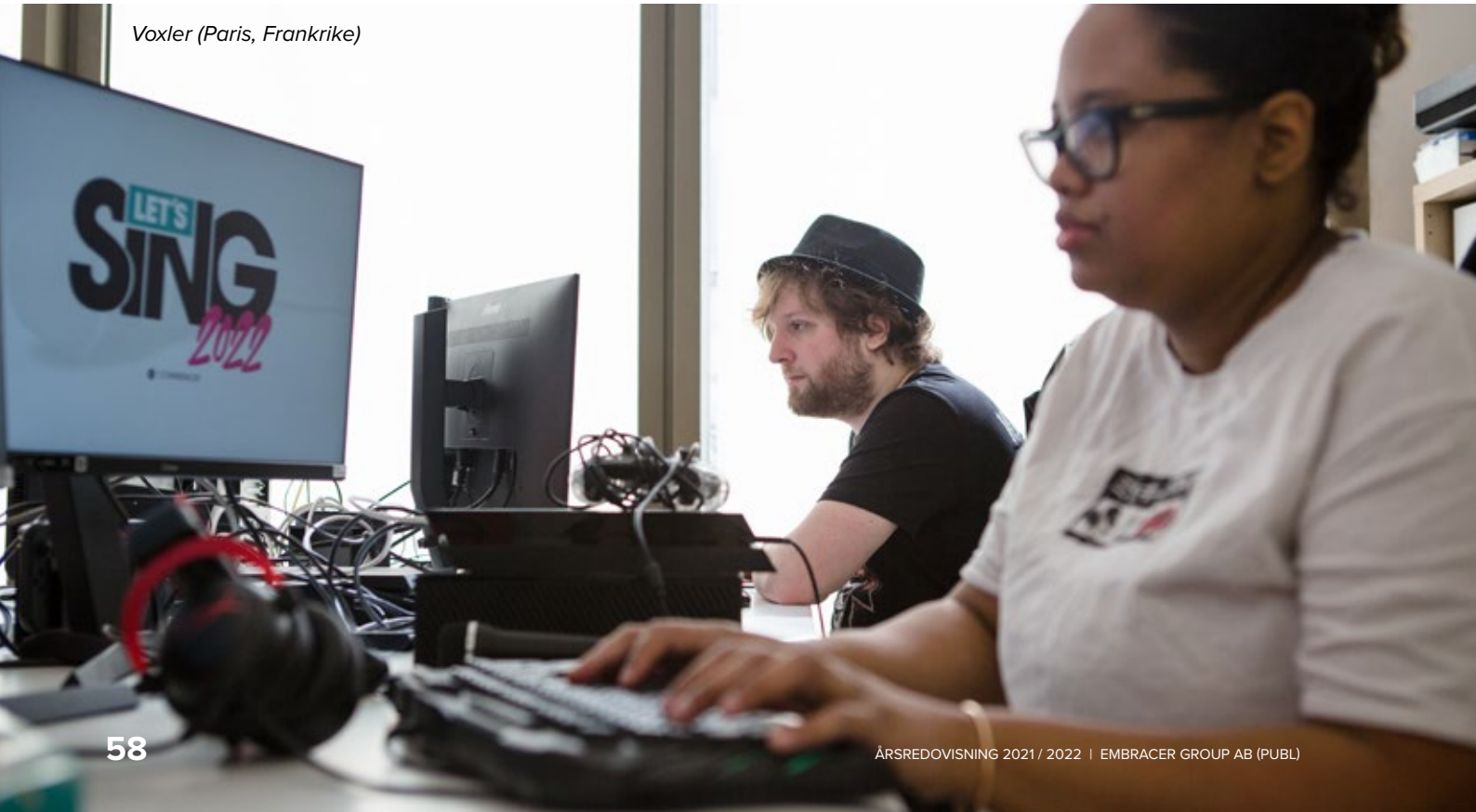
Vi prioriterar även utveckling av högkvalitativt innehåll och stöttning av hälsosamt spelande och fortsätter att använda och följa upp ansvarsfull marknadsföring. Vi vill bidra till ansvarsfullt spelande genom innovation och kreativitet. Vi vill att våra spel ska baseras på kreativa uttryck och vara baserade på sunt förnuft, samt gemensam reflektion och förståelse för vårt innehåll. Vår ambition är att öka mångfalden i spel för att bättre representera vår publik.

Viktigaste områdena:

- Mångfald och inkludering i spel och underhållning
- Ansvarsfullt innehåll
- Hälsosamt spelande
- Tillgänglighet
- Ansvarsfull marknadsföring

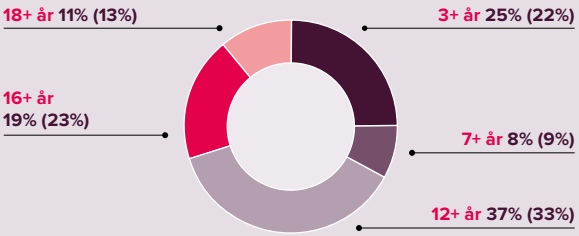
FRAMSTEG GÄLLANDE ÅTAGANDEN

På koncernnivå ökar vi kännedom om hälsosamt spelande, spelinnehåll och olika typer av spel. Det är upp till varje bolag och studio inom koncernen att besluta om hur detta förmedlas genom våra produkter. Utforskande av nya idéer och kreativ utveckling är fundamentala för en spel- och underhållningsverksamhet. Dessa aktiviteter drivs av våra kreativa studios och våra bolag.



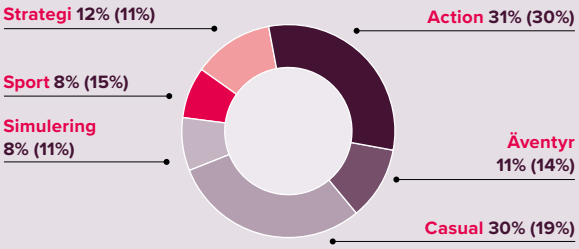
Voxler (Paris, Frankrike)

SPELPORTFÖLJ – ÅLDERSKATEGORI
(PEGI ÅLDERSREKOMMENDATION)



Pan European Game Information (PEGI) är ett europeiskt rating system för videospelsinnehåll som ger åldersrekommendationer och innehållsbeskrivningar.

SPELPORTFÖLJ – GENRE



Notera att spelportföljen påverkas av förvärvet av CrazyLabs, som har adderat 100 titlar till Casual-genren. CrazyLabs övriga omkring 200 titlar har exkluderats.

SPELINNEHÅLL OCH HÄLSOSAMT SPELANDE

Inkluderande och hälsosamt spelande är viktiga frågor för koncernens studios och spelar en viktig roll för spelutvecklingen. Hur vi kommunicerar med och behandlar våra spelare avgör hur spelare agerar i communityt. Vi har nolltolerans för rasism, sexism och annat dåligt beteende utifrån våra värderingar och för att skapa spel som är mer tillgängliga och inkluderande. Under detta år rapporterade över hälften av våra studios att de implementerat rutiner för ansvarsfullt spelinnehåll och ytterligare 16% av studios håller på att implementera sådana rutiner. Varje studio ansvarar för att arbeta med ansvarsfullt innehåll i spelutveckling. Nästan 40% av studios[1] anger att de har rutiner för att adressera mångfald och inkluderande innehåll, och en femtedel håller på att implementera sådana rutiner. Dessa resultat ligger i linje med data från förra året. Åtgärder att lyfta fram är formella råd eller paneler för delaktighet som upprättats av studios. Dessa erbjuder en trygg plats för att säkerställa en produkt som är inkluderande.

Våra studios övervakar chattforum för att motverka negativt beteende.

> 82% (85%)[2] av våra studios använder inte kommunikations- och/eller chattforum i en majoritet av sina spel.

> 60% (50%) av våra interna studios är aktiva i forum som innehas av tredje part som Steam och Discord.

> 63% (53%) av våra interna studios har en community manager som är ansvarig för att chattar och dialoger följer våra riktlinjer.

Vissa studios har implementerat lösningar för att ge notiser om speltid för att öka medvetenhet om hälsosamt spelande. Andra lösningar gör det möjligt för spelare att rapportera olämpligt innehåll och toxiskt beteende. Under året blev Embracer Group medlemmar i European Video Games Industry Organization (ISFE) och har en representant i styrelsen. Som koncern bevakar vi och följer ISFE:s initiativ, data och strukturer. ISFE gör det till exempel möjligt för branschen att använda Pan European Game Information (PEGI) rating-systemet, ger ökad makt till föräldrar, information samt verktyg för både spelare och föräldrar.

ANSVARSFULL MARKNADSFÖRING

Ansvarsfull marknadsföring är en prioriterad fråga för Embracer Group. Våra bolag producerar spel och underhållning för alla åldersgrupper, och vi arbetar för att säkerställa att vår marknadsföring följer gällande lagar och regler och är ansvarsfull. Under räkenskapsåret 2021/22 har vi haft ett rapporterat fall där regler inte efterföljts i vår marknadsföring, jämfört med noll tillfällen 2020/21. Denna incident har följts upp och har hanterats av ansvarig bolagsledning.

En tredjedel av våra studios har rapporterat att de har bidragit till ett mer hållbart spelande genom extern kommunikation, marknadsföring eller genom samarbeten med andra organisationer. Alla våra spel delats upp enligt PEGI rating-systemet. PEGI ålderskategorier bedöms utifrån ålderrekommendationer och beskrivning av innehåll. Vi har också delat in vår spelportfölj i olika genrer.

[1] *Rapporterad data från 91% av bolagen som ingår i underlaget. Se sektionen "Om denna rapport" för mer information.*

[2] *Rapporterad data från 91-100% av bolagen som ingår i underlaget. Se sektionen "Om denna rapport" för mer information.*

Yoan Fanise
Creative Director
DigixArt

Anne-Laure Fanise
CFO, DigixArt

SPELA ALDRIG SAMMA SPEL TVÅ GÅNGER

EXEMPEL PÅ HUR HÅLLBARHET SPELAR ROLL I HELA KONCERNEN

Äventyrsspel har under lång tid uppskattats av publiken och genren fortsätter att utvecklats för att fortsätta underhålla spelare. En central utmaning för utvecklare handlar om att skapa ett verkligt interaktivt spel. Teamet på Koch Medias DigixArt studio antog denna utmaning genom att skapa ett spel där varje spelare har en unik upplevelse när den spelar spelet. Resultatet är Road 96, där varje spelares upplevelse aldrig upprepar sig.

I Road 96 antar spelaren rollen av en tonåring som reser genom en fiktiv diktatur. Innan spelet börjar får spelaren några frågor för att utvärdera dennes smak och tillval. Svaren ger insikter som gör det möjligt att skräddarsy varje spelares upplevelse av spelet.

– Vi vill skapa ett spel där Road 96 handlar om absolut frihet och att tillåta spelare göra sina egna val. Miljön är viktig eftersom vi vill skapa spel som har en påverkan och får människor att fundera på sina liv och samhället, samtidigt som de underhålls, säger Yoan Fanise, Creative Director på DigixArt.

Spelutvecklingsfasen inkluderade ett starkt fokus på tester och försök, och teamet förlitade sig på AI-utvärdering av big data och lanseringen 2021 mottogs mycket väl av både kritiker och spelare. En viktig anledning till Road 96 framgång är att spelet är en verklig samarbetsprodukt. Medan teamet på Digixart är litet, med ungefär 20 anställda, så är studions kultur viktig för den kreativa processen.

– Vi tror att mångfald i perspektiv och upplevelser skapar än mer intressanta spel. Spelet har skapats av alla i ett nära samarbete. Hela teamet har bidragit till spelet, och ingen enskild person har varit viktigare än den andre, säger Anne-Laure Fanise, CFO på DigixArt.

DIGIXART	DIGIXART
DEL AV EMBRACER GROUP SEDAN:	*2021*
OPERATIV KONCERN:	*Koch Media*
PLATS:	*Montpellier, Frankrike*
ANSTÄLLDA:	*ca 20*

Sébastien Caisse
Co-Studio Head
Gearbox Québec

SPEL I FORSKNINGENS TJÄNST

I Borderlands Science, finns ingen motsägelse mellan att ha kul och bidra till forskningen, det är snarare det motsatta som gäller. Gearboxs Borderlands 3 är ett spel som uppskattas av miljontals människor och en del av spelet är även ett forskningsprojekt där spelare hjälper forskare att kartlägga den mänskliga tarmfloran. Borderlands Science är enkla pussel som grundar sig på DNA-strängar och genom att lösa dessa pussel bidrar spelare till att kartlägga och jämföra mikrober som finns däri.

Genom att kombinera fantastisk underhållning med att göra gott i världen, crowdsourcar Borderland Science utmaningar genom pusselspel. Enkelt uttryckt, spelare hjälper till att förbättra algoritmer som kartlägger människans genetiska kod. Gearbox Québec, i samarbete med McGill University och Massively Multiplayer Online Science och Microsetta Initiative, har kombinerat underhållning med forskning.

– Från start visste vi att spelet behövde vara roligt för att människor skulle bli engagerade. Spelet uppskattas av både spelare och dess utvecklare. Nästan 2,8 miljoner unika spelare har hittills spelat Borderland Science, säger Sébastien Caisse, Co-Studio Head Gearbox Québec.

Spel handlar om att lösa problem och det gäller även forskning. Medan datorer blir allt bättre på att processa stora mängder data, behöver de fortsatt hjälp att rätta till fel i algoritmer. Genom att crowdsourca spelares input på data kan detta arbete utföras. Spelare får boosters och speciella skins för karaktärerna i spelet som belöning för att lösa dessa pussel.

– Vi frågade spelare om varför de valde att spela Borderlands Science och deras svar var tydligt, deras främsta drivkraft var att få delta i forskning tillsammans med andra, säger Sébastien Caisse.

EXEMPEL PÅ HUR HÅLLBARHET SPELAR ROLL I HELA KONCERNEN

GEARBOX STUDIO QUEBEC	
DEL AV EMBRACER GROUP SEDAN:	*2021*
OPERATIV KONCERN:	*Gearbox Entertainment*
PLATS:	*Quebec, Kanada*
ANSTÄLLDA:	*ca 215*

HÅLLBARHETSRAPPORT

GREENER PLANET

Minimera vår påverkan på miljön genom att begränsa våra utsläpp och investera i projekt som möjliggör en grön övergång, är det främsta fokuset för Embracer Group i sitt bidrag till klimatagendan.

Embracer Group har ansvar för att se och förstå den miljöpåverkan som bolaget har. Vi vill ha en grön planet där människor och miljö frodas tillsammans. Med nästan 3 miljarder spelare i världen kan industrin ha en verklig påverkan.

Därför fokuserar Greener Planet-pelaren i vårt Smarter Business-ramverk på att minimera vår egna miljöpåverkan, samt öka innovation och tekniska framsteg som möjliggör minskade koldioxidutsläpp. Embracer Group arbetar aktivt tillsammans med andra aktörer inom industrin. Detta gör att vi tänker på nya sätt, åskådliggör problematik och skapar åtgärder som är relevanta för industrin med ambitionen att ha en verklig positiv påverkan på klimatkrisen.

VÅRA MÅL OCH AMBITIONER

Vi kommer minimera vår miljöpåverkan genom att begränsa våra egna utsläpp och investera i projekt som möjliggör en grön övergång.

Viktigaste områdena:

> Mäta utsläpp
> Minska utsläpp
> Klimatkompensera

FRAMSTEG GÄLLANDE ÅTAGANDEN

Under räkenskapsåret 2021/22 har vi accelererat våra åtaganden. Vi har, med stöd av externa experter, genomfört grundarbetet för vår klimatstrategi genom att utföra en påverkansanalys i nära samarbete med våra operativa koncerner (exklusive Dark Horse och Asmodee som blev en del av Embracer Group efter slutförande av analysen). Vi har fortsatt vårt stöd till lokala samarbeten och att investera i minskade koldioxidutsläpp.

KLIMATSTRATEGI OCH VETENSKAPLIGT FÖRANKRADE KLIMATMÅL

Påverkansanalysen gör det möjligt för oss att förstå våra operativa koncerners olika förutsättningar, vilket är avgörande för hur framgångsrik klimatstrategin blir. Vi har även utfört en beräkning av våra koldioxidutsläpp inom scope 1, 2 och 3, vilket vi kommer använda som bastidpunkt för att jämföra framtida utsläpp och ligger till grund för vår klimatstrategi.

Baserat på våra beräkningar är det tydligt att de mesta av våra utsläpp är indirekta och äger rum både uppåt och nedåt i vår värdekedja, ungefär

99% av Embracer Groups utsläpp kommer från scope 3, från användning av våra spel och andra produkter. Vi är medvetna om att det kommer vara utmanande att minska vissa utsläpp eftersom det kräver en mer global övergång till klimatvänlig teknologi. Tack vare årets utvärdering av bolagets utsläpp av växthusgaser, kan vi fastställa ambitiösa klimatmål.

Vår ambition är att sätta mål i linje med Parisavtalet för våra scope 1 och 2 utsläpp. Som en del av klimatstrategin kommer vi att fortsätta arbetet med att definiera klimatreduktionsmål för scope 3 också.

I maj 2022 skickade Embracer Group ett åtagandebrev till SBTi, och vi ämnar skicka våra utsläppsmål för validering av SBTi under kommande räkenskapsår.

KOLDIOXIDUTSLÄPP

Under året har vi förbättrat vår datainsamling vilket gör att vi kan redovisa tillförlitlig data och beräkna enligt GHG för de 117 bolag som följer Greenhouse Gas Protocol.

- Scope 1 inkluderar direkta utsläpp från energianvändning för värme, användning av fordon inom distribution samt för kylning.
- Scope 2 inkluderar indirekta utsläpp från förvärvad el, fjärrvärme och kyla.
- Scope 3 inkluderar indirekta utsläpp från hela värdkedjan, exempelvis inköp av varor och tjänster, affärsresor, pendling bland anställda och användning av sålda varor. För Embracer Group ligger 99% av bolagets utsläpp i scope 3.

Grunden för beräkningarna av utsläppen från användning av sålda produkter är det totala antalet sålda digitala och fysiska spel på olika plattformar och konsoler i olika länder. Genom att uppskatta tiden som varje spel spelas, varje konsols energieffektivitet och utsläpp kopplade till elfaktorer för de länder där spelet såldes. Beräkningarna är dock baserade på ett antal antaganden där den genomsnittliga tiden som varje användare spelar är det enskilt mest betydande antagandet. Därför har Embracer Group valt att göra en konservativ uppskattning gällande speltid för att inte underskatta utsläppen. Detta är första året som vi har beräknat våra indirekt utsläpp av växthusgaser från användning av våra produkter, och vårt mål är att förbättra datainsamling och antaganden varje år i nära samarbete med våra operativa koncerner, branschkollegor och andra intressenter.

EMBRACER GROUP UTSLÄPP (tCO_2e)[1]	2021/22[2]
Scope 1	1 068
Scope 2[3]	4 458
Scope 3	676 963
Totalt	**682 489**

[1] *Utsläpp av växthusgaser har beräknats i linje med GHG-protokollet. Källor till utsläppsfaktorer är exempelvis DEFRA, IEA och AIB.*
[2] *Helåret 2021/22 utgör basår för mätning av växthusgaser.*
[3] *Scope 2 platsbaserade utsläpp uppgår till 4 418 ton CO_2e.*

Gearbox Software (Frisco, USA)

ENERGIKONSUMTION	Rapporterad (MWh)	Totalt inklusive extrapolering (MWh)	Extrapolerat för X antal heltidsanställda (FTEs)
Fjärrvärme	1 074	1 905	1 357
Fjärrkyla	642	652	43
Elektricitet	10 362	12 489	1 735

Utöver förbättringar gällande insamling av klimatdata i koncernen, har vi ökat medvetenheten om det arbete som vi utför inom Greener Planet och har skapat en förståelse för koldioxidutsläpp i varje bolag. Under nästa år kommer vi att fokusera på att identifiera åtgärder för att uppnå det klimatmål som kommer fastställas under första kvartalet 2022/23 och vi fortsätter att arbeta för att kunna påverka scope 3 på ett positivt sätt genom industrisamarbeten och samtal med leverantörer.

Energianvändningen på Embracer Group är en blandning av olika energityper, inklusive bränslen, fjärrvärme, fjärrkyla och elektricitet, varav 37% är förnyelsebar el. Hållbar IT och hantering av elektroniskt avfall fortsätter att vara prioriterade frågor för oss. Detta inkluderar återvinning av material och inkluderar ett hållbarhetsperspektiv vid inköp av IT-utrustning, etc.

Under detta år har 25 bolag rapporterat användning av fjärrvärme och detta har extrapolerats för 14 enheter. Fjärrvärme är inte relevant för återstående enheter och sammanlagt 16% av heltidsanställda ingår i extrapoleringen. Data på fjärrkyla har tillhandahållits av sju bolag och har extrapolerats för två enheter. Fjärrkyla är inte relevant för återstående enheter och extrapoleringen gäller motsvarande 0,5% av samtliga heltidsanställda.

Data gällande elektricitet samlas in för 97 kontor vilka inkluderar 80% av samtliga heltidsanställda. Återstående MWh har extrapolerats för 21 kontor som inkluderar 20% av samtliga heltidsanställda.

Ökningen i total energikonsumtion beror på en växande koncern, med ytterligare 26 bolag inkluderade i beräkningarna sedan förra året. Därutöver har en förbättrad datainsamling och en högre andel av bolag som rapporterar in sin data har också bidragit till en högre redovisad energianvändning under räkenskapsåret 2021/22. Under förra året rapporterade vi en användning om totalt 6 801 MWh.

SAMARBETEN

Vi arbetar aktivt i olika samarbeten för att stödja bolag och samhällen över hela världen. Exempelvis bidrar vi till förbättring inom spel- och underhållningsindustrin genom initiativet PlayCreateGreen, som tillhandahåller en klimathandbok för spelbolag. Under 2020 lanserade Embracer Group initiativet och har tagit en aktiv roll på PlayCreateGreens styrkommitté.

Som en del av klimatstrategin och vårt aktiva arbete med minskade koldioxidutsläpp har vi investerat i projekt för att kompensera för de utsläpp som sker i bolagets scope 1, 2 och 3. Detta år har vi fortsatt att stödja Prony Wind Power, ett projekt för att generera energi från vind i önationen New Caledonia. Och vi har adderat ett flertal certifierade och tredje-parts verifierade projekt till vår kompensationsplan. Våren 2022 inledde vi nya klimat kompensationsprojekt genom att ingå samarbeten, inom sol-, vind- och skogskyddsprojekt.

Vi har även förlängt vårt åtagande gentemot Solvatten. Varje gång en ny anställd kommer till Embracer Group, innebär vårt åtagande gentemot Solvatten att en person får tillgång till rent och varmt vatten genom deras innovativa lösningar. Under året har samarbetet resulterat i att 3 500 människor har fått tillgång till rent vatten i utvecklingsländer. Vi kommer att fortsätta vårt samarbete med Solvatten även framöver.

Reinhard Gratl
Managing Director
and group CFO
Koch Media

MER ÄN TOLV MILJONER PRODUKTER HAR SKEPPATS FRÅN EUROPAS HJÄRTA

Hållbarhet och att ta hand om miljön är kärnvärden för Koch Media. Förra året satte bolaget ett mål om att bli klimatneutralt. När Koch Media sedan insåg att de behövde en gemensam distributionslösning för spel, film och relaterade produkter för sin egna förlagsverksamhet och partnerförlag i Europa, Sydafrika och Mellanöstern, beaktades miljöpåverkan.

Under detta år byggdes den existerande lagerbyggnaden om i Höfen, Österrike och en ny träbyggnad lades dessutom till. Bygget påbörjades i juli 2021 och den 5 400 kvm stora lagerbyggnaden har helt slutförts under juni 2022. Enligt Managing Director och CFO Reinhard Gratl, var hållbarhetssynen tillsammans med lokala partners och användning av hållbara material viktiga inslag i bygget.

Vår ambition var att expandera verksamheten på ett hållbart sätt genom hållbara material och rätt teknologi för att skapa rätt arbetsmiljö för anställda. Den lokala ansatsen sparade både tid och pengar, och transporter minimerades medan lokala entreprenörer utförde bygget.

Den globala spelmarknaden utgörs till huvudsaklig del av online plattformar men en betydande del är även fysisk försäljning till konsoler. Som en globalt ledande förlagspartner sattes Koch Medias nya lagerbyggnad på prov i slutet av 2021. Under två och en halv vecka distribuerades sammanlagt en miljon produkter. Den nya lagerbyggnaden har ett robotsystem, "Autostore", som kan hantera olika produktstorlekar och därmed effektivisera lagerhanteringen ytterligare. Koch Media planerar även att lansera digitala printers för t-shirts för individuella spel. Maskinerna kommer att korta ned transport och möjliggöra snabb och optimera leverans till fans och undviker därmed onödig produktion.

EXEMPEL PÅ HUR HÅLLBARHET SPELAR ROLL I HELA KONCERNEN

KOCH MEDIA HÖFEN	KOCH MEDIA
DEL AV EMBRACER GROUP SEDAN:	*2018*
OPERATIV KONCERN:	*Koch Media*
PLATS:	*Höfen, Österrike*
ANSTÄLLDA:	*ca 200*

HÅLLBARHETSRAPPORT

AFFÄRSETIK OCH BOLAGSSTYRNING

Bolagsstyrning och affärsetik är grunden för Smarter Business-ramverket och är vårt sätt att minimera risker och fortsätta driva hållbarhetsarbetet framåt. Bolagsstyrning och affärsetik hjälper oss att säkerställa att Embracer Group följer gällande lagar och regler och att Embracer Groups värderingar är kommunicerade och efterföljs i hela koncernen. Moderföretaget har utvecklat ett antal styrdokument som syftar till att styra den decentraliserade koncernen.

Embracer Group utför hållbarhets due diligence i samband med samtliga förvärv för att identifiera hållbarhetsrisker och möjligheter, samt säkerställa att alla i processen är medvetna om koncernens förväntningar gällande hållbarhet. Processen följs upp i samband med att alla nya bolag integreras i Embracer Group.

Som en del av integrationsprocessen blir nya enheter del av Embracer Groups bolagsstyrning. Detta är vårt sätt att säkra en strukturerad process för bolagsstyrning och hållbarhet i hela koncernen genom att hantera risker tidigt i processen och implementera koncernövergripande rutiner och initiativ.

KONCERNPOLICIES

Under räkenskapsåret har moderföretaget utvecklat ett paket med globala policies som håller på att implementeras i hela koncernen. I början av året hade fyra policies införts i koncernen och idag 15. Dessa policies har utvecklats av ledningen i moderföretaget och har därefter godkänts av styrelsen i Embracer Group. Under implementeringsfasen i de operativa koncernerna har moderföretaget bistått med stöd i form av dialog, workshops, instruktioner osv.

Efter implementeringsfasen har moderföretaget bevakat och utvärderat implementeringen och har gett det stöd som behövts.

Som del av bolagsstyrningsmodellen finns även ett koncernövergripande whistleblower-system. Två whistleblower-ärenden mottogs genom systemet under räkenskapsåret och hanterades i linje med fastställd process. Det externa bolaget WhistleB är leverantör av whistleblower-systemet och systemet säkerställer säkerhet, anonymitet och rättsligt skydd för användaren. Detta system säkerställer att nationell lagstiftning efterlevs och hjälper oss att identifiera och agera, och därmed skydda våra anställda och även verksamhetens anseende.

96% av bolagen i koncernen har bekräftat att deras anställda har vetskap om hur man rapporterar genom whistleblower-systemet. Nästan 70% av bolagen har dessutom en lokal mekanism som gör det möjligt att rapportera oetiskt beteende på ett säkert och anonymt vis.

Embracer Groups interna riktlinjer och instruktioner beskriver hur koncernens policies ska implementeras.

Alla på Embracer Group förväntas ha ett professionellt beteende och agera i linje med

FEMTON KONCERNPOLICIES

- **Uppförandekod**
- **Bolagsstyrningspolicy**
- **Antikorruptionspolicy**
- **Handelspolicy**
- **Informationspolicy**
- **Leverantörspolicy**
- **Insiderpolicy**
- **Treasurypolicy**
- **Policy för riskhantering och intern kontroll**
- **IT policy**
- **Informationssäkerhetspolicy**
- **Policy för transaktioner mellan närstående**
- **Policy för hantering av persondata**
- **Integritetspolicy**
- **Skattepolicy**

Koch Media UK (Theale, Storbritannien)

Uppförandekoden. Detta är grunden för vår gemensamma bolagskultur. Uppförandekoden har tre sektioner: uppförande i verksamheten, uppförande gentemot kollegor och uppförande i samhället. Vi eftersträvar en kultur som är baserad på ärlighet, tillförlitlighet och långsiktiga åtaganden. Uppförandekoden finns tillgänglig i en kort och lekfull version på nätet och även den fullständiga koden finns tillgänglig för alla.

Vi utför årlig träning i Uppförandekoden som en påminnelse och för att fortsätta bygga vår kultur. Under året rapporterade 99% av Embracers bolag att de implementerat Uppförandekoden och 79% av anställda i koncernen slutförde träningen i Uppförandekoden under året. Samtliga koncernpolicies kommer framöver att ha årlig träning och uppföljning för att fortsätta utveckla Embracers bolagsstyrning.

Embracer Group står bakom FN:s deklaration gällande mänskliga rättigheter och har en nolltolerans för överträdelser inskrivet i Uppförandekoden. Vår informationspolicy finns tillgänglig för alla och vi har även en insider Q&A som medföljer vår insiderpolicy (76% av bolagen hade slutfört distribution). Vår antikorruptionspolicy har implementerats av 96% bolagen. Under 2021/22 har vi inte haft några bekräftade incidenter gällande korruption.

Vår policy för efterlevnad av regler och lagstiftning kring handel, Trade Compliance Policy, säkerställer att koncernen efterlever gällande sanktioner över hela världen. Policyn kräver att samtliga tredjeparter som verkar i högrisländer ska screenas och att en klausul för handelsefterlevnad ska ingå i samtliga avtal och End-User Licence Agreements (EULA). Operativa koncerner behöver ha en utsedd Compliance Officer som ansvarar för regelefterlevnad och att säkerställa att Trade Compliance Policyn och övriga policies efterlevs. Samtliga operativa koncerner har procedurer på plats som säkerställer att handelspolicy efterlevs. 94% av bolagen rapporterade att implementering är slutförd, inklusive licenser som Dow Jones screeningsystem för att säkerställa tillgång till uppdaterade sanktionslistor.

DUE DILIGENCE OCH ONBOARDING

Innan en investering sker i ett nytt bolag, genomförs due diligence under varje materiell förvärvsprocess för att förstå och identifiera viktiga hållbarhetsrisker och möjligheter samt för att värdera

NIO KONCERNRIKTLINJER OCH INSTRUKTIONER

- **Finansiell manual**
- **Riktlinjer för riskhantering och intern kontroll**
- **Insider Q&A**
- **Whistleblower riktlinjer**
- **Riktlinjer för Embracer Group lösenord**
- **Cookie policy**
- **Rapporteringsmanual**
- **Smarter Business Framework**
- **Handbok för anställda**

A Thinking Ape (Vancouver, Kanada)

åtgärder som kan begränsa skadeverkningarna. En systematisk hantering av hållbarhetsfrågor har utvecklats för att stödja due diligence processen i samband med förvärv. Exempelvis ska samtliga nya bolag godkänna Embracer Groups Uppförandekod och viktiga policies innan förvärvet kan slutföras. Due diligence-processen ska identifiera materiella risker men även utvärdera hur långt bolaget har kommit i sitt hållbarhetsarbete, och detta ligger sedan till grund för onboarding-processen.

Det första året på Embracer Group består av fyra faser för onboarding. Den första fasen inkluderar finans. Den andra fasen inkluderar regelefterlevnad och bolagsstyrning, och då implementeras riskbaserade interna kontroller. Den tredje fasen introducerar Smarter Business-ramverket och hållbarhet. Den fjärde och sista fasen slutför den generella onboarding processen.

För nya operativa koncerner hanteras onboarding-processen av ett dedikerat M&A-team från Embracer Group. Onboarding-processen kopplade till tilläggsförvärv av operativa koncerner hanteras av den egna ledningen med stöd från moderföretaget. Alla våra bolag arbetar med hållbarhetsfrågor i sin verksamhet och sina affärsrelationer, som regleras av Uppförandekoden för leverantörer.

INTERN KONTROLL

Embracer Groups interna kontrollmekanismer är baserade på koncernens riskhantering. Vi har kontinuerligt utvecklat vår modell för riskhantering under de senaste åren. Idag utför vi kontinuerliga riskutvärderingar och resultatet är en dokumenterad riskkarta som identifierar de främsta riskerna för bolaget efter att samtliga risker har graderats baserat på sannolikhet och effekter om det inträffar. För mer information om Embracer Groups risker, se sid 109.

Resultatet används av ledningen för att bestämma de fokusområden som Embracer Group ska ha gällande riskhantering, bolagsstyrning och intern kontroll, och prioritera individuella åtgärder för att uppnå den eftersökta nivån för residualen. Riskaptiten avgörs i slutändan av styrelsen. Åtgärder som vidtagits för att hantera de främsta riskerna dokumenteras av ledningen.

Effektiv internkontroll uppnås genom riskhantering som inbegriper att eliminera, reducera, bevaka och/eller försäkra sig mot en risk. Målet med effektiv internkontroll är att uppnå en effektiv verksamhet som säkerställer att mål blir uppnådda, en tillförlitlig intern och extern rapportering, gällande lagar, regler, policies och styrdokument efterlevs. Koncernens interna kontrollprocess består av aktiviteter som säkerställer effektiv kontroll av de främsta riskerna.

Vår riskhantering är ett pågående arbete för att säkerställa att vi har gemensamma och konsekventa kontrollmiljöer i hela koncernen. Vi eftersträvar konsekvent efter en sund intern kontrollmiljö som stöds av koncernpolicies och kontrollmekanismer på både koncern- och lokalnivå. Samtliga anställda i Embracer Group måste efterleva våra policies för att vi som koncern ska

Embracer Group (Karlstad, Sverige)

efterleva alla lagar och regler och agera i linje med hög affärsstandard. Denna är riskbaserad och därför finns det olika krav på olika företag. Därutöver kan det finnas lokala regler, arbetsmetoder och ambitioner som fortsätter att gälla.

INTEGRITETSSKYDD OCH INFORMATIONSSÄKERHET

35% av koncernens bolag hanterar data gällande slutanvändare och utav dessa har 75% bekräftat att de gör så i en minoritet av sin verksamhet. Nya bolag som tillkommer i Embracer Group utvärderas baserat på deras mognad gällande IT och integritet under due diligence processen och detta följs även upp under efterföljande integrationsprocess. Samtliga nya bolag måste implementera en integritetspolicy som i sin tur ska efterfölja principerna som etablerats på koncernnivå.

Därutöver har vi fortsatt att bygga vår bolagsstyrningsmodell för att säkerställa efterlevnad av regler kopplade till personlig data och anpassad för vår decentraliserade styrmodell. Vi har utvecklat ramverk som kommer implementeras, inklusive en revision och uppdatering av vår integritetspolicy. Vi har även reviderat procedurer för hälsokontroller gällande dataskydd för att möjliggöra effektiv implementering och insikter i dotterbolagens hantering av dataskydd för att stödja koordinering över hela koncernen. Vi har även breddat vårt legala team på koncernnivå till att inkludera en Chief of Staff, Legal & Governance och Head of Privacy.

Under räkenskapsåret 2021/22 har Embracer Group fått in tre klagomål om kränkningar av dataskydd och fyra klagomål om kränkningar av cybersäkerhet. Samtliga incidenter har adresserats utifrån fastställd process.

REVISIONS- OCH HÅLLBARHETSKOMMITTÉ

Embracer Groups revisions- och hållbarhetskommitté bidrar till fortsatt utveckling av hållbarhetsarbetet. Kommitténs främsta uppgift är förbereda ärenden som ska beslutas av styrelsen och vara ett stöd till styrelsen. Revisions- och hållbarhetskommittén har en rådgivande roll för styrelsen och ansvarar för att finansiell rapportering håller en hög kvalitet och att internkontrollen är effektiv, revisioner, riskhantering och koncernens hållbarhetsarbete. Revisions- och hållbarhetskommittén hade 7 möten under året.

HÅLLBARHETSRAPPORT

SAMHÄLLSAKTIVITETER OCH VOLONTÄRSARBETE

På Embracer Group bryr vi oss om samhällsengagemang och att bidra till de samhällen där vi verkar. Med verksamhet över hela världen har vi en ambition om att ge tillbaka. Vi vill tänka framåt och bidra till en framtid där människor och planeten mår bra genom initiativ som stödjer nästa generation, vår bransch och en grönare planet. Vi är stolta över att anställda i hela koncernen bidrar med sin tid till lokalsamhället.

På global nivå stödjer vi Women in Games som företagsambassadörer, Safe In Our World, Able Gamers och PlayCreateGreen bland många andra initiativ.

Samarbeten är en viktig del av det vi gör och 60% av våra bolag samarbetar med skolor och universitet. Nästan 20% bidrar även till forskning.

Under året har moderföretaget lanserat Give back – Think ahead för att allokera medel till hållbarhetsinitiativ i koncernen.

Vi vill stödja positiv utveckling och framtida generationer på olika sätt. Därför har vi valt att avsätta medel till projekt som stödjer framtida generationer, branschen i sin helhet eller en grönare planet. Anställda och andra intressenter kan hitta olika lokala samhällsprojekt som de vill stödja och sedan välja att ansöka om finansiering.

Nästan 50% av Embracer Groups dotterbolag rapporterade att de varit verksamma i samhällsinsatser och volontärsarbete, båda genom finansiering och genom sammanlagt 6 000 timmars arbete under hela räkenskapsåret.[1)]

VÅRT STÖD TILL UKRAINA

Kriget i Ukraina är en humanitär kris som har påverkat miljontals människor och har varit smärtsamt att beskåda. Sedan invasionens start har vårt fokus varit att stödja anställda och deras anhöriga i regionen för att säkerställa deras säkerhet och välmående genom att erbjuda omplacering och stöd. I slutet av 2021 hade vi 250 anställda i Ukraina, 1 000 anställda i Ryssland och 250 anställda i Belarus. Alla våra anställda är viktiga delar av Embracer familjen och vi fortsätter att arbeta mot målet att göra det möjligt för alla anställda att bo och arbeta i en trygg miljö.

Vi är stolta över att rejäla åtgärder vidtagits över hela koncernen för att stödja de som påverkats av krisen – de som öppnat sina hem, erbjudit arbetsplatser och gjort ekonomiska donationer. Vi vill tacka våra anställda från hela världen och alla intressenter som vi samarbetar med under dessa svåra tider. Koncernen i sin helhet har donerat mer

[1)] *Rapporterad data från 100% gällande engagemang och 66% gällande timmar, bland bolagen som ingår i underlaget. Se sektionen "Om denna rapport" för mer information.*

Women in games: globala förkämpar för kvinnor inom spel och e-sport. Påverkar framtidens spel och andra kreativa industrier.

Safe in Our World, ett initiativ som fokuserar på öka kännedom om psykisk hälsa.

The ablegamers charity, vill att spel ska motverka social isolering, inkludera samhällen och förbättra livskvaliteten för människor med handikapp.

PlayCreateGreen har utvecklat en handbok för spelbolag att minska utsläpp och hylla klimatåtgärder.

än 5 MUSD till humanitära biståndsorganisationer som arbetar i Ukraina.

INITIATIV FRÅN MODERFÖRETAG

Vi har gjort framsteg inom Smarter Business-ramverket på Embracer Group genom att stödja lokala samhällen i Sverige och etablering av olika samarbeten genom olika projekt. Vi stödjer och samarbetar med The Great Journey, en icke-vinstdrivande organisation med målet att stödja en växande spelindustri i Värmland. Våra gemensamma aktiviteter är del av projektet ”Stories from Värmland” som initierades av The Great Journey, Karlstad Innovation Park och Embracer Group med målet att bygga en spelindustri i Värmland. Projektet finansieras av Embracer Group, Karlstad kommun, Karlstad Innovation Hub, Region Värmland och av European Regional Development Fund. Vi samarbetar även med och stödjer Kodcentrum, Ung Företagsamhet och Framtidsfrön, med målet att nå unga för att introducera vår industri och de möjligheter som vi kan erbjuda.

EMBRACERS SPELARKIV

Under 2021 etablerade vi vårt spelarkiv. Vi har för närvarande 50 000 spel, konsoler och accessoarer som förvaras i Karlstad, Sverige. Under räkenskapsåret har ett team rekryterats som består av en VD, arkivarie, arkivassistent, teknisk ingenjör och en lageransvarig. Den pågående fasen innebär att en databas byggs upp som kategoriserar samlingen. Vår kortsiktiga ambition är att samarbeta med initiativ, muséer och institutioner samt bistå med stöd till forskare och journalister. Långsiktigt vill vi ställa ut delar av samlingen lokalt i Karlstad och genom satellitutställningar på olika platser.

HÅLLBARHETSRAPPORT

OM DENNA RAPPORT

Denna regulatoriska hållbarhetsrapport förklarar vårt hållbarhetsramverk och våra hållbarhetsaktiviteter inom våra fokusområden i hela Embracer Group. Vårt hållbarhetsarbete är en viktig del av vår riskhantering.

Viktiga resultat av Embracer Groups hållbarhetsstrategi har varit en vidareutveckling av Smarter Business ramverket och fortsatt systematisk insamling av relevant data. Rapporten inkluderar samtliga bolag i koncernen till och med det andra kvartalet 2021/22 (116 enheter) och deras rapporterade data. Great People pelaren inkluderar data från bolag som förvärvats till och med det tredje kvartalet 2021/22 (122 enheter och exkluderar därmed fyra bolag). På grund av kriget i Ukraina rapporterade inte tre bolag in sin data under året. Datan rapporteras genom ett digitalt hållbarhetssystem och ger viktiga insikter i vilka områden som vårt hållbarhetsramverk ska fortsätta att adressera och bevaka.

Datainsamlingen är baserad på nyckeltalsindikatorer som inspirerats av den internationella rapporteringsstandarden Sustainability Accounting Standard Board (SASB) och Global Reporting Initiative (GRI). Implementeringen av Smarter Business-ramverket kräver att vi har verktyg för att utvärdera framsteg. Vi har ett digitalt system för hållbarhetsrapportering.

Embracer Group påverkas för tillfället inte av EU:s taxonomi och därmed har koncernen inte inkluderat detta i Hållbarhetsrapporten 2021/22. Givet att andelen bolag och aktiviteter som kommer påverkas av regleringen väntas öka, bevakar vi utvecklingen för EU:s taxonomi för att se om vi kommer att ingå i framtiden.

REVISORNS YTTRANDE AVSEENDE DEN LAGSTADGADE HÅLLBARHETSRAPPORTEN

Till bolagsstämman i Embracer Group AB (publ), org.nr 556582-6558

UPPDRAG OCH ANSVARSFÖRDELNING
Det är styrelsen som har ansvaret för hållbarhetsrapporten för räkenskapsåret 1 april 2021 – 31 mars 2022 på sidorna 43 till 72 och för att den är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen.

GRANSKNINGENS INRIKTNING OCH OMFATTNING
Vår granskning har skett enligt FARs rekommendation RevR 12 Revisorns yttrande om den lagstadgade hållbarhetsrapporten. Detta innebär att vår granskning av hållbarhetsrapporten har en annan inriktning och en väsentligt mindre omfattning jämfört med den inriktning och omfattning som en revision enligt International Standards on Auditing och god revisionssed i Sverige har. Vi anser att denna granskning ger oss tillräcklig grund för vårt uttalande.

UTTALANDE
En hållbarhetsrapport har upprättats.

Karlstad, 8 juli 2022

Ernst & Young AB

Johan Eklund
Auktoriserad revisor

Chorus

BOLAGSSTYRNING

76 BREV FRÅN STYRELSEORDFÖRANDE

78 BOLAGSSTYRNING

88 STYRELSE

90 KONCERNLEDNING

91 VD:AR FÖR OPERATIVA KONCERNER

BREV FRÅN STYRELSEORDFÖRANDE

FÖRÄDLAR EMBRACERS HÅLLBARA OCH DECENTRALISERADE BOLAGSSTYRNING

Under ett händelserikt år har vi fortsatt att utveckla vår strategi för att expandera koncernens verksamhet och vi genomförde flera strategiska förvärv enligt den uppdaterade strategin. Ett viktigt initiativ under året har varit vår planerade notering av Embracer-aktien på Nasdaq Stockholms huvudlista före slutet av 2022. Inför den har vi behövt göra en genomgripande genomlysning av våra interna processer och vi har vidareutvecklat vår unika decentraliserade bolagsstyrning, riskhantering och hållbarhetsarbete. Som jag har sagt tidigare, vi håller ett högt tempo här på Embracer Group.

Ett ödesdigert krig i Europa för med sig ofantliga skador, mänskligt lidande och geopolitisk osäkerhet samtidigt som många har fått fortsätta att leva med effekterna av pandemin under året. Jag vill uttrycka min medkänsla och sympati med alla er som påverkas på olika sätt. Jag är samtidigt imponerad över den målmedvetenhet och vilja att hjälpa till som så många i hela koncernen har uppvisat. Jag är verkligen tacksam för det sätt som vi inom Embaracer Group har kommit samman och ansträngt oss för människors säkerhet.

Jag tror att den här omtänksamma mentaliteten speglar vår företagskultur. Ett viktigt element i ett växande Embracer Group är vår starka tillit till individen. Den utgör grunden för vår decentraliserade modell och jag tycker att den återigen har visat sin styrka under dessa svåra tider.

EFFEKTIV BOLAGSSTYRNING – DECENTRALISERAT BESLUTSFATTANDE

Vår decentraliserade bolagsstyrning är grunden för Embracer Group och vi vill aldrig bli en trög, byråkratisk organisation. Med det sagt så har vi nu i flera år arbetat för att stärka vår bolagsstyrning. Under året har vi vidtagit åtgärder för att förädla och förstärka modellen ytterligare.

Med målet att notera bolagets aktier på Nasdaq Stockholms huvudlista före slutet av 2022 måste vi leva upp till ännu hårdare krav. Det har resulterat i en ordentlig genomlysning och flera nya initiativ och förbättringar gällande vår bolagsstyrning så som vidareutvecklat kommittéarbete i styrelsen, rekryteringar till nyckelpositioner och ett ökat antal koncernpolicys, riktlinjer och instruktioner som ska implementeras konsekvent. Vi har förbättrat vår riskutvärdering och riskhanteringsstruktur inklusive internkontroll samt vårt hållbarhetsarbete med koncernövergripande mål, policys och kursprogram som implementeras på viktiga områden. När vi väl är noterade på huvudlistan kommer vi att implementera Svensk kod för Bolagsstyrning och från och med början av räkenskapsåret 2022/23 går vi över till IFRS i vår externa rapportering.

På de nästföljande sidorna beskriver vi koncernens bolagsstyrning och dess ramverk för policys, riktlinjer och instruktioner. Dessa policys har antagits av styrelsen för att implementeras i hela koncernen. Styrelsen har även bestämt att bredda uppdraget för revisionskommittén till att även inkludera hållbarhet och därmed har namnet ändrats till revisions- och hållbarhetskommittén. Intressenter begär större transparens och de vill veta hur vi adresserar ESG-risker och möjligheter på grund av den potentiella inverkan på aktieägarvärdet som sådana risker har. Genom att lägga till hållbarhet till revisionskommitténs ansvarsområden kan vi adressera detta genom en bättre bolagsstyrningsstruktur.

M&A-PROCESSEN – EN VÄLETABLERAD DEL AV BOLAGSSTYRNINGEN

Den här strikta och professionella bolagsstyrningsmodellen förenas med en miljö som tillåter kreativt oberoende för bolag som kommer in i koncernen. Vår utgångspunkt för M&A är att stötta och stärka entreprenörer som förblir oberoende och arbetar på det sätt som passar dem och oss bäst. En samsyn kring strategi och kultur är viktiga förutsättningar så det är alltid viktigt att lära känna entreprenörerna som del av utvärderingsprocessen. I slutändan måste man kunna lita på människor, och det gör vi.

Vi har en väletablerad process för förvärv och ett dedikerat och erfaret M&A-team. De följer gedigna men även effektiva procedurer för finansiell, legal, kommersiell och hållbarhets-due diligence. Naturligtvis innebär ett misslyckat förvärv en betydande risk, men en lika viktig risk är

att vi förlorar kreativitet, talangfulla anställda och viktiga färdigheter som vi har betalat för. Vår modell har visat sig vara framgångsrik i att balansera dessa risker och mål.

BREDDAT STRATEGISKT FOKUS – TRANSFORMATIVA FÖRVÄRV

Under året har styrelsen beslutat om en reviderad, uppdaterad strategi som breddar koncernens strategiska inriktning, och som därmed skapar ett ännu starkare ekosystem. Genom Asmodee, Dark Horse, Gearbox och Easybrain gjorde vi stora, strategiska och transformativa förvärv i linje med denna reviderade strategi.

Den strategiska utvecklingen för koncernen har skett gradvis men den har varit konsekvent och ytterst medveten. Värt att notera är att det här var vårt första hela verksamhetsår med en betydande mobilverksamhet, som kompletterade vår sedan tidigare väletablerade verksamhet för premium konsol- och PC-spel. Idag har vi 10 operativa koncerner och väl diversifierade intäktsströmmar.

BETYDANDE AKTIEINNEHAV BLAND VIKTIGA PERSONER SKAPAR GEMENSAMMA INTRESSEN

De entreprenörer som blir en del av koncernen genom förvärv, är fortfarande entreprenörer efter transaktionen. Skillnaden är att de efter förvärvet är en del av en större familj som stöttar och förstärker deras möjligheter att vidareutveckla verksamheten. En viktig komponent för att detta ska fungera långsiktigt är att skapa gemensamma incitament genom ett brett ägande av Embracer-aktier bland våra nyckelpersoner. Det är en enorm styrka att vi har en sådan stor aktieägarbas med aktiva nyckelpersoner eftersom de är kunniga entreprenörer som delar vår strävan efter att bygga något betydande och varaktigt. En sådan stark bas av aktieägande bland entreprenörer och medgrundare är en solid bas för våra värderingar och bolagsstyrning.

Jag är stolt att vi lyckas integrera en ansats till hållbarhet i denna dynamiska och decentraliserade koncern. Att skapa ett mer hållbart bolag är en pågående resa och vi fortsätter göra viktiga framsteg. Steg för steg så arbetar vi mot våra mål, att skapa fantastisk underhållning, vara en bra arbetsplats och göra gott i lokala samhällen.

Kicki Wallje-Lund
Styrelseordförande

STYRELSE, LEDNING OCH REVISORER

BOLAGSSTYRNING

Embracer Group är ett svenskt publikt aktiebolag. Embracer Groups bolagsstyrning baseras på svensk lag, Embracer Groups bolagsordning, interna regler och instruktioner, Nasdaq First North Growth Market Regelverk för Emittenter och andra tillämpbara lagar och regler. Eftersom Embracer Group är noterade på Nasdaq First North Growth Market tillämpar Embracer Group för närvarande inte svensk kod för bolagsstyrning.

Bolagsstyrning på Embracer Group

Bolagsstyrning är ett ramverk som består av regler, praxis och processer genom vilka Embracer Group styrs och kontrolleras. Ramverket finns till för att ge en sund bolagsstyrning, ansvarsfulla affärsverksamheter samt uppnå företagets mål och skapa värde. En välfungerande bolagsstyrning gör att aktieägare och andra intressenter känner sig trygga med att de beslut som fattas inom koncernen kännetecknas av tillförlitlighet, effektiv förvaltning och kontroll, öppenhet, tydlighet och god affärsetik.

Styrelsen är ansvarig för Embracer Groups organisation och ledningen av dess verksamhet globalt och ska följa de direktiv som anges vid bolagsstämman. Styrelsen kan utse kommittéer med särskilda ansvarsområden och kan vidare ge sådana kommittéer rätt att besluta om särskilda frågor i enlighet med instruktioner som bestämts av styrelsen. Styrelsen har för närvarande etablerat revisions- och hållbarhetskommittén och ersättningskommittén.

Styrelseordförande leder styrelsens arbete och ansvarar för att ledamöter ska fullfölja sina åtaganden. Styrelsen bestämmer årligen procedurer och instruktioner för styrelsens arbete, som beskriver styrningsprinciper för styrelsen och dess kommittéer.

Embracer Groups VD utses av styrelsen för att hantera ledningen av bolaget på daglig basis och att leda koncernledningen som dessutom består av CFO/Deputy CEO och Chief of Staff, Legal & Governance.

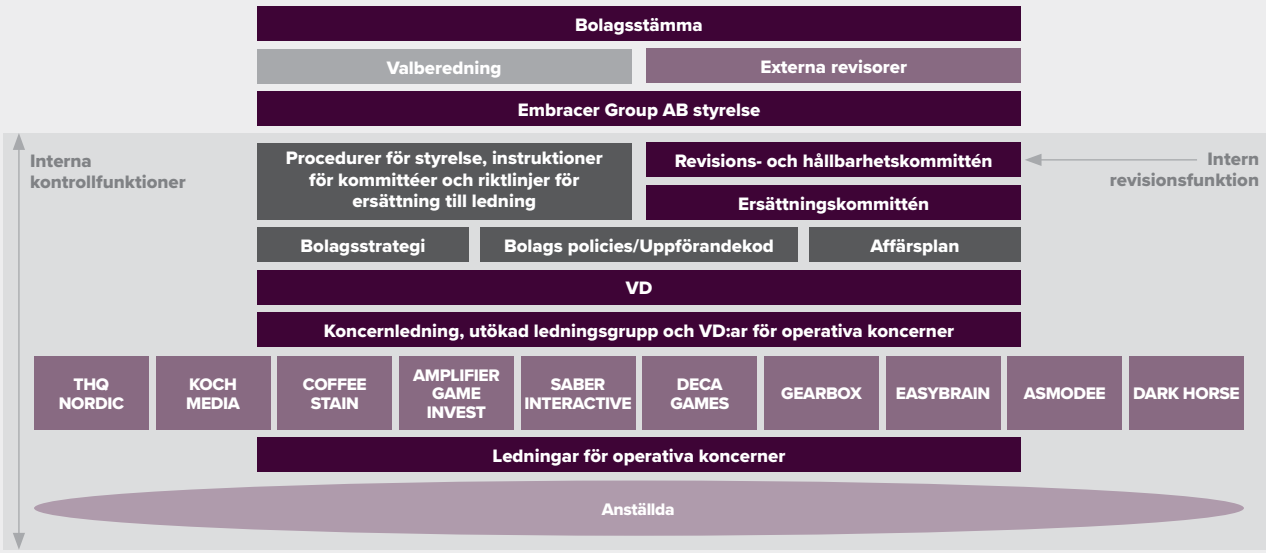
Embracer Group har tio operativa koncern VD:ar. Den utökade ledningsgruppen består av funktioner som finans, legala, bolagsstyrning och regelefterlevnad, M&A samt andra funktioner som implementerats för att styra Embracer Group.

CFO/Deputy CEO ansvarar för att leda den utökade ledningsgruppen. Chief of Staff, Legal & Governance ansvarar för att hantera forum där operativa koncern-VD:ar och den utökade ledningsgruppen möts. Chief of Staff, Legal & Governance främsta uppgift är att assistera VD i att möjliggöra en dialog mellan operativa koncern-VD:ar och den utökade ledningsgruppen.

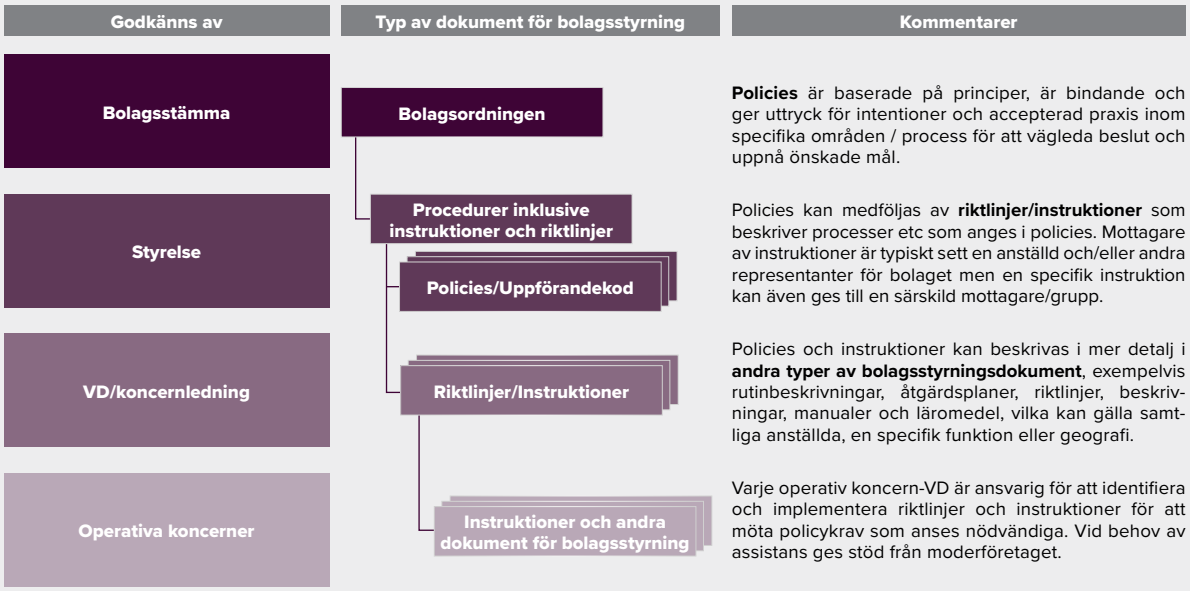
Inom Embracer Group decentraliserade affärsmodell är operativa koncern-VD:ar ansvariga för den dagliga ledningen av operativa koncerner, med stöd från koncernledningen och den utökade ledningsgruppen. Även om affärsmodellen är decentraliserad så är bolagsstyrningsmodellen implementerad av koncernledningen för att säkerställa en enhetlig modell som ska implementera Embracer Groups värderingar och bolagsstyrning, inklusive finansiell rapportering och intern kontroll.

Embracer Groups bolagsstyrningsmodell beskrivs i bilden nedan.

MODELL FÖR BOLAGSSTYRNING



RAMVERK FÖR BOLAGSSTYRNING



En integrerad del av Embracer Groups bolagsstyrningsmodell är ramverket som används för policies, riktlinjer och instruktioner, som beskrivs i bilden ovan. Embracer Group har för närvarande 15 koncernpolicies:

- Uppförandekod
- Policy för bolagsstyrning
- Policy för antikorruption
- Handelspolicy
- Informationspolicy
- Uppförandekod för leverantörer
- Insiderpolicy
- Treasury policy
- Policy för riskhantering och internkontroll
- IT policy
- Policy för informationssäkerhet
- Policy för transaktioner med närstående
- Policy för hantering av personlig data
- Integritetspolicy
- Skattepolicy

Därutöver har Embracer Group interna riktlinjer och instruktioner som ger stöd och vägledning vid implementering av policies. För närvarande har Embracer Group 9 koncernriktlinjer och instruktioner:

- Manual för finans
- Riktlinjer för riskhantering och internkontroll
- Insider Q&A
- Riktlinjer för whistleblower
- Riktlinjer för lösenord
- Cookie policy
- Manual för rapportering
- Smarter Business-ramverket
- Handbok för anställda

Bolagsstämma

I enlighet med aktiebolagslagen är bolagsstämman bolagets högsta beslutsfattande organ. På bolagsstämman utövar aktieägarna sin rösträtt i för stämman underställda frågor, till exempel fastställande av resultat- och balansräkningar, disposition av bolagets vinst, beviljande av ansvarsfrihet för styrelsens ledamöter och verkställande direktören, val av styrelseledamöter och revisorer samt ersättning till styrelsen och revisorerna och ändringar i bolagsordningen. Bolagsstämman anordnas inom sex månader efter utgången av räkenskapsåret. I tillägg till bolagsstämman, kan extra bolagsstämmor anordnas vid behov.

Kallelse till ordinarie bolagsstämma samt extra bolagsstämmor som ska besluta om ändringar i bolagsordningen ska offentliggöras högst 6 veckor och minst 4 veckor innan stämman. Kallelser till andra extra bolagsstämmor ska publiceras högst 6 veckor och minst 2 veckor innan extra stämman. I enlighet med Embracer Groups bolagsordning sker kallelse till årsstämma respektive extra bolagsstämma genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar samt genom att kallelsen görs tillgänglig på Embracer Groups hemsida. Att kallelse skett annonseras i Svenska Dagbladet. Dokument från bolagsstämman som förslag, fullmaktsformulär, formulär för förhandsröstning och kommuniké publiceras på hemsidan. Årsstämman 2022 kommer att ske den 21 september 2022.

Rätt att närvara vid bolagsstämma

Alla aktieägare som är direktregistrerade i den av Euroclear Sweden AB förda aktieboken sex vardagar före bolagsstämman och som har meddelat bolaget sin avsikt att delta (med eventuella biträden) i bolagsstämman senast det datum som anges i kallelsen till bolagsstämman har rätt att närvara vid bolagsstämman och rösta för det antal aktier de innehar.

I tillägg till att meddela bolaget, ska aktieägare vars aktier är förvaltarregistrerade genom bank eller annan förvaltare måste kräva att deras aktier temporärt registreras i deras egna namn i aktieboken som förs av Euroclear Sweden AB, för att få närvara på stämman. Aktieägare bör informera deras förvaltare i god tid innan datum för omregistrering. Röstregistrering som genomförs av förvaltare senast 4 bankdagar innan bolagsstämman kommer att räknas.

Aktieägare kan delta i bolagsstämman personligen eller genom ombud och kan även biträdas av högst två personer. Normalt brukar aktieägare kunna registrera sig till bolagsstämman på flera olika sätt, vilka anges i kallelsen till stämman.

Initiativ från aktieägare

En aktieägare i bolaget som vill ta upp ett ärende på bolagsstämman ska skicka in en skriftlig begäran till styrelsen. Ärendet kommer att behandlas på bolagsstämman om begäran har inkommit till bolaget senast sju veckor innan bolagsstämman och även senare om det finns tid att lägga till ärendet i kallelsen för bolagsstämman.

Valberedning

Lars Wingefors AB, majoritetsaktieägare, kommer att föreslå att bolagsstämman 2022 väljer principer för tillsättning av valberedning. Förslaget kommer att ingå i kallelsen till bolagsstämman.

Styrelse

Styrelsen är bolagets högsta beslutande organ efter bolagsstämman och är ansvarig för Embracer Groups organisation och administration samt koncernens långsiktiga utveckling och strategi. Enligt aktiebolagslagen innebär detta att styrelsen är ansvarig för att bland annat fastställa mål och strategier, säkerställa rutiner och system för utvärdering av fastställda mål, fortlöpande utvärdera Embracer Groups finansiella ställning och resultat samt utvärdera den operativa ledningen. Styrelsen ansvarar också för att säkerställa att årsredovisningen och koncernredovisningen samt delårsrapporterna upprättas i tid. Styrelsen skall vidare säkerställa att bolaget följer gällande lagar och regler, Nasdaq First North Growth Market regelverk för emittenter, bolagets bolagsordning och arbetsbeskrivning för styrelsen.

Sammansättning

Styrelseledamöterna väljs varje år på årsstämman, eller i förekommande fall på extra bolagsstämma, för tiden fram till nästa årsstämma. Enligt bolagets bolagsordning ska styrelsen bestå av minst tre och högst tio ledamöter utan suppleanter. Styrelseordförande väljs av bolagsstämman.

Styrelsen har en blandning av kvalifikationer och värdefull erfarenhet inom områden som är av strategisk betydelse för Embracer Group. Styrelsen har även blandad geografisk och kulturell bakgrund, delar samma mindset och engagemang. Vid tidpunkten för publiceringen av denna årsredovisning bestod styrelsen av sju ledamöter som beskrivs närmare i avsnittet ”Styrelse”. Styrelsens sammansättning uppfyller kraven på oberoende ledamöter i Nasdaq First North Regelverk.

Intressekonflikter

Styrelseledamöter skall informera styrelseordförande omedelbart om de har intressekonflikter. En styrelseledamot som har en intressekonflikt gällande fråga som behandlas i styrelsen får inte delta i diskussioner eller beslut gällande sådana frågor.

Styrelsemöten

I enlighet med styrelsens arbetsbeskrivning väntas styrelsen hålla minst sex möten per år på platser som beslutas av styrelsen. Styrelsen träffar revisorn åtminstone en gång per år utan att VD eller annan medlem från koncernledningen eller den utökade ledningen är närvarande. CFO och Chief of Staff, Legal & Governance, som även är sekreterare till styrelsen, deltar också på styrelsemöten.

Styrelsens arbete och ärenden

Styrelsen är ansvarig för organisationen av Embracer Group och hanteringen av den globala verksamheten. Styrelsen utvärderar kontinuerligt Embracer Groups prestanda, dess strategiska riktning och affärsplan samt andra aspekter som huruvida Uppförandekoden efterlevs.

Hållbarhet är en integrerad del av Embracer Groups strategi och styrelse samt revisions- och hållbarhetskommittén utvärderar bolagets arbete på detta område. Vissa ärenden som inte behandlas av styrelsen delegeras till styrelsens kommittéer eller VD, som beskrivs i styrelsens arbetsbeskrivning.

Styrelseordförande som väljs av bolagsstämman och har särskilt ansvar för ledningen av styrelsens arbete och för att styrelsens arbete är välorganiserat och implementeras effektivt. Styrelsen följer sin arbetsbeskrivning som ses över årligen och fastställs av bolagsstämman eller extra bolagsstämma vid behov. Arbetsbeskrivningen förklarar styrelsens ansvarsområden inklusive styrelseordförandens roll, instruktioner för arbetsfördelning mellan styrelse och VD, och rapporteringsprocess för finansiell information till styrelsen. Styrelsen har även implementerat specifika instruktioner för styrelsens kommittéer som är kopplade till arbetsbeskrivningen. Vissa ärenden som inte behandlas av styrelsen delegeras till styrelsens kommittéer eller VD, som beskrivs i styrelsens och VD:s arbetsbeskrivningar.

Styrelsen träffas i enlighet med ett årligt schema som bestäms i förväg. Utöver dessa möten kan ytterligare möten anordnas för att hantera frågor som inte kan vänta på ett ordinarie möte.

För att säkerställa att styrelsen har en god förståelse för koncernens verksamhet ska VD förbereda en rapport om verksamheten inklusive rapportering från operativa koncerner inför samtliga ordinarie styrelsemöten. CFO rapporterar även om finansiell ställning och bolagsstyrning i koncernen, inklusive ärenden kopplade till treasury, hedging, riskhantering, försäkring, regelefterlevnad, hållbarhet etc. Därutöver diskuterar styrelsen specifika strategiska frågor och styrelsens kommittéer rapporterar om sitt arbete. Vid varje styrelsemöte får styrelsen ta ställning till ett antal beslutspunkter som beskrivs i styrelsens arbetsbeskrivning.

Utöver styrelsens möten ska styrelseordförande och VD kontinuerligt diskutera ledningen av bolaget.

Utvärdering av styrelsens arbete

Styrelsen utför en årlig utvärdering av sitt arbete under räkenskapsåret. Utvärderingen täcker områden som styrelsemötens effektivitet och allokering av tid bland olika ämnen, arbete som utförts av styrelsens kommittéer, huruvida styrelsens arbete bedrivits effektivt, styrelsens ledarskap och styrelsens relationer med koncernledningen. Baserat på utfallet i utvärderingen kommer styrelsen att utvärdera prestation och identifiera möjliga områden för förbättring. I tillägg till den årliga utvärderingen har styrelseordförande möten med individuella ledamöter under året.

Syftet med utvärderingen är att utveckla styrelsens effektivitet, arbetsprocesser och att bestämma fokus för styrelsens kommande arbete. Områden som ingick inkluderade även strategi, hållbarhet, potentiella risker och successionsplanering. Detta ger värdefulla insikter gällande ledamöters syn på styrelsens arbete. Därutöver ligger utvärderingen till grund för att bedöma den kompetens som krävs i styrelsen. Resultat från styrelsens utvärdering diskuterades av styrelsen.

Styrelsens arbete under 2021/22

Under räkenskapsåret 2021/22 hade styrelsen 73 möten (varav 54 per capsulam). Det stora antalet möten beror framförallt på de förvärv som gjordes under året och bolagets tillväxt och styrelsens arbete går snabbare. Styrelseledamöters närvaro på styrelsens och kommittéernas möten kan ses i tabellen nedan. Embracer Groups CFO Johan Ekström var sekreterare på styrelsemötena fram till mitten av augusti 2021 och ersattes därefter som sekreterare av Ian Gulam, Chief of Staff, Legal & Governance. Styrelsens ordinarie arbete utförs inom ramen för de formella styrelsemötena, vilka ingår i den initiala mötesplanen. Styrelsens arbete utförs även genom möten i kommittéerna. Därutöver har styrelsen sammanträtt många gånger under räkenskapsåret, vilket resulterat i 14 extra styrelsemöten, främst kopplat till stora förvärv och en slutförd riktad nyemission om ungefär 6 miljarder SEK. Störst andel av tiden på per capsulam möten ägnades åt förvärvsfrågor (som emitterade aktier, reverslån och aktietilldelning) och föreslagna beslut vid bolagsstämmor. Därutöver har styrelseordförande haft möten med individuella ledamöter mellan ordinarie möten för att behandla brådskande ärenden. Ett viktigt fokus för styrelsen under 2021 har varit att följa upp och säkra fortsatt långsiktig organisk tillväxt och förvärvad tillväxt. Vid den årliga strategiöversikten diskuterade styrelsen en vidareutveckling av strategin och möjliga tillväxtområden och möjligheter som kan vara relevant för bolagets växande ekosystem. Styrelsen beslutade att bredda det strategiska fokuset från gaming till transmedia, dvs ”Embracer Group ska vara en ägare av underhållningsverksamheter baserat på transmediavarumärken”. Styrelsen har särskilt funderat över den finansiella och M&A strategin framgent, det stora antalet förvärv, uppföljning på tidigare genomförda förvärv samt en växande pipeline av nya förvärvskandidater. Därutöver har styrelsen fokuserat på de stora investeringar som gjorts i spelutveckling, finansiell utvärdering av projekt och nedskrivningstest. En annan viktig del av arbetet har varit att följa upp på onboarding och integrationsprocesser för nyligen förvärvade bolag. Styrelsen har även ägnat mycket tid åt att säkerställa att bolaget har en solid bolagsstyrning och tillräckliga system för att följa upp och kontrollera bolagets risker. Styrelsen har godkänt nya policies och uppdateringar på existerande policies. Vid ordinarie styrelsemöten presenteras rapporter om bolagets prestanda. Embracer Groups revisor närvarade på två styrelsemöten samt på ett möte med revisions- och hållbarhetskommittén (efter räkenskapsårets slut), där ledamöter fick ställa frågor till revisorn om revisionsrapporter och effektiviteten i den interna kontrollen i den finansiella rapporteringen. Icke-finansiella rapporter från operativa koncerner har presenterats varje kvartal. Styrelsen uppdateras kontinuerligt och involveras i utvecklingen av koncernens hållbarhetsramverk och påbörjade projekt. Under 2020 beslutade styrelsen att konvertera till IFRS som rapporteringsstandard och därmed inleda processen att bli noterade på en reglerad marknad. Styrelsen har även nära följt projektet för listbyte. Under februari – mars 2022 arbetade styrelsen mycket med frågor kopplade till kriget i Ukraina. Styrelsen utvärderade även följderna av Covid-19 för verksamheten, där anställdas säkerhet var högst prioriterat.

Styrelsekommittéer

Styrelsen har etablerat två kommittéer, revisions- och hållbarhetskommittén och ersättningskommittén. Dessa kommittéers främsta ansvar handlar om att förbereda och rådge, men styrelsen kan även delegera beslutsrätt i enskilda frågor till kommittéerna. Frågorna som behandlas i kommittémöten ska inkluderas i mötesanteckningar och rapporteras kontinuerligt till styrelsen.

Ledamöter i kommittéer utses av styrelsen årligen vid årets första styrelsemöte i samband med årsstämman. Ordförande för revisions- och hållbarhetskommittén utses av kommittén och ordförande för ersättningskommittén utses av årets första styrelsemöte. Kommittéernas ansvarsområden regleras i instruktioner för kommittéerna som godkänns på årlig basis.

Ledamöter i revisions- och hållbarhetskommittén väljs av styrelseledamot som inte är anställda i bolaget. Åtminstone en ledamot ska vara kompetent i redovisning och revision.

Ersättningskommittén utses av styrelsen och ledamöter i ersättningskommittén måste ha nödvändig kunskap och erfarenhet i ersättningsfrågor för ledningar.

Revisions- och hållbarhetskommitté

Styrelsen har utsett en revisions- och hållbarhetskommitté för att överse bolagsstyrning, finansiell rapportering, hållbarhet och risker samt regelefterlevnad gällande lager, regler och interna policies. Revisions- och hållbarhetskommittén ansvarar för att identifiera och rapportera relevanta frågor till styrelsen från kommitténs ansvarsområden.

Revisions- och hållbarhetskommittén uppgift är att bevaka Embracer Groups finansiella rapporteringssystem, internkontroller, intern revision, verksamhetsprocesser och ramverket för riskhantering, föreslår till styrelsen tillsättande, borttagande och ersättning till revisorer, bevakar revisorers oberoende och utvärderar effektiviteten i interna revisionen. Interna revisionsfunktionen rapporterar direkt till revisions- och hållbarhetskommittén.

Varje år beslutar kommittén en plan för internrevision som är baserad på risker som identifierats av styrelsens översyn av kommersiella, bolagsstyrnings-, rapporterings-, hållbarhets- och regelefterlevnadsrisker. Revisionsplanen förbereds av interna revisionsfunktionen och diskuteras med externa revisorer för att öka effektivitet och kvalitet i revisionsarbetet.

Ulf Hjalmarsson (ordförande), Kicki Wallje-Lund och Jacob Jonmyren är nuvarande ledamöter i revisions- och hållbarhetskommittén. Kommittén följer aktiebolagslagen och bolagskodens krav på oberoende samt kompetens inom redovisning och revision.

Ersättningskommittén

Styrelsen har utsett en ersättningskommitté som ska förbereda ersättningsprinciper för VD och koncernledningen. Kommittén ska även stödja styrelsen med godkännande av ersättning och förmåner för VD och, i samråd med VD, beslut om olika ersättningsfrågor för övriga koncernledningen.

Kommittén är även ansvarig för att förbereda och bevaka villkor för rörliga ersättningsprogram och incitamentsprogram. Ersättningskommittén tittar även på utfallet för dessa ersättningsprogram och skickar rapporter och förslag till styrelsen för beslut.

Ersättningskommittén skickar förslag till styrelsen gällande riktlinjer för ersättning och andra anställningsvillkor för koncernledningen. Ersättningskommittén har rekommenderat att styrelsen föreslår för bolagsstämman 2022 att implementera riktlinjer för ersättning för koncernledningen.

David Gardner (ordförande), Kicki Wallje-Lund och Ulf Hjalmarsson är de nuvarande ledamöterna i ersättningskommittén. Kommittén följer bolagskodens krav på oberoende.

Ersättning till styrelse

Ersättning till ledamöter i styrelsen beslutas av bolagsstämman. Vid bolagsstämman 2021 beslutades att styrelseledamöter som är anställda av Embracer Group ska inte ha rätt till någon ersättning. Vid bolagsstämman 2021 beslutades att varje ledamot som valts vid stämman och inte är anställd av bolaget skall ersättas med 450 000 SEK och ordförande skall ersättas med 1 200 000 SEK.

Det beslutades även att ledamöter i revisions- och hållbarhetskommittén skall ersättas med 125 000 SEK och ordförande ska ersättas med 250 000 SEK. Det beslutades även att ledamöter i ersättningskommittén skall ersättas med 75 000 SEK och ordförande ersätts med 150 000 SEK.

Totalt sett uppgick ersättningen, inklusive för arbete i kommittéerna, till 4 000 000 SEK.

Det beslutades även om en retroaktiv ersättning till ledamöter i kommittéerna eftersom de varit aktiva sedan februari 2021. Av denna anledning så beslutades om en retroaktiv ersättning om åtta månader, från 1 februari 2021 till bolagsstämman 2021 som hölls 16 september 2021 om:

- Ordförande för revisions- och hållbarhetskommittén 166 000 SEK
- Ledamöter i revisions- och hållbarhetskommittén 83 000 SEK
- Ordförande för ersättningskommittén 100 000 SEK
- Ledamöter i ersättningskommittén 50 000 SEK
- Totalt uppgick retroaktiv ersättning till 532 000 SEK

Ersättning till varje styrelseledamot under 2021/22 framgår av Not 6.

Internrevision

Internrevisionen inom Embracer Group syftar till att kontinuerligt förbättra verksamheten och stärka riskhantering, bolagsstyrning och interna kontroller. Under 2019 inrättade Embracer Group funktionen internrevision som genomför riskbaserade granskningar av bolagsstyrningen och interna kontrollrutiner. Internrevisionen är en oberoende och objektiv säkerhetsaktivitet som syftar till att stärka och skydda bolagens värden genom att tillhandahålla riskbaserade och objektiva råd och insikter. Funktionen för internrevision rapporterar formellt till revisions- och hållbarhetskommittén och resultat rapporteras även till koncernledningen och ledningen för de operativa koncernerna. Resultaten av granskningarna innefattar även handlingsplaner med åtgärder. Den interna revisionsplanen för 2021 har baserats på den riskanalys som gjordes i 2020 och tar även hänsyn till de risker som identifierats av organisationen. Den interna revisionsplanen baseras även på den interna revisorns erfarenhet av att identifiera riskområden som kan kräva ytterligare uppmärksamhet. En tracker-process för internrevisionen har implementerats och leds av revisions- och hållbarhetskommittén som återrapporterar till styrelsen. Revisions- och hållbarhetskommittén får uppdateringar varje kvartal gällande viktiga frågor i internrevisionens tracker.

ÖVERSIKT STYRELSE, NÄRVARO & OBEROENDE

				Oberoende i förhållande till	
Namn	**Befattning**	**Ledamot sedan**	**Närvaro styrelsemöten[1)]**	**Bolaget och ledningen**	**Större aktieägare**
Kicki Wallje Lund	Styrelseledamot (ordförande)	2016	19/19	Ja	Ja
Lars Wingefors	Styrelseledamot	2011	19/19	Nej	Nej
Erik Stenberg	Styrelseledamot	2011	19/19	Nej	Nej
Jacob Jonmyren	Styrelseledamot	2018	19/19	Ja	Ja
Ulf Hjalmarsson	Styrelseledamot	2018	18/19	Ja	Ja
David Gardner	Styrelseledamot	2020	18/19	Ja	Ja
Matthew Karch	Styrelseledamot	2020	18/19	Nej	Nej

[1)] *Per capsulam är inte inkluderat*

Den interna revisionsplanen kan även adressera ad hoc områden som inte anses ha hög risk.

Extern revisor

Bolagets revisorer utses av bolagsstämman. Ernst & Young Aktiebolag omvaldes som bolagets revisor vid bolagsstämman 2021. EY har varit bolagets revisor sedan 2006 och huvudansvarig revisor är Johan Eklund.

De externa revisorerna diskuterar den externa revisionsplanen, resultat av revisionen och riskhantering med revisions- och hållbarhetskommittén. Resultaten av årets revision av bokslutet och årsredovisningen för moderföretaget samt koncernredovisningen presenteras för revisions- och hållbarhetskommittén och styrelsen efter årets slut. Revisorn deltog även i möte med revisions- och hållbarhetskommittén där ledamöter fick ställa frågor till revisorn utan att ledningen var närvarande. När Ernst & Young Aktiebolag ombeds erbjuda tjänster som inte gäller den externa revisionen så görs detta i enlighet med generella oberoenderegler.

Embracer Group ERM process och ramverk för internkontroll

Enligt den svenska aktiebolagslagen är styrelsen ansvarig för att säkerställa att en effektiv internkontroll existerar i koncernen.

För att assistera styrelsen och koncernledningen i dess arbete med internkontroll, har koncernen tillsatt en ny position Group Internal Control Coordinator (ICC), med syftet att säkerställa en gemensam och konsekvent kontrollmiljö i hela koncernen. Group ICC rapporterar till revisions- och hållbarhetskommittén på återkommande basis.

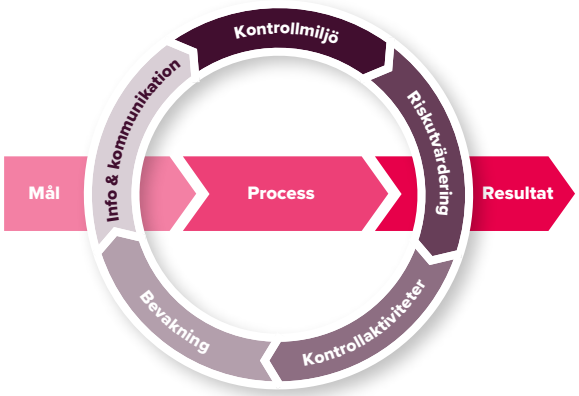
Enterprise Risk Management (ERM) är en process för koncernövergripande riskhantering vilket möjliggör att risker kan identifieras, hanteras och bevakas (spektrumet för risker inkluderar strategiska, operationella, finansiella och regelefterlevnadsrisker).

Internkontroll handlar om processer och system (inklusive riskbaserade kontrollaktiviteter) som påverkas av styrelsen, ledningen och alla anställda, och är utformade för att skapa bästa möjligheter att uppnå mål kopplat till:

- Effektiv verksamhet
- Tillförlitlig rapportering (inklusive finansiell rapportering)
- Regelefterlevnad gällande tillämpliga lagar och regler

Den övergripande förväntan är att Embracer Groups verksamhet utförs med sund internkontroll och riskhantering, vilket innebär att koncernövergripande riskutvärdering genomförs, riskbaserad internkontroller har implementerats och följs upp löpande, och att tillräcklig spridning av ansvar har etablerats. Bevakning av aktiviteter används för att utvärdera om komponenterna i internkontroll finns och fungerar som de ska.

Embracer Group har etablerat koncernövergripande processer för riskhantering och internkontroll, baserade på komponenter definierade av COSO (Control environment, Risk assessment, Control activities, Information and communication, and Monitoring), som syftar till att effektiva kontroller implementeras för att hantera viktiga risker, genom en kombination av riskåtaganden och kontroller, så som eliminering, reducering, bevakning och/eller försäkring mot risker. Syftet med effektiv internkontroll är att uppnå en effektiv verksamhet som når sina mål, säkerställer tillförlitlig intern och extern finansiell rapportering, och regelefterlevnad gällande lagar, regler, policies och styrdokument.



Under året inledde Embracer Group en process för att implementera en utvecklad struktur för koncernens interna kontrollramverk (ICF), inklusive riskkontroller. Internkontroll för finansiell rapportering (ICFR) som säkerställer identifiering och tillräckliga motåtgärder för risker.

Ramverket för internkontroll syftar till att säkerställa en gemensam och konsekvent kontrollmiljö i hela koncernen, och beskriver vilka interna kontrollverktyg som ska implementeras, inklusive ICFR som ska säkerställa att finansiell rapportering är tillförlitlig, tidsenlig och följer gällande lagar och regler. Koncernens ICF möjliggör en decentraliserad organisationsmodell och säkerställer att hela organisationen med dess operativa koncerner genomför internkontroll i linje med Embracers intentioner.

Koncernens ICF, inklusive dokumentation från ICFR kontroller, sammanställs av ICC.

Kontrollmiljö

Den övergripande interna bolagsstyrningen och kontrollen inom Embracer Group är baserad på att ha styrdokument, processer och definierade roller och ansvar. Därutöver behöver koncernen ha en sund kontrollmiljö som stödjer fördelarna och syftet med internkontroll. Grunden för Embracer Groups kontrollmiljö är Uppförandekoden som utgör grundläggande principer för Embracer Group och vägleder koncernens policies, riktlinjer och värderingar.

Riskutvärdering

ERM riskidentifiering grundar sig på en definition av risk som innebär att identifiera möjliga skeenden som hotar organisationens förmåga att uppnå sina affärsmål. Riskhantering är en del av styrelsens och ledningens styrning av verksamheten. Under 2021/22 har en ERM riskhanteringsprocess utvärderats på koncernnivå och har uppdaterats med de viktigaste riskerna och lämpliga motåtgärder. Syftet är att identifiera, analysera och utvärdera nya relevanta risker och uppdatera bolagets syn på tidigare identifierade risker, och detta är startpunkten

för att bestämma den internkontroll som behövs. CFO presenterar rapporten med de viktigaste riskerna för revisions- och hållbarhetskommittén.

En uppdaterad ERM riskhanteringsprocess inkluderar en planerad koncernövergripande ERM riskutvärdering som kommer utföras vartannat år av representanter från koncernledningen och styrelsen, med input från ledningar för operativa koncerner. Syftet är att identifiera nya relevanta risker för koncernen och uppdatera bolagets syn på tidigare identifierade risker. En separat ICFR riskutvärdering kopplad till finansiell rapportering har genomförts på koncernnivå, för att identifiera viktiga risker för fel och bedrägeri, gällande koncernens resultaträkning och balansräkning. Resultatet har använts för att identifiera viktiga processer i finansiell rapportering i ICFR. ICFR riskutvärdering initierades av koncernens ICC och utfördes av representanter från Group Finance.

Kontrollaktiviteter

Baserat på de riskutvärderingar som utförts, utformas internkontroller för att sedan implementeras och dokumenteras, för att hanteras viktiga risker i verksamheten och finansiella rapporteringsprocesser. ICFR utformades och fasen för implementering och dokumentation inleddes under året.

Kontrollaktiviteter är aktiviteter som etableras på grund av policies och procedurer som säkerställer hantering av icke-acceptabla risker. Målet är att ha kostnadseffektiva kontroller som är anpassade efter verksamheten och dess risktolerans. Kontrollerna i ICF består av en kombination av process- och transaktionsrelaterade kontroller, koncernövergripande kontroller samt kontroller som säkerställer kontinuitet i IT infrastrukturen. Internkontroller och bevakningsprocedurer måste också implementeras för att kontroller kontroller för viktiga processer om de utförs av tredje part, dvs outsourcade processer.

Bevakning

Koncernens ICC underlättar bevakning av riskhantering och internkontroll samt initierar bevakning av status för internkontroller. Effektiviteten för internkontroll aktiviteter bevakas av nyligen implementerade riskbaserade utvärderingsprocesser samt vid behov även oberoende tester. Koncernens ICC årliga ICF plan är en del av en mångårig riskbaserad plan med olika fokusområden. Planen är baserad på riskutvärdering, tidigare kontroll- och bevakningsaktiviteter, samt begränsa kvarvarande risk och möta riskaptiten. Skillnader och åtgärder dokumenteras i en tracker och åtgärder som saknas kommuniceras tidsenligt till representanter från koncernledningen. Group ICC har regelbunden kontakt med CFO.

Information och kommunikation

Regelbunden och transparent kommunikation mellan intressenter i ERM och IC processer är basen för att utföra och säkerställa en sund intern bolagsstyrning och kontroll. Koncernens ICF informationskampanj kommuniceras årligen till intressenter i ICF inklusive lansering av årlig process, förändringar av ramverket, eventuellt behov av träning, principer för fokus och ICF årlig och mångårig plan gällande utvärdering och oberoende tester och kontroller.

Rapportering

Koncernens viktigaste risker diskuteras och enas av representanter från koncernledningen, och uppdateras åtminstone vartannat år och rapporteras då till revisions- och hållbarhetskommittén samt styrelsen, tillsammans med åtgärder för att begränsa risker där återstående risknivå överstiger styrelsens riskaptit.

VD och koncernledning

VD utses av styrelsen och har främsta ansvar för bolagets löpande förvaltning och den dagliga verksamheten. Arbetsfördelningen mellan styrelsen och VD anges i arbetsordningen för styrelsen och instruktionen för VD och följer aktiebolagslagen. VD ansvarar även för att upprätta rapporter och sammanställa information från ledningen inför styrelsemöten och att presentera materialet på styrelsesammanträden.

Enligt instruktionerna för finansiell rapportering är VD ansvarig för finansiell rapportering i bolaget och ska följaktligen säkerställa att styrelsen erhåller tillräckligt med information för att styrelsen fortlöpande ska kunna utvärdera Embracer Groups finansiella ställning. VD ska fortlöpande hålla styrelsen informerad om utvecklingen av Embracer Groups verksamhet, omsättning, resultat och finansiella ställning, likviditets- och kreditsituation, viktiga affärshändelser samt andra omständigheter som kan antas ha betydelse för bolagets aktieägare.

VD leder arbetet för operativ koncern VD-forumet och koncernledningen, och är ansvarig för den övergripande affärsutvecklingen och koncernens verksamhet. Operativ koncern VD-forumet består av tio personer som vardera ansvarar för en operativ koncern samt VD, CFO/Deputy CEO och Chief of Staff. Koncernledningen består av koncerns VD, CFO/Deputy CEO och Chief of Staff.

Operativ koncern VD:ar har månatliga möten som adresserar verksamhetens prestanda och strategiska frågor. Därutöver diskuterar operativa koncern VD:ar förbestämda ämnesområden.

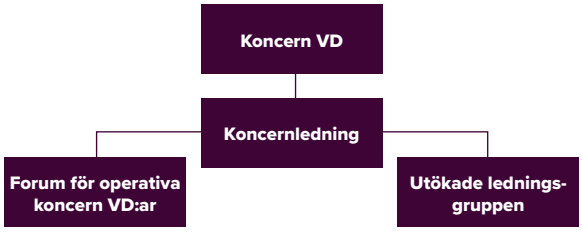
Koncernledningen har månatliga möten för att adressera finans, strategisk transformation, verksamhetens prestanda, riskhantering, bolagsstyrning, regelefterlevnad, hållbarhet och investor relations. Därutöver diskuterar koncernledningen även förbestämda ämnesområden på dessa möten.

Koncernens CFO/Deputy CEO leder arbetet för den utökade ledningsgruppen. Den utökade ledningsgruppen har månatliga möten som adresserar olika samtalsämnen inom Embracer Group, inklusive finans, bolagsstyrning, regelefterlevnad, hållbarhet, riskhantering, internkontroll, kommunikation osv. Därutöver diskuterar den utökade ledningsgruppen förbestämda ämnesområden på dessa möten. Beroende på de samtalsområden som ska diskuteras på mötena med den utökade ledningsgruppen, kan det vara aktuellt att endast vissa från teamet närvarar och andra personer kan bjudas in för att också delta.

VD, operativ koncern-VD och koncernledningen presenteras i mer detalj från sid 90.

Embracer Group operativ koncern-VD-forumet, koncernledningen och den utökade bolagsledningen beskrivs i bilden nedan.

KONCERNLEDNING OCH OPERATIVA KONCERN VD:AR



Riktlinjer för ersättning till ledande befattningshavare

Bolagets styrelse kommer att föreslå till bolagsstämman 2022 att bolaget implementerar följande riktlinjer för ersättning till ledande befattningshavare.

Generellt

Riktlinjerna ska gälla ersättningar som kommer att beslutas om eller för ändringar i ersättningar som redan har beslutats om efter beslut av bolagsstämman. Riktlinjerna gäller inte ersättningar som har specifikt beslutats av bolagsstämman eller ersättning i form av aktier, warranter, konvertibler eller andra aktierelaterade instrument så som syntetiska optioner eller köpoptioner, som kräver specifikt godkännande av stämman.

Dessa riktlinjer gäller VD, deputy CEO och CFO, och Chief of Staff, Legal & Governance, samt annan ersättning till styrelseledamöter utöver den godkända ersättningen till styrelsen. Referens till ledande personer skall därför anses inkludera sådan ersättning till styrelseledamöter. Gällande anställningsvillkor som bestäms av andra regler än svenska, kan lämpliga justeringar genomföras för att efterleva sådana tvingande regler eller lokala etablerade standarder, varvid de generella målen med dessa riktlinjer, om möjligt, skall uppnås.

Riktlinjernas roll i bolagets affärsstrategi, långsiktiga intressen och hållbarhet

Riktlinjerna ska bidra till skapa förhållanden för bolaget som gör det möjligt att rekrytera och behålla kvalificerade seniora befattningshavare som kan framgångsrikt implementera bolagets affärsstrategi och uppnå bolagets långsiktiga intressen, inklusive gällande hållbarhet. Riktlinjerna skall även stimulera ett intresse i bolaget och dess resultat i sin helhet samt öka motivationen hos seniora befattningshavare och öka tillhörigheten inom bolaget. Riktlinjerna syftar vidare till att skapa gemensamma intressen mellan bolagets aktieägare och seniora befattningshavare. Riktlinjerna skall även bidra till god affärsetik och kultur inom bolaget.

För att uppnå bolagets affärsstrategi skall total årlig ersättning vara marknadsbaserad och konkurrenskraftig i sin rekrytering av personal, samt ta hänsyn till individens kvalifikationer och erfarenhet, därutöver skall den totala ersättningen ta hänsyn till särskilt starka prestationer. För mer information om bolagets affärsstrategi, se sid 12.

Rörlig kontant ersättning som täcks av dessa riktlinjer skall stödja bolagets affärsstrategi och långsiktiga intressen, inklusive hållbarhet.

Olika typer av ersättning etc.

Ersättning till seniora befattningshavare i bolaget skall bestå av fast kontant ersättning, potentiell rörlig kontant ersättning, andra sedvanliga förmåner och tjänstepension. Den totala kontanta ersättningen, inklusive pensionsförmåner, skall på årlig basis följa gällande marknadspraxis och vara konkurrenskraftig på arbetsmarknaden där seniora befattningshavare är tillgängliga och ta hänsyn till individens ansvar, kompetens, kvalifikationer och erfarenheter samt begrunda särskilda prestationer. Fast och rörlig kontant ersättning skall relatera till seniora befattningshavares ansvar och auktoritet. Den fasta kontanta ersättningen skall revideras årligen.

Seniora befattningshavare kan få rörlig kontant ersättning utöver fasta kontanta löner. Den rörliga ersättningen skall baseras på utfallet i förhållande till målsättningar som utgår från bolagens affärsstrategi och långsiktiga affärsplan som är godkänd av bolagets styrelse. Målsättningar kan inkludera aktiebaserade eller finansiella mål, på koncernnivå, operativa mål och mål för hållbarhet och socialt ansvar, engagemang bland anställda. Dessa mål skall etableras och dokumenteras årligen. Bolaget har etablerade finansiella mål och nyckeltal i relation till strategiska och affärsmässigt kritiska initiativ och projekt som säkrar koppling till affärsplanen och affärsstrategin för en fortsatt hållbar verksamhet. Rörlig kontant ersättning skall även utformas för att uppmuntra rätt beteende och bidra till gemensamma intressen mellan ledning och bolagets aktieägare för att bidra till bolagets långsiktiga intressen.

Variabel kontant ersättning skall intjänas och betalas ut pro rata baserat på antalet arbetade månader och dagar sedan anställningens början i det fall anställningen börjar innan 30 september. Om anställningen börjar efter 30 september skall rätten till potentiell variabel ersättning påbörjas efterföljande räkenskapsår. Variabel kontant ersättning skall inte överstiga 50 procent av den fasta årliga kontanta ersättningen. Däremot får den rörliga kontanta ersättningen uppgå till 100 procent av den fasta årliga kontanta ersättningen av seniora befattningshavare om det motiveras av utomordentliga anledningar i det individuella fallet.

Villkoren för variabla kontanta ersättningar skall designas så att styrelsen kan minska eller avstå från utbetalning av rörlig ersättning i exceptionella ekonomiska omständigheter, eller om styrelsen anser att utbetalningen är obefogad eller oförenlig med bolagets ansvar gentemot aktieägare eller intressenter. Gällande årliga bonusar ska det vara möjligt att reducera eller minska utbetalningar om styrelsen anser att det rimligt av andra anledningar. Bolaget ska ha möjligheten, under gällande lag och enligt kontrakt, att återkräva hela eller delar av den rörliga ersättningen för att den betalats ut på fel grunder.

Ytterligare rörlig kontant ersättning kan betalas ut under extraordinära omständigheter, givet att sådana lösningar är begränsade i tid och genomförs endast på indi-

viduell basis. Syftet med sådana lösningar måste vara att rekrytera eller behålla seniora befattningshavare eller som ersättning för extraordinärt arbete utöver personens vanliga ansvar. Sådan ersättning ska inte överstiga 25 procent av fast årlig kontant ersättning och ska inte betalas mer än en gång per år och individ. Beslut om sådan ersättning ska fattas av styrelsen efter förslag från ersättningskommittén.

Pensionsförmåner för VD och andra ledande befattningshavare måste ta hänsyn till normala marknadsförhållanden, vad som gäller för motsvarande seniora befattningshavare på andra bolag och ska normalt baseras på definierade pensionsplaner. Rätten till pension sker normalt sett vid 65 år ålder.

Anställda har rätt till löneväxling (dvs istället för lön får man välja att bolaget gör pensionsinbetalningar istället. Löneväxling ska vara kostnadsneutralt för arbetsgivaren). Rörlig kontant ersättning resulterar inte i några pensionsinbetalningar, om inte lokal lagstiftning kräver annorlunda. Pensionspremier för definierade pensioner ska uppgå till maximalt 30 procent av den fasta årliga kontanta ersättningen.

Bolaget kan ge andra förmåner till seniora befattningshavare i enlighet med lokal praxis. Sådana andra förmåner kan inkludera bolags hälsovård och utbildning. Sådana förmåner måste anses rimliga i relation till den gällande marknadspraxis där respektive senior befattningshavare verkar och kan maximalt uppgå till 5 procent av den fast årliga kontanta ersättningen.

För ledande befattningshavare som arbetar i ett annat land än deras hemland, kan ytterligare ersättning och andra förmåner betalas ut med beaktning för särskilda omständigheter som gäller för en sådan vistelse, varvid det övergripande syftet med dessa riktlinjer uppnås i så hög utsträckning som möjligt. Sådana förmåner får inte överstiga 15 procent av den fasta årliga kontanta ersättningen.

Om en styrelseledamot utför tjänster åt bolaget, som inte handlar om styrelsearbete, kan konsultersättning eller annan typ av ytterligare ersättning betalas ut till ledamöter efter beslut i styrelsen efter förslag från ersättningskommittén. Sådan ersättning ska utformas i linje med dessa riktlinjer.

När perioden för utvärdering av prestation är slut kopplat till rörlig kontant ersättning, ska en utvärdering genomföras. Styrelsen är, efter rekommendation från ersättningskommittén, ansvarig för utvärderingen av rörlig kontant ersättning till VD och VD är ansvarig för utvärdering av rörlig kontant ersättning till övriga seniora befattningshavare. Gällande finansiella mål, ska utvärderingen baseras på bolagets senast publiceras finansiella information.

Uppsägning och avgångsvederlag

Fast ersättning under uppsägningstiden och potentiellt avgångsvederlag ska totalt sett inte överstiga två års fast lön. En sanktionerad uppsägningstid för en senior befattningshavare kan inte överstiga tolv månader, och under tiden ska utbetalning av lön fortgå. I det fall som den seniora befattningshavaren säger upp sig ska uppsägningstiden inte överstiga sex månader, utan rätt till avgångsvederlag.

Ersättning kan betalas ut om personen väljer att avstå från uppdrag i konkurrerande verksamhet. Sådan ersättning ska kompensera för förlorad inkomst och ska endast betalas ut om den tidigare seniora befattningshavaren inte fick avgångsvederlag. Ersättningen ska baseras på den fasta kontanta ersättningen vid tidpunkten för uppsägning, om inte annat anges i obligatoriska kollektivavtalsprovisioner, och betalas ut under den tid som personen inte tillåts ta uppdrag i konkurrerande verksamhet.

Inga seniora befattningshavare har rätt till ytterligare ersättningar under uppsägningstiden och bolaget har inte allokerat eller kapitaliserat pensioner eller liknande förmåner i det fall som den seniora befattningshavaren lämnar sin position.

Exempel då riktlinjer frångås

Styrelsen har rätt att frångå dessa riktlinjer i rekrytering av seniora befattningshavare för att kunna erbjuda konkurrenskraftig villkor på en global marknad, och detta får ske i individuella fall om det finns särskilda omständigheter och det är nödvändigt för att säkerställa bolagets långsiktiga ekonomiska ställning. Sådana beslut ska även godkännas av ersättningskommittén. En lösning som frångår riktlinjerna kan förnyas men varje sådan lösning ska vara begränsad i tid och ska inte överstiga en period om 24 månader eller ett belopp som är två gånger större än den ersättning som individen har rätt till om ingen ny lösning hade introducerats.

Förberedelse, beslutsprocesser etc.

Beslut angående lön eller andra förmåner till VD och andra seniora befattningshavare förbereds av ersättningskommittén och beslutas av styrelsen, och i förekommande fall av VD.

Ersättningskommittén ska också förbereda styrelsens beslut gällande principer för ersättning. Ersättningskommittén ska även bevaka och utvärdera program för rörlig ersättning, både pågående och de som upphört under året, för seniora befattningshavare och bevaka och utvärdera hur dessa riktlinjer efterföljs i utformningen av ersättning, samt nuvarande ersättningsstrukturer och nivåer i bolaget.

Styrelsen ska förbereda förslag för nya riktlinjer åtminstone vart fjärde år och skicka förslag för beslut på bolagsstämman. Riktlinjer ska fortsätta gälla tills nya riktlinjer har beslutats av bolagsstämman.

Bolaget anser att ersättning är en av flera viktiga komponenter för att attrahera och bibehålla rätt anställda. Bolaget ska erbjuda ett totalt ersättningspaket som är:

- Rättvis. Ingen anställd ska diskrimineras gällande kön, etnicitet, ålder, handikapp eller annan faktor som inte relaterar till prestation eller erfarenhet. Ersättning ska bedömas i förhållande till hur stort ansvar de har och påverkan på verksamheten som en särskild roll har.
- I linje med marknad. Bolaget strävar efter att ge ersättning i linje med marknad. Bas och rörlig ersättning, samt förmåner och pensioner, ska ligga i linje med vad varje lokal marknad erbjuder för liknande positioner.
- Prestationsbaserad. Bolaget vill belöna anställda som är engagerade i verksamhetens hållbara långsiktiga prestation som driver verksamheten och utvecklar bolaget i linje med våra värderingar och principer. Hög prestation är den främsta särskiljaren när det gäller anställdas ersättningspaket.

ERSÄTTNING TILL KONCERNLEDNING [1)]

Namn	Position	Arvode, TSEK
Lars Wingefors	Medgrundare & VD	993
Erik Stenberg	Medgrundare & Deputy CEO	746
Johan Ekström	CFO	2 885

[1)] *Erik Stenberg är inte längre Deputy CEO och Ian Gulam har utsetts till Chief of Staff efter periodens slut.*

När styrelsen har förberett dessa riktlinjer, har löner och anställningsvillkor för bolagets anställda utvärderats och särskilt information gällande anställdas totala ersättning, komponenterna i ersättningen och ökningstakten på kort och lång sikt, då ersättningskommittén och styrelsen har bedömt om riktlinjerna och dess begränsningar är lämpliga.

Styrelsen anser att riktlinjerna för ersättning till seniora befattningshavare är proportionerliga i relation till lönenivåer, ersättningar och villkor för övriga anställda i koncernen.

Efterlevnad av riktlinjer ska följas upp årligen genom bland annat insamling av dokumenterade årliga mål för kortsiktig rörlig ersättning.

Ersättning till koncernledningen

Ersättning till personer i koncernledningen består av fast lön, rörlig ersättning, pensionsförmåner samt andra förmåner.

Tabellen ovan visar den ersättning som betalats ut till koncernledningen 2021/22.

Uppsägningstid och avgångsvederlag

Embracer Group och dess VD och CFO har en uppsägningstid om 6 månader. Därutöver har både VD och CFO rätt till avgångsvederlag motsvarande 6 månadslöner, i det fall som Embracer Group avslutat anställningskontraktet och VD eller CFO har inte avskedats. Övriga VD:ar har en uppsägningstid mellan 3-6 månader med utbetalning av lön tills anställning upphör. Andra ledande befattningshavare har rätt till en uppsägningstid med avgångsvederlag i upp till 6 månader.

STYRELSE

KICKI WALLJE-LUND **Född: 1953**

Styrelseordförande sedan 2016

Utbildning/bakgrund: Kicki Wallje-Lund har erfarenhet av affärsutveckling från olika internationella företag, företrädesvis inom IT-sektorn, och finanssektorn samt av styrelseuppdrag för noterade bolag på Nasdaq Stockholm, både Large Cap och Small Cap. Hon har haft ledande globala positioner i bolag som NCR, Digital Equipment, AT & T, Philips, ICL och Unisys.

Aktuella uppdrag: Styrelseledamot i C-Rad AB (publ).

Innehav i Embracer: Per den 31 mars 2022 ägde Kicki Wallje-Lund 96 200 B-aktier i Embracer Group AB (publ).

LARS WINGEFORS **Född: 1977**

Medgrundare och VD Embracer Group

Styrelseledamot sedan 2011

Utbildning/bakgrund: Lars Wingefors är grundare av och verkställande direktör för Embracer Group. Lars Wingefors startade sitt första egna videospelsföretag vid sexton års ålder. Han har mångårig och bred erfarenhet av entreprenörskap och företagsledning.

Aktuella uppdrag: Lars Wingefors är styrelseledamot och verkställande direktör i Lars Wingefors AB.

Innehav i Embracer: Per den 31 mars 2022, ägde Lars Wingefors 81,17 % av aktierna och 96,62 % av rösterna i Lars Wingefors AB, som i sin tur ägde 52 260 204 A-aktier och 210 238 330 B-aktier i Embracer Group AB (publ).

ERIK STENBERG **Född: 1963**

Medgrundare Embracer Group

Styrelseledamot sedan 2011

Utbildning/bakgrund: Erik Stenberg har en civilekonomexamen från Högskolan i Karlstad (numera Karlstads universitet) samt en lång och gedigen erfarenhet av företagsledning.

Aktuella uppdrag: Erik Stenberg är styrelseledamot i Xagonus AB och Zagonus AB, Fractal Gaming Group, Sting Bioeconomy och Richter Life Science Development.

Innehav i Embracer: Per den 31 mars 2022, ägde Erik Stenberg 10,86 % av aktierna och 1,95 % av rösterna i Lars Wingefors AB, som i sin tur ägde 52 260 204 A-aktier och 210 238 330 B-aktier i Embracer Group AB (publ). Erik Stenberg ägde även 9 000 000 B-aktier genom helägt bolag.

JACOB JONMYREN **Född: 1980**

Styrelseledamot sedan 2018

Utbildning/bakgrund: Jacob Jonmyren är civilekonom DHS och har studerat finansiell ekonomi vid University of Wisconsin – Madison samt medie- och kommunikationsvetenskap på magisternivå vid Stockholms universitet. Jacob Jonmyren har lång erfarenhet av de finansiella marknaderna.

Aktuella uppdrag: Jacob Jonmyren är VD och styrelseledamot i Jacob Jonmyren Kapital AB, och styrelseledamot i Forskningsstiftelsen SSE-MBA och RAM Rational Asset Management AB.

Innehav i Embracer: Per den 31 mars 2022 ägde Jacob Jonmyren 42 000 B-aktier i Embracer Group AB (publ).

ULF HJALMARSSON **Född: 1956**

Styrelseledamot sedan 2018

Utbildning/bakgrund: Ulf Hjalmarsson är civilekonom från Lunds Universitet och har även tjänstgjort som officer i Försvarsmakten. Ulf Hjalmarsson har lång erfarenhet av de finansiella marknaderna. Han har bland annat arbetat som head of corporate finance Sweden vid Aros Securities AB, finansanalytiker, portföljförvaltare och ansvarig för corporate finance hos AB Investor/Förvaltnings AB Providentia. Ulf är grundare av Hjalmarsson & Partners Corporate Finance AB.

Aktuella uppdrag: Styrelseordförande i Hjalmarsson & Partners Corporate Finance AB, styrelseledamot i Connecting Capital Holding AB och Stiftelsen Kungafonden.

Innehav i Embracer: Per den 31 mars 2022 ägde Ulf Hjalmarsson 5 000 B-aktier i Embracer Group AB (publ).

DAVID GARDNER **Född: 1965**

Styrelseledamot sedan 2020

Utbildning/bakgrund: David Gardner har en gedigen bakgrund och branscherfarenhet. Han träffade grundaren av Electronic Arts, Trip Hawkins, 1982 och 1983 blev David en del av grundarteamet bakom EA. Han grundade vidare EA: s europeiska affärsenhet 1986 och fick den att växa till 1 miljard dollar i bruttointäkter och 1 200 anställda. David blev en del av EA: s globala ledningsgrupp baserad i Kalifornien 2004 till 2007. David blev senare VD för Atari S.A.

Aktuella uppdrag: David är idag medgrundare och partner i London Venture Partners LLP, ett VC-företag som grundades 2010.

Innehav i Embracer: –

MATTHEW KARCH **Född: 1971**

Medgrundare och VD, Saber Interactive

Styrelseledamot sedan 2020

Utbildning/bakgrund: Matthew har en filosofie kandidatexamen från Washington University och juristexamen från University of Pennsylvania. Han har en gedigen bakgrund inom speldesign och utveckling, affärsutveckling och juridik, och talar flytande ryska.

Aktuella uppdrag: Matthew Karch har inga andra pågående uppdrag.

Innehav i Embracer: Per den 31 mars 2022, ägde Matthew Karch 57,5% av aktierna i S3D Media, som i sin tur ägde 12 798 274 A-aktier och 70 772 440 B-aktier i Embracer Group AB (publ). Matthew Karch äger även 1 070 000 B-aktier direkt.

REVISOR

Embracer Groups revisor är Ernst & Young AB, med Johan Eklund (född 1975) som huvudansvarig revisor sedan årsstämman 2020. Johan Eklund är auktoriserad revisor och medlem i FAR.

LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE I MODERFÖRETAGET

LEDNING

LARS WINGEFORS **Född: 1977**

Medgrundare och VD Embracer Group

Styrelseledamot sedan 2011

Utbildning/bakgrund: Lars Wingefors är grundare av och verkställande direktör för Embracer Group. Lars Wingefors startade sitt första egna videospelsföretag vid sexton års ålder. Han har mångårig och bred erfarenhet av entreprenörskap och företagsledning.

Aktuella uppdrag: Lars Wingefors är styrelseledamot och verkställande direktör i Lars Wingefors AB.

Innehav i Embracer: Per den 31 mars 2022, ägde Lars Wingefors 81,17 % av aktierna och 96,62 % av rösterna i Lars Wingefors AB, som i sin tur ägde 52 260 204 A-aktier och 210 238 330 B-aktier i Embracer Group AB (publ).

JOHAN EKSTRÖM **Född: 1977**

CFO och vice VD, anställd sedan 2019

Utbildning/bakgrund: Johan Ekström har en masterexamen i företagsekonomi från Handelshögskolan i Stockholm. Johan har en gedigen bakgrund inom redovisning, rapportering och finansiell kontroll genom tidigare befattningar på Crem International, Permobil och PwC.

Aktuella uppdrag: Johan Ekström har inga andra relevanta uppdrag.

Innehav i Embracer: Per den 31 mars 2022 ägde Johan Ekström 73 370 B-aktier i Embracer Group AB (publ).

IAN GULAM **Född: 1982**

Chief of Staff, Legal & Governance, anställd sedan 2021

Utbildning/bakgrund: Ian har en jur. kand. från Uppsala Universitet. Ian var tidigare chefsjurist för Embracer Group. Ian Gulam har bred kunskap om bolags- och kapitalmarknadslagstiftning samt bolagsstyrning och innan han kom till Embracer Group arbetade han som biträdande jurist specialiserad på bolags- och kapitalmarknadsrätt på Baker McKenzie.

Aktuella uppdrag: Ian Gulam har inga andra relevanta uppdrag.

Innehav i Embracer: Per den 31 mars 2022 ägde Ian Gulam 19 036 B-aktier i Embracer Group AB (publ).

OPERATIVA KONCERNER

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖRER

KLEMENS KREUZER **Född: 1976**

Medgrundare Embracer Group (Grundare av THQ Nordic GmbH)

VD, THQ Nordic GmbH, anställd sedan 2011

Utbildning/bakgrund: Klemens Kreuzer har en masterexamen i företagsekonomi från Vienna University of Economics and Business. Han har även erfarenhet av företagsledning.

Aktuella uppdrag: Klemens Kreuzer har inga andra pågående uppdrag.

Innehav i Embracer: Per den 31 mars 2022, ägde Klemens Kreuzer 1,62 % av aktierna och 0,29 % av rösterna i Lars Wingefors AB, som i sin tur ägde 52 260 204 A-aktier och 210 238 330 B-aktier i Embracer Group AB (publ). Klemens Kreuzer ägde även 1 118 104 B-aktier genom helägt bolag.

ANTON WESTBERGH **Född: 1985**

Medgrundare och VD, Coffee Stain, anställd sedan 2013

Utbildning/bakgrund: Anton Westbergh har studerat datavetenskap vid Skövde universitet och har lång erfarenhet inom spel- och affärsutveckling.

Aktuella uppdrag: Anton Westbergh har inga andra pågående uppdrag.

Innehav i Embracer: Per den 31 mars 2022 ägde Anton Westbergh, genom bolag, 2 412 666 B-aktier i Embracer Group AB (publ).

KLEMENS KUNDRATITZ **Född: 1962**

Medgrundare och VD, Koch Media, anställd sedan 1994

Utbildning/bakgrund: Klemens Kundratitz har doktorsexamen i juridik från Leopold-Franzen-University i Innsbruck och har en gedigen bakgrund inom spel- och underhållningsbranschen. Han är medgrundare till Koch Media och har under många år utvecklat bolaget i rollen som koncernchef och VD. Klemens Kundratitz är också grundare av Deep Silver, Koch Medias spelförlag.

Aktuella uppdrag: Klemens Kundratitz har inga andra pågående uppdrag.

Innehav i Embracer: Per den 31 mars 2022 ägde Koch Media Holding GmbH 2 255 856 B-aktier i Embracer Group (publ). Koch Media Holding GmbH (tidigare moderbolag i Koch Media koncernen) är delägt av Klemens.

MATTHEW KARCH **Född: 1971**

Medgrundare och VD, Saber Interactive

Styrelseledamot sedan 2020

Utbildning/bakgrund: Matthew har en filosofie kandidatexamen från Washington University och juristexamen från University of Pennsylvania. Han har en gedigen bakgrund inom speldesign och utveckling, affärsutveckling och juridik, och talar flytande ryska.

Aktuella uppdrag: Matthew Karch har inga andra pågående uppdrag.

Innehav i Embracer: Per den 31 mars 2022, ägde Matthew Karch 57,5% av aktierna i S3D Media, som i sin tur ägde 12 798 274 A-aktier och 70 772 440 B-aktier i Embracer Group AB (publ). Matthew Karch äger även 1 070 000 B-aktier direkt.

PER-ARNE LUNDBERG **Född: 1970**
VD Amplifier Game Invest AB, anställd sedan 2018
Utbildning/bakgrund: Per-Arne har 16 års erfarenhet av spelbranschen. Som chef för The Game Incubator har han varit med i skapandet av fler än 80 spelföretag, bland annat Coffee Stain Studios, Pieces Interactive, ACE and Flamebait Games. Han har en bred erfarenhet av affärsutveckling, finans och strategiskt arbete för nyföretagande och tillväxt både i Sverige och i Silicon Valley, där han 2017 spenderade ett år på Nordic Innovation House genom ett stipendium från VINNOVA.
Aktuella uppdrag: Styrelseledamot, Forsway Scandinavia.
Innehav i Embracer: Per den 31 mars 2022 ägde Per-Arne Lundberg 33 694 B-aktier i Embracer Group (publ).

KEN GO **Född: 1980**
Grundare och VD, DECA Games
Utbildning/bakgrund: Ken har en kandidatexamen från The George Washington University. Ken är VD och grundare av DECA Games. Han har tillbringat över 14 år i spelbranschen med fokus inom spelsegmentet free-to-play (”FTP”) och som producent av spelet Kingdoms of Camelot och som europeisk General Manager för Kabam.
Aktuella uppdrag: Ken har inga andra aktuella uppdrag.
Innehav i Embracer: Per den 31 mars 2022, ägde Ken 11 803 182 B-aktier i Embracer Group AB (publ).

RANDY PITCHFORD **Född: 1971**
Grundare och VD, Gearbox Entertainment Company
Utbildning/bakgrund: Randy Pitchford är en sann industriveteran med över 30 år i branschen och som grundare av Gearbox Entertainment Company, som utvecklar och publicerar prisbelönta och bästsäljande videospel genom sina dotterbolag, Gearbox Software och Gearbox Publishing, och producerar banbrytande film och TV-innehåll.
Aktuella uppdrag: Randy Pitchford har inga andra aktuella uppdrag.
Innehav i Embracer: Per den 31 mars 2022, ägde Randy Pitchford 9 563 028 B-aktier i Embracer Group AB (publ).

OLEG GRUSHEVICH **Född: 1984**
Medgrundare och VD Easybrain, anställd sedan 2016
Utbildning/bakgrund: Oleg Grushevich har studerat redovisning i utländsk verksamhet vid Belarusian State Economic University och innehar FCCA som medlem i Association of Chartered Certified Accountants. Innan han började i spelbranschen har Oleg haft olika roller hos EY.
Aktuella uppdrag: Oleg Grushevich har inga andra aktuella uppdrag.
Innehav i Embracer: Per den 31 mars 2022, ägde Oleg Grushevich genom bolag, 10 066 554 B-aktier i Embracer Group AB (publ).AB (publ).

STÉPHANE CARVILLE **Född: 1968**
VD Asmodee Group
Utbildning/bakgrund: Stéphane har en examen i finans och marknadsföring från Paris Dauphine University. Han kom till Asmodee 2009 och har varit VD för Asmodee Group sedan 2012. Han har över 12 års erfarenhet inom spelbranschen. Innan hans nuvarande position har han haft seniora ledningsroller inom finans och affärsutveckling på både stora bolag och start-ups.
Aktuella uppdrag: Stéphane Carville har inga andra aktuella uppdrag.
Innehav i Embracer: –

MIKE RICHARDSON **Född: 1950**
VD Dark Horse Media
Utbildning/bakgrund: Mike Richardson har en kandidatexamen från Portland State University. 1980 grundade han Pegasus Fantasy Books som senare blev butikskedjan Things From Another World. 1986 grundade han Dark Horse Comics, ett internationellt prisvinnande förlag för vilket han skapat ett flertal serietidningar och grafiska noveller. Richardson är även grundare och VD för Dark Horse Entertainment där han har producerat många projekt för film och tv.
Aktuella uppdrag: Mike Richardson har inga andra aktuella uppdrag.
Innehav i Embracer: –

Warhammer 40,000: Space Marine 2

AKTIEN

96 AKTIEN OCH ÄGARNA

99 AKTIEKAPITALETS UTVECKLING

101 AKTIEÄGARE

NOTERAT PÅ NASDAQ FIRST NORTH STOCKHOLM

AKTIEN OCH ÄGARNA

Embracer Group har en bred aktieägarbas med ett stort innehav bland koncernens entreprenörer. Topp-20 i företagsledningen har ett samlat innehav motsvarande 43 procent av kapitalet och 66 procent av rösterna. Embracer Group-aktien serie B är sedan den 22 november 2016 noterad på Nasdaq First North Growth Market med kortnamnet EMBRAC B. Processen att byta lista till Nasdaq Stockholms huvudlista vid kalenderårets slut löper på enligt plan.

KURSUTVECKLING OCH OMSÄTTNING

Vid ingången av räkenskapsåret den 1 april 2021, var kursen på aktien 240,20 SEK (motsvarande 120,10 SEK justerat för aktiesplit 2:1 den 29 september 2021) och vid räkenskapsårets slut den 31 mars 2022 var kursen 79,38 SEK, en nedgång med 33,9 procent. Kursen varierade under året mellan som lägst 64,50 SEK den 8 mars 2022 och som högst 269,40 SEK (eller 134,70 SEK justerat för aktiesplit) den 3 maj 2021.

Embracer Groups börsvärde var vid räkenskapsårets utgång 80,6 miljarder SEK. Marknadsvärdet på free float uppgick till 42,6 miljarder SEK, det vill säga värdet på de B-aktier som är tillgängliga för handel (definierat som samtliga innehav ej överstigande fem procent).

ANTAL AKTIER OCH AKTIEKAPITAL

Antalet aktier i Embracer Group (publ) uppgick den 31 mars 2022 till 66 798 274 aktier av serie A och 1 064 663 764 aktier av serie B, totalt sett 1 131 462 038 aktier. Aktier av serie B har en röst vardera och aktier av serie A har tio röster vardera. Samtliga aktier representerar lika andel i bolagets tillgångar och resultat.

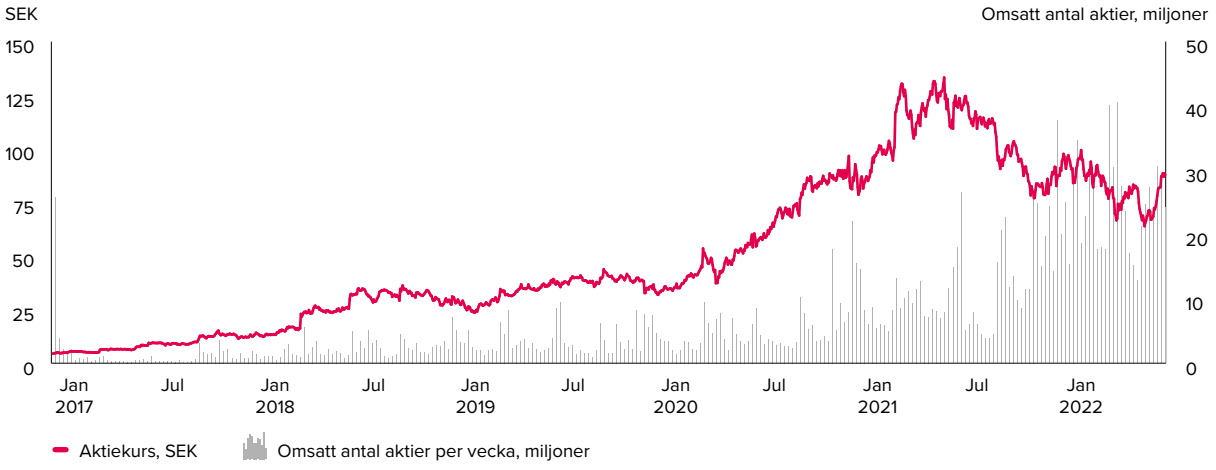
NYEMISSIONER OCH BEMYNDIGANDE

Den 8 mars 2022 emitterades totalt 40 060 091 aktier, som tecknats och tilldelats, vilka inkluderar Aktier i initiala köpeskilling. Totala antalet aktier och röster har därmed utökats i samma omfattning. Aktier i initiala köpeskillingen motsvarar cirka 3,54 procent respektive 2,31 procent av totala antalet aktier och röster i Embracer, på fullt utspädd basis. Genom emissionen av aktier i initiala köpeskillingen ökas aktiekapitalet med cirka 55 639 SEK.

Den 7 januari 2022 beslutade en extra bolagsstämma att bemyndiga styrelsen att intill nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen besluta om nyemission av B-aktier med avvikelse från aktieägares företrädesrätt att betalas kontant, genom apport och/eller genom kvittning. Beslut om nyemission enligt ovan får ske endast för att slutföra förvärvet av Asmodee. Den extra bolagsstämman beslutade även att bemyndiga styrelsen att intill nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen besluta om emission av B-aktier, konvertibler och/eller teckningsoptioner med rätt att konvertera till respektive teckna B-aktier, med eller utan avvikelse från aktieägares företrädesrätt, till ett antal motsvarande maximalt tio (10) procent av det totala antalet aktier i Embracer vid tidpunkten då bemyndigandet utnyttjas första gången, att betalas kontant, genom apport och/eller genom kvittning.

Den 16 december 2021 genomförde Embracer Group en riktad nyemission om 69 000 000 nya B-aktier till svenska och internationella institutionella investerare efter beslut av styrelsen med stöd av bemyndigandet från årsstämman den 16 september 2021. Teckningskursen var 87 SEK per B-aktie. Embracer Group erhöll en bruttolikvid om cirka 6 miljarder SEK som användes för att

AKTIEKURS OCH OMSATT ANTAL AKTIER



Embracer Group (Stockholm, Sverige)

finansiera betalningen av köpeskillingen för förvärvet av Asmodee. Genomförandet av nyemissionen innebar en utspädningseffekt om cirka 6,4 procent av antalet aktier och cirka 4,1 procent av antalet röster i Embracer Group. Antalet aktier ökade med 69 000 000 till 1 084 290 927 och att antalet röster ökade med 69 000 000 till 1 685 475 393. Aktiekapitalet ökar med cirka 95 833 SEK från cirka 1 410 127 SEK till cirka 1 505 960 SEK.

Den 16 september 2021 beslutade årsstämman i Embracer Group AB om uppdelning av bolagets aktier 2:1 varigenom en befintlig A-aktie respektive en befintlig B-aktie vardera delades upp i två nya aktier. Avstämningsdagen för uppdelningen av aktier i bolaget var den 30 september 2021. Antalet aktier efter genomförd uppdelning var 1 014 949 830, fördelat på 66 798 274 A-aktier och 948 151 556 B-aktier (före uppdelning totalt 507 474 915 aktier). Varje akties kvotvärde ändras från cirka 0,0027 kronor till cirka 0,0013 kronor. Årsstämman beslutade även att ändra Bolagets bolagsordning avseende gränser för aktiekapital och antal aktier. Det beslutades att aktiekapitalet ska vara lägst 1 398 000 kronor och högst 5 592 000 kronor. Det beslutades vidare att antalet aktier ska vara lägst 1 000 000 000 och högst 4 000 000 000. Årsstämman beslutade även, i enlighet med styrelsens förslag, att bemyndiga styrelsen att intill nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen besluta om emission av B-aktier, konvertibler och/eller teckningsoptioner med rätt att konvertera till respektive teckna B-aktier, med eller utan avvikelse från aktieägares företrädesrätt, till ett antal motsvarande maximalt tio (10) procent av det totala antalet aktier i Bolaget vid tidpunkten då bemyndigandet utnyttjas första gången (baserat på antalet aktier efter genomförd split enligt ovan), att betalas kontant, genom apport och/eller genom kvittning.

Den 23 augusti beslutade en extra bolagsstämma, i enlighet med styrelsens förslag, att bemyndiga styrelsen att intill nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen besluta om emission av B-aktier, konvertibler och/eller teckningsoptioner med rätt att konvertera till respektive teckna B-aktier, med eller utan avvikelse från aktieägares företrädesrätt, till ett antal motsvarande maximalt tio (10) procent av det totala antalet aktier i Embracer vid tidpunkten då bemyndigandet utnyttjas första gången, att betalas kontant, genom apport och/eller genom kvittning. Detta bemyndigande ersatte det bemyndigande som extra bolagsstämman den 26 februari 2021 beslutade om under vilket det fanns 3 378 875 B-aktier kvar att emittera.

ANALYTIKER SOM FÖLJER EMBRACER GROUP

PER PUBLICERINGSDATUM

Bolag	Namn	Telefon	E-post
ABG Sundal Collier	Simon Jönsson	+46 8 566 286 89	simon.jonsson@abgsc.se
Barclays	Nick Dempsey	-	nick.dempsey@barclays.com
Berenberg	Benjamin May	+44 20 346 52 667	benjamin.may@berenberg.com
Bernstein	Matti Littunen	+44 207 170 50 09	matti.littunen@bernstein.com
BofA Securities	Chirag Vadhia	+44 (0) 20 7996 1050	chirag.vadhia@bofa.com
Carnegie	Oscar Erixon	-	oscar.erixon@carnegie.se
Citi	Thomas A Singlehurst	+44 20 7986 4051	thomas.singlehurst@citi.com
Danske Bank	Jacob Edler	-	jedl@danskebank.se
DNB Bank ASA	Martin Arnell	-	martin.arnell@dnb.se
Exane BNP Paribas	Nicolas Langlet	-	nicolas.langlet@exanebnpparibas.com
Goldman Sachs International	Alexander Duval	+44 20 7552 2995	alexander.duval@gs.com
HSBC Bank plc	Ali Naqvi	-	ali.naqvi@hsbc.com
Kepler Cheuvreux	Mathias Lundberg	+46 73 053 26 51	mlundberg@keplercheuvreux.com
Nordea	Marlon Värnik		marlon.varnik@nordea.com
Pareto Securities	Joakim Walldof		joakim.walldof@paretosec.com
Raiffeisen Bank	Jakub Krawczyk		jakub.krawczyk@rbinternational.com
Redeye	Tomas Otterbeck	-	tomas.otterbeck@redeye.se
SEB	Jesper Birch-Jensen	+46 8 763 70 39	jesper.birch-jensen@seb.se
SHB	Rasmus Engberg	-	rasmus.engberg@handelsbanken.se

Notera: *Aktieanalytikern Redeye, som får ersättning, har inga köp-, neutral- eller säljrekommendationer.*
Estimaten samlas in av Infront och är baserade på förväntningar från analytiker som täcker Embracer Group.
På www.embracer.com finns en tjänst som ger konsensusestimat.

ÅRSSTÄMMA 2022

Aktieägarna i Embracer Group AB, org nr. 556582-6558, inbjuds härmed till årsstämman den 21 september 2022.

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 noterade på First North Growth Market regleras av First Norths regler och inte av de juridiska krav som ställs för handel på en reglerad marknad. En investering i ett bolag som handlas på First North Growth Market är mer riskfylld än en investering i ett bolag som handlas på en reglerad marknad. Bolag måste ansöka om notering på börsen och få sin ansökan godkänd innan handel på First North kan inledas. En Certified Adviser rådger bolaget genom noteringsprocessen och ser till att bolaget kontinuerligt lever upp till First Norths regelverk. FNCA Sweden AB är Embracer Groups Certified Adviser.

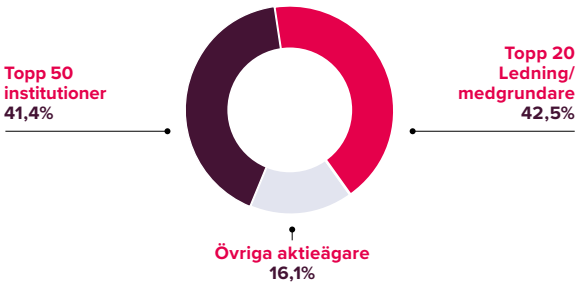
FNCA Sweden AB
E-mail: info@fnca.se
Tel: +46 8 528 00 399

INTERNATIONELLT ÄGANDE TOPP 50 INSTITUTIONER

Andel kapital, per den 31 mars 2022

INSTITUTIONELLT ÄGANDE VS LEDNING

Andel kapital, per den 31 mars 2022



AKTIEKAPITALETS UTVECKLING, HISTORIK

Registrerings-datum	Händelse	Antal A-aktier	Antal B-aktier	Totalt antal aktier	Aktiekapital, förändring	Aktiekapital, totalt
30/12/1999	Nybildning		1 000	1 000	100 000,00	100 000,00
30/09/2016	Fondemission		499 000	500 000	400 000,00	500 000,00
14/10/2016	Uppdelning 1:120	9 000 000	51 000 000	60 000 000		500 000,00
07/11/2016	Nyemission		32 500	60 032 500	270,83	500 270,83
28/11/2016	Nyemission		10 000 000	70 032 500	83 333,33	583 604,17
02/12/2016	Nyemission		2 000 000	72 032 500	16 666,67	600 270,83
26/09/2017	Nyemission		7 203 250	79 235 750	60 027,10	660 297,92
04/06/2018	Nyemission		135 135	79 370 885	1 126,13	661 424,04
07/06/2018	Nyemission		1 082 601	80 453 486	9 021,68	670 445,72
12/07/2018	Nyemission		7 700 000	88 153 486	64 166,68	734 612,38
16/11/2018	Nyemission		3 136 903	91 290 389	26 140,86	760 753,24
16/11/2018	Nyemission		60 358	91 350 747	502,98	761 256,22
15/02/2019	Nyemission		142 870	91 493 617	1 190,58	762 446,81
27/02/2019	Nyemission		4 732 661	96 226 278	39 438,85	801 885,66
06/03/2019	Nyemission		74 357	96 300 635	619,64	802 505,30
14/03/2019	Nyemission		6 267 339	102 567 974	52 227,84	854 733,12
14/03/2019	Nyemission		11 000 000	102 567 974	91 666,69	854 733,13
14/08/2019	Nyemission		133 048	102 701 022	1 108,74	855 841,86
14/08/2019	Nyemission		1 267 323	103 968 345	10 561,02	866 402,88
02/10/2019	Uppdelning 1:3	18 000 000	189 936 690	311 905 035		
27/12/2019	Nyemission		162 163	312 067 198	450,46	866 853,34
01/04/2020	Nyemission	6 399 137	35 386 220	353 852 555	116 070,44	982 923,78
08/04/2020	Nyemission		18 500 000	372 352 555	51 388,89	1 034 312,67
08/13/2020	Nyemission		2 466 070	374 818 625	6 850,20	1 041 162,87
08/13/2020	Nyemission		6 338 901	381 157 526	17 608,06	1 058 770,93
08/13/2020	Nyemission		186 225	381 343 751	517,3	1 059 288,23
08/13/2020	Nyemission		6 504	381 350 255	18,07	1 059 306,30
08/13/2020	Nyemission		26 090	381 376 345	72,48	1 059 378,78
08/13/2020	Nyemission		32 596	381 408 941	90,55	1 059 469,33
09/10/2020	Nyemission		924 771	382 333 712	2 568,81	1 062 038,14
09/16/2020	Nyemission		623 209	382 956 921	1 731,14	1 063 769,28
09/18/2020	Nyemission		2 492 837	385 449 758	6 924,55	1 070 693,83
10/08/2020	Nyemission		35 689 907	421 139 665	99 138,64	1 169 832,47
18/11/2020	Nyemission		8 800	421 148 465	24,45	1 169 856,92
18/11/2020	Nyemission		61 280	421 209 745	170,23	1 170 027,15
18/11/2020	Nyemission		247 419	421 457 164	687,28	1 170 714,43
18/11/2020	Nyemission		84 665	421 541 829	235,19	1 170 949,62
18/11/2020	Nyemission		109 707	421 651 536	304,75	1 171 254,37
18/11/2020	Nyemission		117 036	421 768 572	325,11	1 171 579,48
19/11/2020	Nyemission		352 640	422 121 212	979,56	1 172 559,04
25/11/2020	Nyemission		233 416	422 354 628	648,38	1 173 207,42
09/12/2020	Nyemission		840 899	423 195 527	2 335,84	1 175 543,26
11/12/2020	Nyemission		37 111	423 232 638	103,09	1 175 646,35
01/02/2021	Nyemission		567 039	423 799 677	1 575,11	1 177 221,46
25/02/2021	Nyemission		1 025 771	424 825 448	2 849,37	1 180 070,83
18/03/2021	Nyemission		36 000 000	460 825 448	100 000,02	1 280 070,85

FORTS. >>

AKTIEKAPITALETS UTVECKLING, 2021/22

Registrerings-datum	Händelse	Antal A-aktier	Antal B-aktier	Totalt antal aktier	Aktiekapital, förändring	Aktiekapital, totalt
01/04/2021	Nyemission		5 365 709	466 191 157	14 904,75	1 294 975,60
01/04/2021	Nyemission		1 774 871	467 966 028	4 930,20	1 299 905,80
01/04/2021	Nyemission		32 518 984	500 485 012	90 330,53	1 390 236,33
02/06/2021	Nyemission		2 533	500 487 545	7,04	1 390 243,37
02/07/2021	Nyemission		1 232	500 488 777	3,422223	1 390 246,79
15/07/2021	Nyemission		415 130	500 903 907	1 153,14	1 391 399,93
22/07/2021	Nyemission		247 936	501 151 843	688,72	1 392 088,65
22/07/2021	Nyemission		32 694	501 184 537	90,82	1 392 179,47
22/07/2021	Nyemission		2 135 652	503 320 189	5 932,37	1 398 111,84
04/08/2021	Nyemission		68 112	503 388 301	189,21	1 398 301,05
09/08/2021	Nyemission		201 612	503 589 913	560,04	1 398 861,09
02/09/2021	Nyemission		521	503 590 434	1,45	1 398 862,54
07/09/2021	Nyemission		3 878 316	507 468 750	10 773,11	1 409 635,65
21/09/2021	Nyemission		6 165	507 474 915	17,13	1 409 652,78
30/09/2021	Uppdelning 2:1	33 399 137	474 075 778	1 014 949 830	0	1 409 652,78
05/10/2021	Nyemission		42 954	1 014 992 784	59,66	1 409 712,44
27/10/2021	Nyemission		282 795	1 015 275 579	392,78	1 410 105,22
30/11/2021	Nyemission		1 012	1 015 276 591	1,41	1 410 106,63
03/12/2021	Nyemission		14 336	1 015 290 927	19,92	1 410 126,55
17/12/2021	Nyemission		69 000 000	1 084 290 927	95 833,36	1 505 959,91
21/12/2021	Nyemission		58 190	1 084 349 117	80,82	1 506 040,73
07/02/2022	Nyemission		72 796	1 084 421 913	101,11	1 506 141,84
07/02/2022	Nyemission		6 570 386	1 090 992 299	9 125,54	1 515 267,38
17/02/2022	Nyemission		59 740	1 091 052 039	82,98	1 515 350,36
09/03/2022	Nyemission		40 060 091	1 131 112 130	55 639,03	1 570 989,39
10/03/2022	Nyemission		316 659	1 131 428 789	439,81	1 571 429,20
18/03/2022	Nyemission		33 249	1 131 462 038	46,18	1 571 475,38
05/04/2022	Nyemission		2 296 100	1 133 758 138	3 189,03	1 574 664,41
02/06/2022	Nyemission		1 207 690	1 134 965 828	1 677,35	1 576 341,76
13/06/2022	Nyemission		47 115 105	1 182 080 933	65 437,66	1 641 779,42

AKTIEN

TOPP 10 ÄGARE, PER DEN 31 MARS 2022

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %
Lars Wingefors AB [1)]	52 260 204	210 238 330	23,20%	42,30%
Matthew Karch och Andrey Iones	12 798 274	70 772 440	7,39%	11,47%
Swedbank Robur Fonder		66 024 160	5,84%	3,81%
Grundare/Ledning Easybrain		65 037 968	5,75%	3,75%
Canada Pension Plan Investment Board (CPP)		54 753 946	4,84%	3,16%
PAI Partners		39 044 571	3,45%	2,25%
Didner & Gerge Fonder		30 346 924	2,68%	1,75%
Alecta Pensionsförsäkring		25 570 000	2,26%	1,48%
Handelsbanken Fonder		25 012 220	2,21%	1,44%
ODIN Fonder		22 792 072	2,01%	1,32%
TOTALT TOPP 10	**65 058 478**	**609 592 631**	**59,63%**	**72,73%**
ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE	**1 739 796**	**455 071 133**	**40,37%**	**27,27%**
TOTALT	**66 798 274**	**1 064 663 764**	**100,00%**	**100,00%**

Källa: *Monitor från Modular Finance.*
[1)] *Lars Wingefors et al. För mer information vänligen se: embracer.com/release/embracer-groups-grundare-slutfor-konsolidering-av-aktieagande/*
Ledningens innehav ovan ägs generellt sett genom olika ägda bolag.

TOPP 20 ÄGARE, LEDNING & MEDGRUNDARE, PER DEN 31 MARS 2022

Ägare	Medgrundare	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %
Lars Wingefors AB [1)]	Embracer Group	52 260 204	210 238 330	23,20%	42,30%
Matthew Karch och Andrey Iones	Saber Interactive	12 798 274	70 772 440	7,39%	11,47%
Grundare/Ledning	Easybrain	0	65 037 968	5,75%	3,75%
Ken Go	DECA Games	0	11 803 182	1,04%	0,68%
Randy Pitchford	Gearbox Entertainment	0	9 563 028	0,85%	0,55%
Erik Stenberg	Embracer Group	0	9 000 000	0,80%	0,52%
Luisa Bixio	Milestone	0	4 755 483	0,42%	0,27%
Grundare/Ledning	4A Games	0	4 892 140	0,43%	0,28%
Ledning	CrazyLabs	0	4 402 714	0,39%	0,25%
Grundare	Ghostship Games	0	4 271 304	0,38%	0,25%
Richard Stitselaar och Kimara Rouwit	Vertigo Games	0	3 856 420	0,34%	0,22%
Grundare/Ledning	Aspyr	0	3 549 742	0,31%	0,20%
Pelle Lundborg	Embracer Group	1 739 796	1 509 120	0,29%	1,09%
Anton Westbergh	Coffee Stain	0	2 412 666	0,21%	0,14%
Klemens Kundratitz	Koch Media	0	2 255 856	0,20%	0,13%
Vincent Van Brummen	Vertigo Games	0	1 495 702	0,13%	0,09%
Grundare	Zen Studios	0	1 134 078	0,10%	0,07%
Klemens Kreuzer	THQ Nordic	0	1 118 104	0,10%	0,06%
Matthew Karch	Saber Interactive	0	1 070 000	0,09%	0,06%
John Coleman	Vertigo Games	0	740 660	0,07%	0,04%
TOPP 20		**66 798 274**	**413 878 937**	**42,48%**	**62,44%**
ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE		**0**	**650 784 827**	**57,52%**	**37,56%**
TOTALT		**66 798 274**	**1 064 663 764**	**100%**	**100%**

[1)] *Lars Wingefors et al. För mer information vänligen se: embracer.com/release/embracer-groups-grundare-slutfor-konsolidering-av-aktieagande/*
Ledningens innehav ovan ägs generellt sett genom olika ägda bolag.

TOPP 50 INSTITUTIONELLA ÄGARE, PER DEN 31 MARS 2022

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %
Swedbank Robur Fonder		66 024 160	5,84%	3,81%
Canada Pension Plan Investment Board (CPP)		54 753 946	4,84%	3,16%
PAI Partners		39 044 571	3,45%	2,25%
Didner & Gerge Fonder		30 346 924	2,68%	1,75%
Alecta Pensionsförsäkring		25 570 000	2,26%	1,48%
Handelsbanken Fonder		25 012 220	2,21%	1,44%
ODIN Fonder		22 792 072	2,01%	1,32%
AMF Pension & Fonder		17 500 000	1,55%	1,01%
BlackRock		15 454 683	1,37%	0,89%
SEB Fonder		13 811 239	1,22%	0,80%
TIN Fonder		12 795 524	1,13%	0,74%
Första AP-fonden		12 327 069	1,09%	0,71%
Avanza Pension		12 037 805	1,06%	0,69%
Livförsäkringsbolaget Skandia		10 343 489	0,91%	0,60%
Andra AP-fonden		7 984 295	0,71%	0,46%
Skandia Fonder		7 122 370	0,63%	0,41%
AFA Försäkring		6 701 768	0,59%	0,39%
Enter Fonder		6 148 940	0,54%	0,35%
Futur Pension		6 089 738	0,54%	0,35%
Baillie Gifford & Co		5 483 262	0,48%	0,32%
Nordnet Pensionsförsäkring		5 297 405	0,47%	0,31%
Naventi Fonder		4 959 878	0,44%	0,29%
Martin Larsson (Chalex AB)		4 713 369	0,42%	0,27%
Cliens Fonder		4 150 000	0,37%	0,24%
Aktia Asset Management		3 624 496	0,32%	0,21%
VanEck		3 303 398	0,29%	0,19%
Northern Trust		2 873 086	0,25%	0,17%
State Street Global Advisors		2 619 535	0,23%	0,15%
Fidelity Investments (FMR)		2 417 647	0,21%	0,14%
Deka Investments		2 248 460	0,20%	0,13%
Sensor Fonder		2 192 184	0,19%	0,13%
Svenska Handelsbanken AB for PB		2 163 674	0,19%	0,12%
Consensus Asset Management		1 994 290	0,18%	0,12%
Ålandsbanken Fonder		1 955 500	0,17%	0,11%
Öhman Fonder		1 938 741	0,17%	0,11%
Danske Invest (Lux)		1 917 052	0,17%	0,11%
Handelsbanken Liv Försäkring AB		1 902 636	0,17%	0,11%
Swedbank Försäkring		1 824 338	0,16%	0,11%
TIAA - Teachers Advisors		1 764 706	0,16%	0,10%
RAM Rational Asset Management		1 755 385	0,16%	0,10%
Nordea Liv & Pension		1 723 309	0,15%	0,10%
Lancelot Asset Management AB		1 700 000	0,15%	0,10%
M&G Investment Management		1 632 778	0,14%	0,09%
Global X Management Company LLC		1 544 737	0,14%	0,09%
DNB Fonder		1 523 410	0,13%	0,09%
Fondita Fonder		1 510 000	0,13%	0,09%
Allspring Global Investments		1 489 549	0,13%	0,09%
Säästöpankki Fonder		1 455 000	0,13%	0,08%
1832 Asset Management		1 425 600	0,13%	0,08%
Prioritet Finans		1 422 000	0,13%	0,08%
TOPP 50 INSTITUTIONELLA ÄGARE		**468 386 238**	**41,40%**	**27,00%**
ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE	**66 798 274**	**596 277 526**	**58,60%**	**73,00%**
TOTALT	**66 798 274**	**1 064 663 764**	**100%**	**100%**

Källa: *Monitor från Modular Finance.*

Koch Media UK (Theale, Storbritannien)

Road 96

ÅRSREDOVISNING & KONCERNREDOVISNING

Förvaltningsberättelse		106
Koncernens resultaträkning		112
Koncernens balansräkning		113
Koncernens förändringar i eget kapital		115
Koncernens kassaflödesanalys		116
Moderföretagets resultaträkning		117
Moderföretagets balansräkning		118
Moderföretagets förändringar i eget kapital		120
Moderföretagets kassaflödesanalys		121
Not 1	Redovisningsprinciper	122
Not 2	Uppskattningar och bedömningar	127
Not 3	Nettoomsättning per geografisk marknad	129
Not 4	Övriga rörelseintäkter	129
Not 5	Arvode och kostnadsersättning till revisorer	129
Not 6	Anställda, personalkostnader och arvoden till styrelse	130
Not 7	Operationell leasing	132
Not 8	Resultat från finansiella anläggningstillgångar	132
Not 9	Ränteintäkter och liknande resultatposter	132
Not 10	Räntekostnader och liknande resultatposter	132
Not 11	Bokslutsdispositioner, övriga	132
Not 12	Skatt på årets resultat	133
Not 13	Färdigställda utvecklingsprojekt	133
Not 14	Varumärkesrättigheter	134
Not 15	Publicerings- och distributionsrelationer	134
Not 16	Filmrättigheter	134
Not 17	Goodwill	134
Not 18	Pågående projekt	135
Not 19	Övriga immateriella anläggningstillgångar	135
Not 20	Byggnader och mark	136
Not 21	Inventarier, verktyg och installationer	136
Not 22	Pågående investeringar och förskott	136
Not 23	Förbättringsåtgärder på annans fastighet	136
Not 24	Andelar i koncernföretag	136
Not 25	Långfristiga fordringar på intresseföretag	137
Not 26	Andelar i intresseföretag	138
Not 27	Långfristiga fordringar på intresseföretag, räntebärande	138
Not 28	Långfristiga fordringar på intresseföretag	138
Not 29	Ägarintressen i övriga företag	138
Not 30	Uppskjuten skatt	139
Not 31	Andra långfristiga fordringar	140
Not 32	Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	140
Not 33	Aktiekapital	140
Not 34	Förslag till disposition av företagets fria egna kapital	140
Not 35	Resultat per aktie	140
Not 36	Ackumulerade överavskrivningar	141
Not 37	Periodiseringsfonder	141
Not 38	Avsättning till pensioner	141
Not 39	Övriga avsättningar	141
Not 40	Långfristiga skulder	143
Not 41	Kreditutrymme	143
Not 42	Ställda säkerheter och eventualförpliktelser	143
Not 43	Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	143
Not 44	Transaktioner med närstående	143
Not 45	Betalda räntor och erhållen utdelning	144
Not 46	Övriga upplysningar till kassaflödesanalysen	144
Not 47	Likvida medel	144
Not 48	Förvärv av dotterföretag	145
Not 49	Koncernuppgifter	147
Not 50	Väsentliga händelser efter räkenskapsårets slut	147
Not 51	Nyckeltalsdefinitioner	147

FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE

Styrelsen och verkställande direktören för Embracer Group AB (publ), org nr 556582-6558, avger härmed sin förvaltningsberättelse för 2021/22. Embracer Group bedriver verksamhet i formen aktiebolag (publ) och har sitt säte i Karlstad, Sverige. Räkenskaperna redovisas i SEK, svenska kronor, vilket är moderföretagets funktionella valuta.

VERKSAMHET – GENERELL INFORMATION

Embracer Group är en koncern som består av oberoende verksamheter inom spel och underhållning. Dess mer än 12 750 sysselsatta levererar värde och underhållning till spelare och kunder över hela världen genom en av marknadens största och mest spännande varumärkesportfölj. Embracer Group har en decentraliserad affärsmodell där fantastiska entreprenörer driver sin verksamhet i oberoende operativa koncerner – där vardera har sin säregna historia, varumärke, affärsstrategi och andra egenheter, men alla delar samma långsiktiga ambitioner och en gemensam entreprenörsanda. Tillsammans bildar de ett unikt och snabbt växande ekosystem och har en stark marknadsposition i premium-, mobil-, VR- och brädspel, samt partner publishing och nisch positioner inom film och serieförlag.

STRATEGISK FILOSOFI

Embracer Group består av ett ekosystem för studios, förlag och andra spel- och underhållningsbolag. De samarbetsmöjligheter, den finansiella styrka och affärsmöjligheter som presenteras är starka incitament för bolag som vill bli en del av koncernen. Människor ges möjlighet att realisera fantastiska idéer och uppnå sin fulla potential genom en unik kultur och strategi.

Den diversifierade portföljen av utvecklingsprojekt reducerar den aggregerade projektrisken för koncernen. Därför kan Embracer Group se till att individuella studios är modiga och kreativa i sin spelutveckling samtidigt som kvalitet kommer först. Det fanns ingen enskild speltitel som genererade mer än fem procent av koncernintäkterna under räkenskapsåret 2021/22.

Genom förvärven av Easybrain och CrazyLabs har Embracer Group ökat sin närvaro i mobilspelssegmentet under året. Portföljen breddades ytterligare genom förvärven av Asmodee och Dark Horse som gav en närvaro på marknaderna för brädspel och serietidningar. Dessa var transformativa förvärv och stärkte bolagets position som en ledande och oberoende spelkoncern.

Embracer Group har fortsatt en stark position i samtliga viktiga delar av värdekedjan för spelmarknaden, varumärkesägande, utveckling, förlag och distribution.

En stark balansräkning är prioriterad vilket reducerar finansiella risken och maximerar strategisk flexibilitet. Koncernen har som ambition att generera förutsebar långsiktig tillväxt i intäkter, vinster och kassaflöden. Organisk och förvärvad tillväxt syftar primärt till att växa vinsten och kassaflöden i absoluta tal. En ökad vinstmarginal kommer i andra hand. Embracer Groups allt mer diversifierade portfölj resulterar i en mer motståndskraftig intjäningsprofil. Synergier mellan operativa koncerner som godkänns av operativa koncern VD:ar, uppmuntras men är inte tvingande.

NETTOOMSÄTTNING & RESULTAT

Koncernens nettoomsättning för räkenskapsåret 2021/22 uppgick till 17 036,7 MSEK (9 024,2). Tillväxten drevs huvudsakligen av affärsområdet Games och förvärven av Gearbox, Easybrain och CrazyLabs. Aktiverade utvecklingsprojekt för egen räkning ökade under räkenskapsåret till 2 293,5 MSEK (1 291,6) och ökningen beror på att fler utvecklingsprojekt pågår i koncernen.

Rörelsekostnader kopplade till Handelsvaror uppgick till –4 697,1 MSEK (–3 618,4), en ökning som drivits av både organisk och förvärvad tillväxt. Övriga externa kostnader uppgick till –4 938,4 MSEK (–1 318,5) och inkluderar kostnader för försäljning och marknadsföring. Ökningen är ett resultat av att fler spel har släppts under året. Personalkostnaderna uppgick till –4 355,7 MSEK (–1 841,5). Ökningen förklaras dels av de förvärvade bolagen och dels av ökade kostnader kopplat till hantering av en växande spelportfölj och initiativ för att stärka koncernövergripande förmågor.

Rörelseresultatet före avskrivningar (EBITDA) uppgick till 6 135,1 MSEK (3 985,3).

Räkenskapsårets avskrivningar av immateriella anläggningstillgångar uppgick till –9 750,9 MSEK (–3 467,3) och ökningen beror främst på en ökning i förvärvsrelaterade avskrivningar på grund av ett större antal förvärv.

Avskrivningar av materiella anläggningstillgångar uppgick till –100,1 MSEK (–41,2).

Koncernens rörelseresultat uppgick till –3 716,0 MSEK (476,8). Minskningen beror på högre kostnader kopplade till förvärvsrelaterade avskrivningar.

Koncernens resultat före skatt uppgick till –3 820,7 MSEK (680,0) och resultatet efter skatt var –4 291,1 MSEK (287,3). Resultatet per aktie uppgick till –4,16 SEK (0,36). För mer information om resultat per aktie se not 35.

FINANSIELL STÄLLNING

Värdet på egenutvecklade och licensierade spel uppgick till 1 202,7 MSEK (512,6) och har under året skrivits av med –1 036,7 MSEK (–786,0). Värdet på varumärkesrättigheter uppgick till 22 316,4 MSEK (1 575,2) och varumärkesrättigheter kopplade till spel har under året skrivits av med –1 868,2 MSEK (–456,7). Pågående projekt som avser balanserade utgifter för utveckling av nya spelprojekt uppgick vid räkenskapsårets utgång till 6 072,8 MSEK (3 220,6). Värdet på övriga immateriella anläggningstillgångar uppgick till 179,2 MSEK (32,1) och har under året skrivits av med –25,5 MSEK (–12,4). Goodwill uppgick till 46 068,9 MSEK (10 804,2) och har under året skrivits av med –6 608,1 MSEK (–1 924,9). De immateriella anläggningstillgångarna som är hänförliga till Partner Publishing/Film-verksamheterna uppgick till 232,6 MSEK (245,3) och har skrivits av under året med –196,0 MSEK (–258,3). Tillgångarna värderas till balansdagens valutakurs och är i huvudsak anskaffade i USD

UTVECKLING AV VERKSAMHET, RESULTAT OCH STÄLLNING – KONCERNEN

MSEK	2021/22	2020/21	2019/20	2018/19[1]	2017
Nettoomsättning	17 036,7	9 024,2	5 249,4	5 754,1	507,5
Operativt EBIT	4 416,3	2 870,8	1 033,0	897,1	202,3
Operativt EBIT-marginal, %	26	32	20	16	40
Balansomslutning	93 454,4	33 752,2	10 637,2	8 608,2	1 328,8
Soliditet, %	48	80	60	66	81
Medelantal anställda	6 532	3 174	1 856	1 026	143

[1] Räkenskapsåret 2018/19 avser 15 månader, övriga jämförelseår avser 12 månader. *Definitioner, se not 51.*

och EUR. Det totala antalet spelprojekt i slutet av räkenskapsårets uppgick till 223 (160) projekt.

Materiella anläggningstillgångar består i huvudsak av fastigheter samt IT- och kontorsutrustning i respektive bolag. Värdet på materiella anläggningstillgångar uppgick till 726,6 MSEK (237,8) och har skrivits av med –100,1 MSEK (–41,4) under året.

Värdet på uppskjuten skattefordran uppgick till 1 310,5 MSEK (269,1) och avser i huvudsak temporära skillnader i fordringar och skulder.

Värdet på varulagret som i huvudsak består av fysiska spel, bordsspel, merchandiseprodukter och filmer uppgick till 3 162,4 MSEK (242,9).

Kundfordringar uppgick till 3 753,5 MSEK (1 075,6).

Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter uppgick till 1 034,0 MSEK (533,8) varav merparten av fordran avser upplupna intäkter.

Vid räkenskapsårets utgång uppgick likvida medel inklusive kortfristiga placeringar till 5 809,8 MSEK (14 299,9).

Sammantaget uppgick koncernens likvida medel, kortfristiga placeringar och outnyttjade kreditlimiter till 7 387,7 MSEK per den 31 mars 2022, jämfört med 20 512,6 MSEK per den 31 mars 2021.

Per den 31 mars 2022 uppgick koncernens egna kapital till 44 812,2 MSEK (27 165,4) och soliditeten minskade till 48 procent (80) främst beroende på förvärvet av Asmodee. Eget kapital per aktie uppgick till 39,41 SEK (58,92).

Avsättning till pensioner uppgick till 19,6 MSEK (17,1).

Uppskjuten skatteskuld hänförlig till obeskattade reserver och övervärden i samband med förvärv uppgick till 5 796,1 MSEK (532,4).

Övriga långfristiga avsättningar uppgick till 13 901,1 MSEK (2 267,0) och avser förväntade tilläggsköpeskillingar samt avsättningar för returer, garantier och rabatter. Koncernen hade långfristiga skulder om 7 351,1 MSEK (246,0) samt kortfristiga skulder till kreditinstitut om 12 808,3 MSEK (1 203,3).

Värdet på kreditfaciliteter som var utnyttjade per balansdagen uppgick till 20 218,1 MSEK (1 474,2) och värdet på den outnyttjade krediter uppgick till 1 657,3 MSEK (6 258,9). Förskott från kunder och leverantörsskulder uppgick till 3 670,9 MSEK (809,1).

Aktuell skatteskuld uppgick till 602,1 MSEK (201,4).

Övriga skulder, upplupna kostnader och förutbetalda intäkter uppgick till 4 297,4 MSEK (1 282,6).

KASSAFLÖDE

Årets kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 4 281,3 MSEK (3 899,0). Nettoinvesteringar i anläggningstillgångar uppgick till –4 052,8 MSEK (–2 204,7).

Förvärv av dotterföretag har haft en nettopåverkan på likviditeten med –33 770,3 MSEK (–4 590,8).

Förvärv av övriga finansiella tillgångar uppgick till –71,8 MSEK (–9,3).

Kassaflöde från finansieringsverksamheten uppgick till 25 024,9 MSEK (14 725,3), varav nyemissioner bidragit med 6 310,4 MSEK (14 988,3) och nettoförändring av krediter har bidragit med 98,6 MSEK (–29,9).

Årets kassaflöde uppgick till –8 588,7 MSEK (11 819,5).

INVESTERINGAR OCH AVSKRIVNINGAR

Under räkenskapsåret uppgick koncernens investeringar i immateriella anläggningstillgångar (exklusive investeringar genom företagsförvärv) till 3 716,5 MSEK (2 139,2) varav merparten avser investeringar i spelutveckling. Investeringar i materiella anläggningstillgångar uppgick till 344,1 MSEK (70,9), varav merparten avser investeringar i fastigheter, inventarier och IT-utrustning. Avskrivningar av immateriella anläggningstillgångar uppgick till –9 750,9 MSEK (–3 467,1) där merparten avser avskrivningar på varumärkesrättigheter, egenutvecklade spel samt goodwill. Avskrivningar av materiella anläggningstillgångar uppgick till –100,1 MSEK (–41,2).

SKATT

Årets skatt uppgick till –470,4 MSEK (–392,7) och skattekostnaden är främst hänförlig till den svenska verksamheten samt skattekostnader i Koch Media.

HÅLLBARHETSREDOVISNING

Styrelsen avger Hållbarhetsredovisningen. Årets Hållbarhetsredovisning återfinns på sidorna 43-73.

MODERFÖRETAGET

Moderföretagets nettoomsättning för året uppgick till 527,4 MSEK (796,0) och resultatet före skatt var 393,5 MSEK (186,7). Resultatet efter skatt var 345,9 MSEK (147,0).

Moderföretaget fick koncernbidrag om 148,4 MSEK (206,4) och gav koncernbidrag om –469,1 MSEK (-), vilket totalt sett påverkade räkenskapsårets resultat negativt.

Likvida medel och kortfristiga placeringar uppgick per den 31 mars 2022 till 1 482,7 MSEK (12 393,6). Investeringar i immateriella anläggningstillgångar har under året uppgått till 5,4 MSEK (431,1) och avskrivningar på immateriella anläggningstillgångar uppgick till –262,7 MSEK (–416,4).

Investeringar i materiella anläggningstillgångar har under året uppgått till 2,1 MSEK (2,8) och avskrivningar på materiella anläggningstillgångar har uppgått till –1,1 MSEK (–0,4).

Moderföretagets egna kapital vid utgången på räkenskapsåret uppgick till 46 932,3 MSEK (26 053,0) med en soliditet om 72% (98%).

UTVECKLING AV VERKSAMHET, RESULTAT OCH STÄLLNING – MODERFÖRETAGET

MSEK	2021/22	2020/21	2019/20	2018/19[1)]	2017
Nettoomsättning	527,4	796,0	495,9	416,4	244,9
Rörelsemarginal, %	22	38	19	39	68
Balansomslutning	65 245,0	26 645,0	6 090,1	5 482,8	1 209,2
Soliditet, %	72	98	93	95	86

[1)] Räkenskapsåret 2018/19 avser 15 månader, övriga jämförelseår avser 12 månader. *Definitioner, se not 51.*

VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER ÅRET

Den 6 april 2021 slutförde Embracer Group och dess dotterföretag förvärven av Aspyr, Easybrain och Gearbox Entertainment efter att alla villkor för transaktionerna, inklusive myndighetsgodkännande, var uppfyllda. De förvärvade bolagen har konsoliderats i Embracer Groups räkenskaper från och med den 6 april 2021. Den aggregerade initiala köpeskillingen för transaktionerna uppgår till totalt cirka 9,3 miljarder SEK, på kassa- och skuldfri basis. Cirka 2,5 miljarder SEK betalades kontant och cirka 6,8 miljarder SEK i nyemitterade B-aktier i Embracer Group. En maximal tilläggsköpeskilling om 12,5 miljarder SEK kan erläggas, under förutsättning att vissa finansiella och operationella mål uppnås under en period upp till sju år. Tilläggsköpeskillingen består av maximalt 7 miljarder SEK som betalas kontant och cirka 5,5 miljarder SEK som betalas i B-aktier i Embracer Group.

Den 11 maj 2021 ingick Embracer Group genom sina dotterbolag THQ Nordic GmbH och Amplifier Game Invest AB fyra förvärvsavtal avseende 100% vardera av Appeal Studios S.A., KAIKO GmbH, Massive Miniteam GmbH (dessa tre genomfördes av THQ) och FRAME BREAK AB (genomfördes av Amplifier). Den totala köpeskillingen per tillträdesdagen för dessa fyra förvärv uppgick till cirka 71 MSEK på kontant- och skuldfri bas. Därutöver offentliggjorde THQ Nordic att man grundat Gate21 d.o.o i Sarajevo, Bosnien och Hercegovina vilket gör det möjligt för THQ Nordic att utveckla 3D-karaktärer i världsklass genom de mest avancerade karaktärs- och ansiktsriggarna i spelutvecklingsprojekten.

Den 28 juni 2021 tecknade Embracer Group en icke säkerställd rullande kreditfacilitet om 6,0 miljarder SEK i flera valutor från de ledande nordiska bankerna Nordea, SEB och Swedbank. Den nya kreditfaciliteten löpte på tre år med möjlighet till förlängning i upp till två år. Krediten refinansierade det tidigare låneutrymmet från Nordea om 4,4 miljarder SEK som löpte ut i juli 2021 och maj 2022. Senare i december 2021 säkrade Embracer Group en ny kreditfacilitet från Nordea Bank, SEB och Swedbank om 6 miljarder SEK i lån med löptid om 30 månader samt 12 miljarder SEK i brygglån. Denna kreditfacilitet ersatte den kreditfacilitet som tecknades 28 juni 2021.

Den 5 augusti ingick Embracer Group åtta förvärvsavtal som sedan slutfördes under räkenskapsåret, vilka bidrog med mer än 550 nya kollegor i koncernen. DECA Games förvärvade CrazyLabs, en Israel-baserad förläggare och utvecklare av det framgångsrika mobilspelet Super Stylist och andra spel med långvarig livslängd inom segmenten casual och lifestyle role playing. Coffee Stain förvärvade Ghost Ship Games, en Danmark-baserad spelutvecklare inom segmentet indiespel. Coffee Stain förvärvade Easy Trigger från Trollhättan, Sverige. Studion står bakom kritikerrosade titeln Huntdown. Koch Media genom sitt dotterbolag Vertigo Games förvärvade Force Field, baserade i Holland, en utvecklingsstudio inom VR med en portfölj som inkluderar ett flertal prisbelönta VR titlar. Koch Media förvärvade DigixArt, en Frankrike-baserad utvecklingsstudio och skaparen av ett flertal narrativspel. Saber förvärvade Slipgate Ironworks, en spelutvecklingsstudio, baserade i Danmark, med lång erfarenhet av att samarbeta med ledande förläggare och varumärkesägare. Saber förvärvade 3D Realm, en Danmark-baserad förläggare med mer än 30 års erfarenhet inom industrin och skapare av kultspelet Duke Nukem. Embracer Group förvärvade 70% i Grimfrost, med säte i Karlstad, Sverige, en e-handlare som är ledande inom högkvalitativa vikingaprodukter. Dessa förvärv förbättrar koncernens kapacitet inom mobil förläggar- och utvecklingsverksamhet, indie-utveckling, VR-utveckling samt berättardriven och retro shooter-utveckling, för PC/konsoler samt e-handel.

Den 18 augusti ingick Embracer Group, genom sitt helägda dotterbolag Saber Interactive, tre förvärvsavtal som sedan dess har slutförts: Demiurge Studios, en oberoende spelutvecklingsstudio med 68 anställda som är baserade i Cambridge, Massachusetts, USA. Dess erfarna team av utvecklare kommer att stärka Sabers närvaro i USA; Fractured Byte, en välrenommerad, kreativ och kostnadseffektiv spelstudio med huvudkontor i Estland. Teamet som består av 50 utvecklare är baserat i Ukraina och arbetar primärt med oberoende spelutveckling och porteringsprojekt; Ryssland-baserade SmartPhone Labs, ett oberoende mjukvarutestare och spelutvecklare för mobil, PC, konsol och VR.

Den 22 september ingick Embracer Group, genom sitt helägda dotterbolag Saber Interactive, avtal om att förvärva Bytex Limited Liability Company, en välrenommerad aktör inom Quality Assurance och är en Work for hire studio med sin bas i Saransk, Ryssland.

Den 30 september genomförde Embracer Group en aktiesplit 2:1, efter beslut från årsstämman.

Den 14 oktober offentliggjorde Embracer Group förvärvet av mobilspelsutvecklaren Jufeng Studio och åtta mobilspelstitlar genom sin operativa koncern DECA Games.

Den 15 december offentliggjorde Embracer Group förvärvet av Financière Amuse Topco SAS (”Asmodee”), en internationellt ledande förläggare och distributör av brädspel, samlarkort och digitala brädspel. Efter slutförande i mars 2022 blev Asmodee den nionde operativa koncernen och dess verksamhet drivs fortsatt oberoende. Den initiala köpeskillingen uppgick till ungefär 2,75 miljarder EUR totalt sett. En tilläggsköpeskilling om ungefär 360 MEUR kan betalas ut i B-aktier av Embracer Group till vissa minoritets aktieägare i framtiden, givet att vissa villkor uppnås.

Den 8 mars 2022 uppfylldes samtliga villkor för transaktionen, inklusive regulatoriska godkännande

från konkurrensmyndigheter, och därmed kunde transaktionen slutföras. Vid samma datum konsoliderades Asmodee i Embracer Group och verkar nu som en egen operativ koncern.

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. I syfte att skapa långsiktiga gemensamma intressen kan en tilläggsköpeskilling 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. De förvärvade bolagen inkluderar Perfect World North American Corporation och Perfect World Publishing B.V. (tillsammans "PWE"). PWE, numera Gearbox Publishing, är en spelutvecklare och förläggare för PC och konsoler; USA-baserade Shiver Entertainment som fokuserar på spelutveckling, samutveckling och porting projekt över olika plattformar och genrer; Ungern-baserade DIGIC som är en animationsstudio med en gedigen meritlista inom kommersiella trailers och cinematics för bästsäljande spel samt animering för streaming media; Tyskland-baserade Spotfilm Networx som har de ledande Advertising-based Video on Demand (AVOD) kanalerna i Tyskland. Embracer Group förvärvade Dark Horse som efter slutförande av förvärvet blev den tionde operativa koncernen i Embracer Group. Genom förvärvet stärker Embracer Group sina förmågor inom transmedia genom att addera expertis inom innehållsutveckling, förlagsverksamhet för serietidningar samt film & TV produktion.

Den 24 februari 2022, invaderade Ryssland grannlandet Ukraina och ett inhumant och aggressivt krig inleddes. Den 15 mars 2022 gav Embracer Group en uppdatering av läget med anledning av kriget i Ukraina genom ett öppet brev från VD. I mitten av maj hade kriget följande konsekvenser för Embracer Group:

- I slutet av 2021 hade Embracer Group cirka 250 medarbetare i Ukraina, 1 000 i Ryssland och 250 i Belarus. Medarbetare i dessa regioner arbetar främst med spelutveckling och relaterade supporttjänster, och de flesta har kunnat utföra sitt arbete. Många anställda och deras familjemedlemmar har omlokaliserats. Nyckelfunktioner inom utveckling, tech, business intelligence och user acquisition har flyttats till primärt Portugal, Cypern och Polen.
- Förlag och varumärken ägs och hanteras av bolag utanför regionen.
- Koncernen har inga betydande tillgångar i regionen, annat än ovärderligt humankapital.
- Embracer Group har ingen direkt konsumentförsäljning i Ukraina, Ryssland eller Belarus. Konsumentförsäljning sker genom mellanhänder och har historiskt representerat ungefär 1% av koncernens totala nettoomsättning.
- Under kvartalet gjorde koncernen donationer och utfästelser om 50 MSEK till humanitärt bistånd, till organisationer såsom Röda Korset, SOS Barnbyar och ACT Alliance.
- Sanktioner gentemot Ryssland och Belarus har inte påverkat Embracer Groups verksamhet till dagens datum. Detta kan givetvis förändras om nya sanktioner introduceras. Embracer Group har jobbat hårt med insatser för att säkerställa kontinuitet i verksamheten alltsedan kriget bröt ut.

Målet är att möjliggöra för anställda att arbeta säkert och bo i en miljö som är fri från fysiska och politiska faror. Koncernen kommer fortsätta arbeta hårt för att uppnå denna målsättning.

VIKTIGA FÖRHÅLLANDEN

Embracer Groups främsta intäkter härrör från försäljning av videospel, mobilspel med förhållandevis korta säljcykler, där en stor andel av intäkterna för respektive spel uppkommer vid lanseringen och strax därefter. Bolagets intäkter kan därför komma att variera förhållandevis mycket mellan åren beroende på hur många spellanseringar som genomförs och hur dessa utvecklar sig.

Intäkter från bordsspel är mer stabila eftersom produkten har betydligt längre livscykler och är inte lika beroende av antalet spellanseringar.

FÖRVÄNTAD FRAMTIDA UTVECKLING

Tittar vi framåt räknar koncernen med att uppnå betydande organisk tillväxt under helåret 2022/23 primärt driven av vårt premiumspel-segment genom ett flertal lanseringar av spel från vår välinvesterade projektportfölj.

Embracer Group planerar för en fortsatt stabil tillväxt för vårt mobilsegment, drivet av ökad användning av existerande plattformar, samt investeringar i UAC (User Acquisition Costs) och planerade lanseringar.

Lanseringsplanen för första kvartalet som slutar i juni 2022 har färre lanseringar än de efterföljande kvartalen 2022/23. Oavsett ser koncernen verkligen fram emot AA och indie-lanseringar som Evil Dead: The Game och Songs of Conquest under första kvartalet.

Den första större AAA lanseringen, vilket väntas bidra kraftigt till ökad organisk tillväxt, är den efterlängtade nylanseringen av Saints Row som planeras lanseras den 23 augusti. Med 20 förlag har Embracer Group en stor och diversifierad projektportfölj med kommande premium PC- och konsolspel med 223 spel som kommer att lanseras under kommande år, inklusive 25 AAA spel fram till helåret 2025/26. Koncernen fortsätter att betona strategin för spelutveckling – kvalitet kommer först. Utvecklare ska ha nödvändig tid och resurser för att lansera en högkvalitativ produkt och spel ska lanseras när de är redo.

VÄSENTLIGA RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

Risker relaterade till Embracer Groups verksamhet beskrivs nedan.

Embracer Group är beroende av att behålla och kunna rekrytera nyckelmedarbetare

Embracer Group är i hög grad beroende av sina medarbetares erfarenhet och kompetens. En förutsättning för att Embracer Group ska kunna fortsätta att prestera och agera konkurrenskraftigt på marknaden är att hitta, knyta upp och behålla kompetent personal. Förlust av sådana personer och svårigheter att locka nya medarbetare kan påverka koncernens verksamhet i form av förseningar i projekt, tappade kontakter och därmed koncernens finansiella ställning och resultat.

AKTIESLAG

MSEK	A-aktier	B-aktier	Totalt
Antal aktier	66 798 274	1 064 663 764	**1 131 462 038**
Antal röster	667 982 740	1 064 663 764	**1 732 646 504**

Aktierna emitteras i två serier, A- och B-serie. Antalet aktier av vardera typ kan uppgå till maximalt antalet aktier i bolaget. A-aktier har tio (10) röster och B-aktier har en (1) röst.

ÄGARE MED MER ÄN 10 PROCENT AV RÖSTERNA

Per den 31 mars 2022	A-aktier	B-aktier	Kapital, %	Röster, %
Lars Wingefors genom bolag [1]	52 260 204	210 238 330	23,2	42,3
S3D Media Inc [2]	12 798 274	70 772 440	7,4	11,5

[1] *Lars Wingefors AB ägs till 100% av VD Lars Wingefors, Erik Stenberg, Klemens Kreuzer, Mikael Brodén och Reinhard Pollice*
[2] *S3D Media Inc ägs till 100% av Matthew Karch och Andrey Iones*

Förseningar av spelprojekt

Embracer Group utvecklar spel både internt och genom samarbeten med externa spelutvecklare. Förseningar i planerade och pågående spelprojekt kan ha en negativ effekt på kassaflöden, intäkter och rörelsemarginaler. Förseningar kan uppkomma för såväl internt som externt utvecklade projekt.

Slutförande av spel kan även behöva mer resurser än vad som ursprungligen bedömdes och i dessa fall behöver Embracer Group normalt bära kostnaden för detta, särskilt om det är ett internt projekt.

Lansering av nya speltitlar kan generera lägre intäkter än förväntat

Vid lansering av nya speltitlar finns risken att dessa inte mottas positivt av marknaden på grund av exempelvis otillfredsställelse avseende kvalitet, ändrade preferenser hos konsument eller tekniska skiften. Detta kan leda till intäktsbortfall, sämre marginaler och minskade kassaflöden. Det gäller såväl egenfinansierade projekt som spel där bolaget agerar förläggare och står för en väsentlig andel av finansieringen. Även aktiverade utvecklingskostnader riskerar att behöva skrivas ned.

Utveckling av nya och förbättring av befintliga spel

Embracer Groups fortsatta tillväxt kommer bland annat att bero på förmågan att regelbundet utveckla nya spel, förbättra befintliga spel på ett sätt som förbättrar spelupplevelsen samt att påbörja nya spelutvecklingsuppdrag.

M&A risker

Embracer Group har gjort och kan komma att göra förvärv som inte genererar den avkastning som man räknade vid förvärvstillfället. Ett icke-framgångsrikt förvärv kan reducera koncernens resurser.

IT-systemrisker

IT-systemrisker relaterar till både användning av kritisk/känslig data samt funktionalitet för IT-system. Skador i cybersäkerhet som läckor av konfidentiell bolagsdata till konkurrenter, integritetsfrågor (kopplat till regler för dataskydd och integritet) och hacking och exploatering av produkter, kan skapa svåra störningar för våra verksamheter.

Skador i cybersäkerhet kan leda till att kunder drabbas negativt och medföra stora avgifter, särskilt när en stor del av spelare är underåriga.

Externa kommunikationsrisker

Risker kopplade till extern kommunikation till kunder och investerare samt andra externa intressenter. Detta inkluderar PR-risker för både traditionella och sociala medier, exempelvis negativ publicitet och/eller rykten som påverkar värderingen på bolaget. Detta inkluderar även marknadsföringsrisker kopplade till oetisk och diskriminerande marknadsföring. Slutligen inkluderar risker kopplade till kommunikation till investerare om att inte kommunicera enligt gällande lagar och regler.

Decentraliserad bolagsstyrning

Embracer Groups decentraliserade organisation innebär att dotterbolag har betydande ansvar för den lokala verksamheten. Detta kräver en hög standard på finansiell rapportering and bevakning. Om inte detta uppfylls kommer medföra en otillräcklig kontroll av verksamheten. Med nya förvärv eftersöker Embracer Group en strategisk balans mellan frihet och kontroll.

Regulatoriskt

Dessa risker relaterar till lagar/regler och transparens. Som ett globalt bolag måste Embracer Group följa ett antal regelverk. Om inte regelefterlevnad sker eller om tydlig redovisning och transparens saknas, kan detta leda till att investerare och andra intressenter tappar förtroende för bolaget. Om koncernföretagen inte identifierar och agerar på betydande risker kopplat till regelefterlevnad kan Embracer Group bli föremål för diverse sanktioner, viten och riskerar skada gällande bolagets rykte. Regulatoriska förändringar (exempelvis nya regleringar kopplade till online spel) kan påverka Embracer Groups förmåga att bedriva en lönsam affär.

Valuta
Risker kopplade till valutaexponering - Koncernens intäkter är i huvudsak i EUR och USD, samtidigt som rapporteringsvalutan är SEK. Även om koncernen har kostnader i både EUR och USD som delvis motverkar exponeringen så påverkas koncernen av långsiktiga valutakursförändringar.

Kredit
Risker kopplade till åtaganden från motpart (kreditförluster) – risken att en kund eller partner inte kan fullgöra sitt betalningsåtagande gentemot Embracer Group vilket resulterar i kreditförluster.

Finansiering
Risker kopplade till tillgänglig finansiering – risken att finansiering av koncernens kapitalbehov blir mindre tillgänglig eller mer kostsam. Embracer Groups kapitalbehov relaterar till finansiering av förvärv och utveckling av spel. Generellt sett finansieras spelutveckling genom kassaflöde från den löpande verksamheten medan förvärv är beroende av extern finansiering.

Geopolitiska faktorer
Risker relaterade till geopolitiska faktorer givet den internationella närvaron. Förändringar i inhemska eller internationella import/export regleringar för olika typer av produkter kan resultera i ökade kostnader eller andra svårigheter för Embracer Groups bolag. Militära konflikter, som den i Ukraina, kan också få negativa konsekvenser för Embracer Groups verksamhet.

ÄGARFÖRHÅLLANDEN OCH BEMYNDIGANDE
Såvitt Embracer Group känner till så finns inga aktieägaravtal eller andra avtal mellan bolagets aktieägare som syftar till att gemensamt påverka bolaget. Embracer Groups styrelse känner inte heller till några avtal eller motsvarande som kan leda till att kontrollen över bolaget förändras.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER RÄKENSKAPSÅRETS SLUT
För mer information om väsentliga händelser efter räkenskapsårets slut se not 50.

ICKE-FINANSIELLA UPPLYSNINGAR
Ersättning till verkställande direktören och andra ledande befattningshavare utgörs av en marknadsmässig grundlön samt sedvanliga anställningsförmåner samt pension.

Uppsägningslön och avgångsvederlag skall sammantaget inte överstiga sex månadslöner för respektive befattningshavare. Styrelsen skall äga rätt att frångå linjerna om det i enskilt fall finns särskilda skäl för detta.

TILLSTÅNDS- ELLER ANMÄLNINGSPLIKTIG VERKSAMHET ENLIGT MILJÖBALKEN
Koncernen och moderföretaget bedriver ingen tillstånds- eller anmälningspliktig verksamhet enligt miljöbalken.

FÖRSLAG TILL DISPOSITION AV FÖRETAGETS FRIA EGNA KAPITAL
Styrelsen föreslår att fritt eget kapital om 46 857 929 TSEK, disponeras enligt följande:

Balanseras i ny räkning (TSEK)	46 857 929
Summa	**46 857 929**

Mer detaljerad information om koncernens och moderföretagets resultat och ställning i övrigt finns i efterföljande resultat- och balansräkningar med tillhörande noter.

RESULTATRÄKNING, KONCERNEN

MSEK	Not	Apr 2021–mar 2022	Apr 2020–mar 2021
Nettoomsättning	3	17 036,7	9 024,2
Aktiverat arbete för egen räkning		2 293,5	1 291,6
Övriga rörelseintäkter	4	333,1	287,7
Summa rörelsens intäkter		**19 663,3**	**10 603,5**
Rörelsens kostnader			
Handelsvaror		–4 697,1	–3 618,4
Övriga externa kostnader	5, 7	–4 938,4	–1 318,5
Personalkostnader	6	–4 355,7	–1 841,5
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	13-23	–9 851,0	–3 508,5
Övriga rörelsekostnader		-	–46,3
Summa rörelsens kostnader		**–23 842,2**	**–10 333,2**
Andel i intresseföretags resultat efter skatt		462,9	206,5
Rörelseresultat		**–3 716,0**	**476,8**
Resultat från finansiella poster:			
Resultat från finansiella anläggningstillgångar	8	–1,2	-
Ränteintäkter och liknande resultatposter	9	385,4	291,5
Räntekostnader och liknande resultatposter	10	–488,9	–88,3
Summa finansiella poster		**–104,7**	**203,2**
Resultat efter finansiella poster		**–3 820,7**	**680,0**
Resultat före skatt		**–3 820,7**	**680,0**
Skatt på årets resultat	12	–470,4	–392,7
Årets resultat		**–4 291,1**	**287,3**
Hänförligt till:			
Moderföretagets aktieägare		–4 275,9	287,0
Innehav utan bestämmande inflytande		–15,2	0,3

BALANSRÄKNING, KONCERNEN

MSEK	Not	31 mar 2022	31 mar 2021
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Färdigställda utvecklingsprojekt	13	1 202,7	512,6
Varumärkesrättigheter	14	22 316,4	1 575,2
Publicerings- och distributionsrelationer	15	47,3	82,0
Filmrättigheter	16	185,3	163,3
Goodwill	17	46 068,9	10 804,2
Pågående projekt och förskott för immateriella anläggningstillgångar	18	6 072,8	3 220,6
Övriga immateriella anläggningstillgångar	19	179,2	32,1
		76 072,6	**16 390,0**
Materiella anläggningstillgångar			
Byggnader och mark	20	136,9	121,2
Inventarier, verktyg och installationer	21	371,8	110,8
Pågående investeringar och förskott	22	129,8	5,8
Förbättringsåtgärder på annans fastighet	23	88,1	-
		726,6	**237,8**
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i intresseföretag	26	129,9	172,7
Långfristiga fordringar på intresseföretag, räntebärande	27	5,9	-
Långfristiga fordringar på intresseföretag	28	5,7	5,6
Ägarintressen i övriga företag	29	43,1	84,0
Uppskjuten skattefordran	30	1 310,5	269,1
Andra långfristiga fordringar	31	245,7	40,2
		1,740,8	**571,6**
Summa anläggningstillgångar		**78 540,0**	**17 199,4**
Omsättningstillgångar			
Varulager m m			
Råvaror och förnödenheter		8,9	1,2
Färdiga varor och handelsvaror		2 766,5	216,7
Förskott till leverantörer		387,0	25,0
		3 162,4	**242,9**
Kortfristiga fordringar			
Förskott till leverantörer		232,0	15,0
Kundfordringar		3 753,5	1 075,6
Övriga fordringar		922,7	385,6
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	32	1 034,0	533,8
		5 942,2	**2 010,0**
Kortfristiga placeringar		**-**	**195,5**
Kassa och bank			
Kassa och bank	47	5 809,8	14 104,4
		5 809,8	**14 104,4**
Summa omsättningstillgångar		**14 914,4**	**16 552,8**
SUMMA TILLGÅNGAR		**93 454,4**	**33 752,2**

BALANSRÄKNING, KONCERNEN FORTSÄTTNING

MSEK	Not	31 mar 2022	31 mar 2021
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital	35		
Aktiekapital	33	1,6	1,3
Övrigt tillskjutet kapital		47 297,3	26 764,5
Balanserat resultat inkl årets resultat		–2 708,5	386,8
Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare		**44 590,4**	**27 152,6**
Innehav utan bestämmande inflytande		221,8	12,8
Summa eget kapital		**44 812,2**	**27 165,4**
Avsättningar			
Avsättning till pensioner	38	19,6	17,1
Uppskjuten skatteskuld	30	5 796,1	532,4
Övriga avsättningar	39	13 901,1	2 139,8
Summa avsättningar		**19 716,8**	**2 689,3**
Långfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	40, 41, 42	7 351,1	246,0
Summa långfristiga skulder		**7 351,1**	**246,0**
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	40, 41, 42	12 808,3	1 203,3
Kortfristiga skulder till intresseföretag		47,0	0,5
Checkräkningskredit	41, 42	148,6	27,4
Leverantörsskulder		3 670,9	809,1
Aktuell skatteskuld		602,1	201,4
Övriga avsättningar	39	1 210,0	127,2
Övriga skulder		514,2	297,1
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	43	2 573,2	1 112,7
Summa kortfristiga skulder		**21 574,3**	**3 651,5**
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		**93 454,4**	**33 752,2**

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL, KONCERNEN

MSEK	Aktie-kapital	Övrigt tillskjutet kapital	Balanserat resultat inkl årets resultat[1)]	Innehav utan bestämmande inflytande	Summa eget kapital
Ingående balans, 2020-04-01	**0,9**	**5 300,5**	**1 068,8**	**25,1**	**6 395,3**
Årets resultat			287,0	0,3	287,3
Förändringar direkt mot eget kapital					
Omräkningsdifferens			–266,7		–266,7
Förändring av aktuariell reserv			7,9		7,9
Förändring av hedgereserv			–602,1		–602,1
Summa	**-**	**-**	**–860,9**	**-**	**–860,9**
Transaktioner med ägare					
Nyemission	0,4	21 694,4			21 694,8
Kostnader nyemission		–292,2			–292,2
Skatteeffekt emissionskostnader		61,8			61,8
Förskjutning till minoritet i samband med emission samt minoritetens andel i emission			–108,1	–12,6	–120,7
Summa	**0,4**	**21 464,0**	**–108,1**	**12,8**	**21 369,1**
Vid årets utgång 2021-03-31	**1,3**	**26 764,5**	**386,8**	**12,8**	**27 165,4**
Ingående balans, 2021-04-01	**1,3**	**26 764,5**	**386,8**	**12,8**	**27 165,4**
Årets resultat			–4 275,9	–15,2	–4 291,1
Förändringar direkt mot eget kapital					
Omräkningsdifferens			1 176,5	0,2	1 176,7
Förändring av aktuariell reserv			4,0		4,0
Summa	**-**	**-**	**1 180,5**	**0,2**	**1 180,7**
Transaktioner med ägare					
Nyemission	0,3	20 626,3			20 626,6
Kostnader nyemission		–129,6			–129,6
Skatteeffekt emissionskostnader		26,7			26,7
Transaktioner mellan ägare		9,4		224,0	233,4
Summa	**0,3**	**20 532,8**		**224,0**	**20 757,1**
Vid årets utgång 2022-03-31	**1,6**	**47 297,3**	**–2 708,5**	**221,8**	**44 812,2**

[1)] *Kapitalandelsfond ingår i Balanserat resultat inklusive årets resultat med 90,9 MSEK (137,2).*

KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN

MSEK	Not	Apr 2021–mar 2022	Apr 2020–mar 2021
Den löpande verksamheten			
Resultat efter finansiella poster	45	–3 820,7	680,0
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	46	9 719,7	3 345,4
		5 899,0	**4 025,4**
Betald inkomstskatt		–542,2	–259,4
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital		**5 356,8**	**3 766,0**
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning(-)/Minskning(+) av varulager		–150,1	83,1
Ökning(-)/Minskning(+) av rörelsefordringar		–933,5	–195,0
Ökning(+)/Minskning(-) av rörelseskulder		8,1	244,9
Kassaflöde från den löpande verksamheten		**4 281,3**	**3 899,0**
Investeringsverksamheten			
Förvärv av materiella anläggningstillgångar		–344,1	–70,9
Avyttring av materiella anläggningstillgångar		3,5	1,3
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar		–3 716,5	–2 139,2
Avyttring av immateriella anläggningstillgångar		4,3	4,1
Förvärv av dotterföretag/rörelse, netto likvidpåverkan		–33 770,3	–4 590,8
Förvärv av övriga värdepapper		–15,4	–22,3
Försäljning av övriga värdepapper		-	13,0
Förändring av långfristiga lån		–56,4	-
Kassaflöde från investeringsverksamheten		**–37 894,9**	**–6 804,8**
Finansieringsverksamheten			
Nyemission		6 310,4	14 988,3
Emissionskostnader		–129,6	–292,9
Upptagna lån		18 860,8	184,8
Amortering av lån och checkkredit		–16,7	–154,9
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		**25 024,9**	**14 725,3**
Årets kassaflöde		**–8 588,7**	**11 819,5**
Likvida medel och kortfristiga placeringar vid årets början		14 299,9	2 510,3
Kursdifferens i likvida medel		98,6	–29,9
Likvida medel och kortfristiga placeringar vid årets slut	**47**	**5 809,8**	**14 299,9**

RESULTATRÄKNING, MODERFÖRETAGET

MSEK	Not	Apr 2021–mar 2022	Apr 2020–mar 2021
Nettoomsättning	3	527,4	796,0
Summa rörelsens intäkter		**527,4**	**796,0**
Rörelsens kostnader			
Övriga externa kostnader	5, 7	–91,9	–35,8
Personalkostnader	6	–49,1	–22,0
Avskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	13, 14, 18, 19, 21	–263,8	–416,8
Övriga rörelsekostnader		–9,0	–21,4
Summa rörelsens kostnader	49	**–413,8**	**–496,0**
Rörelseresultat		**113,6**	**300,0**
Resultat från finansiella poster:			
Resultat från finansiella anläggningstillgångar	8	251,6	–556,3
Ränteintäkter och liknande resultatposter	9	940,5	261,8
Räntekostnader och liknande resultatposter	10	–604,9	–48,4
Summa finansiella poster		**587,2**	**–342,9**
Resultat efter finansiella poster		**700,8**	**–42,9**
Bokslutsdispositioner			
Bokslutsdispositioner	11	–307,3	229,6
Resultat före skatt		**393,5**	**186,7**
Skatt på årets resultat	12	–47,6	–39,7
Årets resultat		**345,9**	**147,0**

BALANSRÄKNING, MODERFÖRETAGET

MSEK	Not	31 mar 2022	31 mar 2021
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Färdigställda utvecklingsprojekt	13	62,7	282,3
Varumärkesrättigheter	14	75,3	112,6
Pågående projekt	18	10,1	10,1
Övriga immateriella anläggningstillgångar	19	4,4	4,0
		152,5	**409,0**
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	21	4,8	3,7
		4,8	**3,7**
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	24	29 426,1	5 445,8
Fordringar hos koncernföretag	25	32 121,2	5 435,9
Andelar i intresseföretag	26	-	-
Andelar i övriga bolag	29	29,4	17,6
Övriga långfristiga fordringar	31	37,0	34,9
Uppskjuten skattefordran	30	1,0	22,0
		61 614,7	**10 956,2**
Summa anläggningstillgångar		**61 772,0**	**11 368,9**
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Fordringar hos koncernföretag		1 898,7	2 744,2
Aktuell skattefordran		54,4	22,1
Övriga fordringar		14,8	20,3
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	32	22,4	95,8
		1 990,3	**2 882,4**
Kortfristiga placeringar			
Kortfristiga placeringar	47	-	195,5
		-	**195,5**
Kassa och bank			
Kassa och bank	47	1 482,7	12 198,1
		1 482,7	**12 198,1**
Summa omsättningstillgångar		**3 473,0**	**15 276,1**
SUMMA TILLGÅNGAR		**65 245,0**	**26 645,0**

BALANSRÄKNING, MODERFÖRETAGET FORTSÄTTNING

MSEK	Not	31 mar 2022	31 mar 2021
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	33	1,6	1,3
Fond för utvecklingsutgifter		72,8	292,5
		74,4	**293,8**
Fritt eget kapital	34		
Överkursfond		20 533,1	20 330,5
Balanserat resultat		25 978,9	5 281,7
Årets resultat		345,9	147,0
		46 857,9	**25 759,2**
Summa eget kapital		**46 932,3**	**26 053,0**
Obeskattade reserver			
Ackumulerade överavskrivningar	36	-	-
Periodiseringsfonder	37	104,0	117,4
		104,0	**117,4**
Avsättningar			
Övriga avsättningar	39	231,1	220,9
		231,1	**220,9**
Långfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	40, 41, 42	5 962,3	204,8
Summa långfristiga skulder		**5 962,3**	**204,8**
Kortfristiga skulder			
Checkräkningskredit	40 ,41, 42	11 812,1	23,4
Leverantörsskulder		95,1	11,5
Skulder till koncernföretag		67,1	4,9
Övriga skulder		2,5	1,0
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	43	38,5	8,1
Summa kortfristiga skulder		**12 015,3**	**48,9**
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		**65 245,0**	**26 645,0**

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL, MODERFÖRETAGET

	Bundet eget kapital		Fritt eget kapital		
MSEK	**Aktie-kapital**	**Fond för utvecklingsutgifter**	**Överkurs-fond**	**Balanserat resultat inkl årets resultat**	**Summa eget kapital**
Ingående balans 2020-04-01	**0,9**	**241,1**	**5 396,9**	**–63,8**	**5 575,1**
Årets resultat				147,0	147,0
Transaktioner med ägare					
Nyemission	0,4		20 560,9		20 561,3
Emissionskostnader			–292,2		–292,2
Skatteeffekt			61,8		61,8
Summa	**0,4**		**20 330,5**		**20 330,9**
Omföring mellan poster i eget kapital					
Fond för utvecklingsutgifter		51,4		–51,4	0,0
Överkursfond			–5 396,9	5 396,9	0,0
Summa	**-**	**51,4**	**–5 396,9**	**5 345,5**	**0,0**
Vid årets utgång 2021-03-31	**1,3**	**292,5**	**20 330,5**	**5 428,7**	**26 053,0**
Ingående balans 2021-04-01	**1,3**	**292,5**	**20 330,5**	**5 428,7**	**26 053,0**
Årets resultat				345,9	345,9
Transaktioner med ägare					
Nyemission	0 3		20 626,6		20 626,9
Emissionskostnader			–129,6		–129,6
Skatteeffekt			26,7		26,7
Transaktioner mellan ägare			9,4		9,4
Summa	**0,3**	**-**	**20 533,1**	**-**	**20 533,4**
Omföring mellan poster i eget kapital					
Fond för utvecklingsutgifter		–219,7		219,7	0,0
Överkursfond			–20 330,5	20 330,5	0,0
Summa	**-**	**–219,7**	**–20 330,5**	**20 550,2**	**0,0**
Vid årets utgång 2022-03-31	**1,6**	**72,8**	**20 533,1**	**26 324,8**	**46 932,3**

KASSAFLÖDESANALYS, MODERFÖRETAGET

MSEK	Not	Apr 2021–mar 2022	Apr 2020–mar 2021
Den löpande verksamheten			
Resultat efter finansiella poster	45	700,8	–42,9
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	46	–203,4	1 220,3
		497,4	**1 177,4**
Betald inkomstskatt		–32,8	–80,7
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital		**464,6**	**1 096,7**
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning(-)/Minskning(+) av rörelsefordringar		1 059,4	–981,8
Ökning(+)/Minskning(-) av rörelseskulder		–153,1	13,5
Kassaflöde från den löpande verksamheten		**–906,3**	**128,4**
Investeringsverksamheten			
Förvärv av aktier i dotterföretag		–5,6	–2 970,1
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar		–5,4	–431,1
Förvärv av materiella anläggningstillgångar		–2,1	–2,9
Förvärv av finansiella anläggningstillgångar		–11,7	–57,5
Återbetalda lån från koncernföretag		-	0,3
Lån till koncernföretag		–36 566,9	–863,1
Avyttring av dotterbolag / verksamheter		-	71,0
Kassaflöde från investeringsverksamheten		**–36 591,7**	**–4 253,4**
Finansieringsverksamheten			
Nyemission		6 310,4	14 988,3
Emissionskostnader		–129,6	–292,9
Förändring av checkkrediter		–23,4	–114,4
Upptagna lån		18 357,2	-
Amortering av lån		–204,7	–16,9
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		**24 309,9**	**14 564,1**
Årets kassaflöde		**–10 910,9**	**10 439,1**
Likvida medel och kortfristiga placeringar vid årets början		12 393,6	1 954,5
Likvida medel och kortfristiga placeringar vid årets slut	47	**1 482,7**	**12 393,6**

NOTER (BELOPP I MSEK OM INGET ANNAT ANGES)

NOT 1 REDOVISNINGSPRINCIPER

Årsredovisningen har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd BFNAR 2012:1, Årsredovisning och koncernredovisning (K3).

Moderföretaget tillämpar samma redovisningsprinciper som koncernen utom i de fall som anges nedan under avsnittet *"Redovisningsprinciper i moderföretaget"*.

Redovisningsprinciperna är oförändrade jämfört med tidigare år.

Tillgångar, avsättningar och skulder har värderats till anskaffningsvärden om inget annat anges nedan.

Koncernredovisning

Grund för upprättande

Koncernredovisningen har upprättats enligt anskaffningsvärdemetoden. Monetära belopp uttrycks i Sveriges valuta (SEK) och avrundas till närmaste miljontal, om inte annat står angivet.

Grund för konsolidering

I koncernredovisningen konsolideras moderföretagets och dotterföretagens verksamheter fram till och med den 31 mars 2022. Ett fåtal dotterföretag har annan balansdag än den 31 mars, beroende på att lokal lagstiftning förhindrar byte under pågående år. För dessa bolag har periodbokslut per den 31 mars 2022 upprättats och som inkluderats i koncernredovisningen.

Dotterföretag

Dotterföretag är företag i vilka moderföretaget direkt eller indirekt innehar mer än 50% av röstetalet eller på annat sätt har ett bestämmande inflytande. Bestämmande inflytande innebär en rätt att utforma ett företags finansiella och operativa strategier i syfte att erhålla ekonomiska fördelar. Redovisningen av rörelseförvärv bygger på enhetssynen. Det innebär att förvärvsanalysen upprättas per den tidpunkt då förvärvaren får bestämmande inflytande. Från och med denna tidpunkt ses förvärvaren och den förvärvade enheten som en redovisningsenhet. Tillämpningen av enhetssynen innebär vidare att alla tillgångar (inklusive goodwill) och skulder samt intäkter och kostnader medräknas i sin helhet även för delägda dotterföretag.

Anskaffningsvärdet för dotterföretag beräknas till summan av verkligt värde vid förvärvstidpunkten för erlagda tillgångar med tillägg av uppkomna och övertagna skulder samt emitterade eget kapitalinstrument, utgifter som är direkt hänförliga till rörelseförvärvet samt eventuell tilläggsköpeskilling. I förvärvsanalysen fastställs det verkliga värdet vid förvärvstidpunkten av förvärvade identifierbara tillgångar och övertagna skulder samt innehav utan bestämmande inflytande. Innehav utan bestämmande inflytande värderas till verkligt värde vid förvärvstidpunkten. Från och med förvärvstidpunkten inkluderas i koncernredovisningen det förvärvade företagets intäkter och kostnader, identifierbara tillgångar och skulder liksom eventuell uppkommen goodwill eller negativ goodwill.

Intresseföretag

Aktieinnehav i intresseföretag, i vilka koncernen har lägst 20% och högst 50% av rösterna eller på annat sätt har ett betydande inflytande över den driftsmässiga och finansiella styrningen, redovisas enligt kapitalandelsmetoden. Kapitalandelsmetoden innebär att det i koncernen redovisade värdet på aktier i intresseföretag motsvaras av koncernens andel i intresseföretagens egna kapital, eventuella restvärden på koncernmässiga över- och undervärden, inklusive goodwill och negativ goodwill reducerat med eventuella internvinster. I koncernens resultaträkning redovisas som "Andel i intresseföretags resultat" koncernens andel i intresseföretagens resultat efter skatt justerat för eventuella avskrivningar på eller upplösningar av förvärvade över- respektive undervärden, inklusive avskrivning på goodwill/upplösning av negativ goodwill. Erhållna utdelningar från intresseföretag minskar redovisat värde. Vinstandelar upparbetade efter förvärven av intresseföretagen som ännu inte realiserats genom utdelning, avsätts till kapitalandelsfonden.

Eliminering av transaktioner mellan koncernföretag, intresseföretag och gemensamt styrda företag

Koncerninterna fordringar och skulder, intäkter och kostnader och orealiserade vinster eller förluster som uppkommer vid transaktioner mellan koncernföretag elimineras i sin helhet.

Omräkning av utländsk valuta

Koncernredovisningen presenteras i valutan SEK som också är moderföretagets funktionella valuta. Transaktioner i utländsk valuta räknas om till den funktionella valutan, SEK, utifrån de rådande valutakurserna på transaktionsdagen (avistakurs). Vinster och förluster i utländsk valuta till följd av reglering av sådana transaktioner och till följd av omvärdering av monetära poster till balansdagskursen redovisas i resultaträkningen som övriga rörelseintäkter respektive övriga rörelsekostnader.

Icke-monetära poster omräknas inte på balansdagen utan värderas till historiskt anskaffningsvärde (omräknat till transaktionsdagens kurs).

I koncernredovisningen räknas alla tillgångar, skulder och transaktioner i koncernföretag som har en annan funktionell valuta än SEK (koncernens rapporteringsvaluta) om till SEK vid konsolideringen. Koncernföretagens funktionella valuta har varit oförändrad under rapportperioden.

Vid konsolideringen har tillgångar och skulder räknats om till balansdagskursen per balansdagen. Justeringar av goodwill och verkligt värde som uppstår vid förvärv av en utlandsverksamhet har redovisats som tillgångar och skulder i utlandsverksamheten och omräknats till SEK till balansdagskursen. Intäkter och kostnader har omräknats till SEK enligt en genomsnittlig kurs under rapportperioden. Valutakursdifferenser redovisas i valutaomräkningsreserven i eget kapital. Vid avyttring av en utlandsverksamhet omklassificeras de hänförliga ackumulerade omräkningsdifferenserna som är redovisade i eget kapital till resultatet och redovisas som del av vinsten eller förlusten vid avyttringen.

Intäkter

Intäkterna avser huvudsakligen försäljning av dels interaktivt innehåll via plattformsaktörer (datorspel, film och digitala brädspel), dels fysiska produkter såsom datorspel, filmer, merchandise, hårdvara, brädspel, samlarkort och seriemagasin, dels tjänster avseende utveckling av datorspel och dels genom licensiering av medieinnehåll och våra varumärken.

Intäkter från försäljning av digitala produkter
Intäkter från försäljning av interaktivt innehåll såsom dataspel, filmer och brädspel redovisas när risker och förmåner övergår från säljaren till köparen eller i takt med att arbetet utförs. Transaktionspriset för ett avtal inkluderar inte belopp som erhållits för tredje parts räkning (exempelvis försäljningsskatter som sales tax, moms och liknande skatter) för digitala produkter medan intäkter från mobilspel inkluderar belopp som erhållits för tredje parts räkning.

Embracer Group utvärderar huruvida intäkter ska rapporteras brutto eller netto, justerat för avgifter som erhålls av butiken/plattformen då en stor del av den digitala försäljningen av produkter och innehåll sker via tredje parts digitala butiker, som Microsofts Xbox Games Store, Sonys PSN, Apple App Store, Epic och Steam. Viktiga faktorer som Embracer utvärderar när det avgörs om Embracer är huvudman (bruttorapportering) eller agent (nettorapportering) inkluderar men är inte begränsat till:

1. Vilken part har huvudansvaret för att fullgöra löftet om att leverera produkten eller tjänsten;
2. Vilken part beslutar om priset för produkten eller tjänsten.

Vid nedladdningsbart innehåll (DLC) redovisar Embracer intäkten då tillägget (DLC:n) har överförts till kund eller är aktiverad för gameplay.

Försäljning av spel till slutanvändaren sker huvudsakligen genom plattformsägare såsom Steam, Epic, Sony och Microsoft. En uppskattning av intäkterna sker löpande från denna typ av plattformsägare då slutliga underlag kan ta upp till 60 dagar efter periodens slut att få. Dessa bedömningar baseras på historisk data och preliminära rapporter.

Försäljning från förköp, säsongspass och spelpass intäktsförs således när nedladdning av spelet eller innehåll till spelet kan ske av slutanvändaren.

Intäkter från försäljning av fysiska produkter
Intäkter från försäljning av fysiska produkter såsom dataspel, filmer, merchandise, hårdvara, brädspel, samlarkort och seriemagasin redovisas när risker och förmåner överförs från säljare till kund, vilken kan vara både grossist och slutkund. Transaktionspriset för ett avtal inkluderar inte belopp som erhållits för tredje parts räkning (exempelvis försäljningsskatter som moms och liknande skatter).

Garanterade intäktsbelopp (minimumgaranti)
I vissa fall ingår Embracer avtal med kunder som inkluderar garanterade intäktsbelopp i utbyte mot ett tillhandahållande av en licens för av Embracer utvecklade spel eller annan produkt på vissa marknader och/eller för vissa plattformar. Fastställande av Embracers åtaganden och transaktionspriser för garanterade intäktsbelopp kräver väsentliga uppskattningar och bedömningar av koncernledningen. Redovisningen av intäkter kopplade till dessa avtal beror på det individuella avtalet och intäktsförs när principerna för intäktsredovisning är uppfyllda.

Embracer redovisar en skuld när en ersättning mottagits avseende ej utförda prestationer och redovisar dessa belopp som en förutbetald intäkt i balansräkningen. Om koncernen utfört en prestation innan vederlaget erhålls, redovisar koncernen en upplupen intäkt i balansräkningen.

Utvecklingstjänster
Utvecklingstjänster utgörs i huvudsak av intäkter från Work-For-Hire projekt (spelutveckling åt tredje part mot viss ersättning) intäkterna från Work-For-Hire projekt redovisas genom successiv vinstavräkning i takt med att arbetet utförs.

Utöver den fasta ersättningen kan ytterligare royaltyersättning utgå utöver den fasta ersättningen för projektet och intäkterna redovisas då royaltyns krav är uppfyllda, se nedan avseende rörlig royalty.

Licensintäkter och royaltyintäkter
Licens- och royaltyintäkter genereras från
1. En tredje part använder våra tillgångar (varumärken),
2. Försäljningen av ett varumärke till tredje part, eller
3. Rörlig royaltyersättning för utvecklingstjänster

Den övergripande principen är att licens- och royaltyintäkter redovisas som intäkter periodiserade i enlighet med överenskommelsens ekonomiska innebörd om det är troligt att ekonomiska fördelar kommer tillfalla enheten och storleken på intäkten kan mätas på ett tillförlitligt sätt.

Licensiering av varumärke
Intäkterna kommer från tredje part som har rätt att använda, till exempel varumärke, GAAS och game pass. (licensintäkter relaterat till varumärken och medieinnehåll). Dessa upplägg kan inkludera flera åtaganden, bland annat för tillhandahållandet av licensen, rättigheter till ytterligare spelsläpp och nedladdningsbart innehåll, uppdateringar samt försäljningsbaserade royaltybetalningar från försäljning till slutanvändaren.

Fasta avgifter från kunder för licensiering av vårt medieinnehåll redovisas direkt eller över tid beroende på det individuella avtalet.

Försäljningen av varumärke
Försäljning av varumärken till tredjepart intäktsförs när varumärket överförts till köparen.

Rörlig royaltyersättning för utvecklingstjänster
Försäljningsbaserade royaltyintäkter är i huvudsak hänförliga till rörlig ersättning utöver fast ersättning för utvecklingstjänster. En uppskattning av intäkterna sker löpande när villkoren uppfyllts och baseras på preliminära och slutliga underlag.

Försäljningsincitament
Försäljningsincitament och annan ersättning som vi ger till våra kunder, så som rabatter och ersättning för produktplacering, justerar transaktionspriset för våra produkter och minskar intäkterna.

Returer och prisskydd
Avsättningar för returer och rabatter bedöms löpande enligt kriterierna för intäktsredovisning. Avsättningar för returer och rabatter minskar intäkterna.

Övriga intäkter
I övriga rörelseintäkter redovisas intäkter som ligger utanför ordinarie verksamhet. I posten ingår i huvudsak marknadsföringsbidrag, bidrag hänförliga till utvecklingsprojekt samt kursvinster i rörelsen.

Kostnad sålda varor
Kostnad sålda varor avser kostnader för inköp och produktion av fysiska produkter, utvecklingskostnader för mobilspel, drift och underhåll av spel, samt royalties till externa spelutvecklare och andra rättighetsinnehavare.

Övriga rörelsekostnader
I övriga rörelsekostnader redovisas kostnader som ligger utanför ordinarie verksamhet. I posten ingår i huvudsak kursförluster i rörelsen.

Ränta och utdelning
Intäkter redovisas när de ekonomiska fördelarna som är förknippade med transaktionen sannolikt kommer att tillfalla företaget samt när inkomsten kan beräknas på ett tillförlitligt sätt. Ränta redovisas som intäkt enligt effektivräntemetoden. Utdelning redovisas när ägarens rätt att erhålla betalningen har säkerställts.

Inkomstskatter
Skattekostnaden som redovisas i resultatet består av summan av de uppskjutna skatterna och aktuell skatt som inte redovisas direkt i eget kapital.

Beräkning av aktuell skatt bygger på skattesatser och skatteregler som är beslutade eller i praktiken beslutade vid rapportperiodens slut. Uppskjuten inkomstskatt beräknas enligt balansräkningsmetoden på alla temporära skillnader.

Resultat per aktie
Resultat per aktie före utspädning beräknas genom att dividera resultat hänförligt till moderföretagets aktieägare med ett vägt genomsnittligt antal utestående aktier under perioden.

För beräkning av resultat per aktie efter utspädning justeras beloppen som använts för beräkning av resultat per aktie före utspädning genom att beakta det vägda genomsnittet av de ytterligare aktier som skulle ha varit utestående vid en konvertering av samtliga potentiella aktier.

Immateriella tillgångar
Färdigställda utvecklingsprojekt
Redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar. Anskaffningsvärdet utgörs av samtliga direkt hänförbara utgifter. Indirekta tillverkningskostnader som utgör en väsentlig del av den sammanlagda tillverkningskostnaden och uppgår till mer än ett obetydligt belopp räknas in i anskaffningsvärdet. Avskrivning sker med degressiv avskrivning över tillgångens beräknade nyttjandeperiod. Avskrivningen redovisas som kostnad i resultaträkningen.

Varumärkesrättigheter
Varumärkesrättigheter som förvärvats är redovisade till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar. Avskrivning sker linjärt över tillgångens beräknade nyttjandeperiod och redovisas som kostnad i resultaträkningen.

Publicerings- och distributionsrelationer
Publicerings- och distributionsrelationer som förvärvats är redovisade till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar. Avskrivning sker linjärt över tillgångens beräknade nyttjandeperiod och redovisas som kostnad i resultaträkningen.

Filmrättigheter
Filmrättigheter (inköpta) är redovisade till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar. Avskrivning sker med degressiv avskrivning över tillgångens beräknade nyttjandeperiod.

Filmrättigheter som förvärvas via förvärv av rörelse är redovisade till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar. Avskrivning sker med linjär avskrivning över tillgångens beräknade nyttjandeperiod.

Goodwill
Goodwill redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar. Avskrivningar sker linjärt över tillgångens beräknade nyttjandeperiod och redovisas som kostnad i resultaträkningen.

Pågående utveckling av spelprojekt (aktivering av upparbetade immateriella anläggningstillgångar)
Aktiveringsmodellen: Samtliga utgifter som uppkommer under utvecklingsfasen aktiveras när följande förutsättningar är uppfyllda;

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

Utvecklingsutgifter som inte uppfyller dessa kriterier för aktivering kostnadsförs när de uppkommer.

Direkt hänförliga utgifter inkluderar personalkostnader som uppkommer i arbetet med programvaruutvecklingen tillsammans med omkostnader som är direkt hänförliga till arbetet med att färdigställa tillgången, samt externt fakturerade utvecklingskostnader.

Övriga immateriella anläggningstillgångar
Övriga immateriella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar. Avskrivningar sker linjärt över tillgångens beräknade nyttjandeperiod och redovisas som kostnad i resultaträkningen.

Immateriella tillgångar	*Nyttjandeperiod*
Färdigställda spelutvecklingsprojekt	2 år
Filmrättigheter	0-4 år
Förvärvade immateriella tillgångar	
Varumärkesrättigheter	5 år
Publicerings- och distributionsrelationer	5 år
Filmrättigheter	5 år
Goodwill	5 år
Övriga immateriella anläggningstillgångar	5 år

Pågående utveckling av spelprojekt
Pågående utveckling av spelprojekt som ännu inte slutförts, och som har aktiverats, skrivs inte av utan nedskrivningsprövas.

Nedskrivningsprövningar sker löpande av pågående spelutvecklingsprojekt samt om det finns indikationer på att återvinningsvärdet av ett pågående spelutvecklingsprojekt är lägre än det redovisade värdet. Om det redovisade värdet överstiger tillgångens återvinningsvärde utförs en nedskrivning så att tillgångens redovisade värde matchar återvinningsvärdet.

Materiella anläggningstillgångar
Materiella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar. I anskaffningsvärdet ingår förutom inköpspriset även utgifter som är direkt hänförliga till förvärvet.

Tillkommande utgifter
Tillkommande utgifter som uppfyller tillgångskriteriet räknas in i tillgångens redovisade värde. Utgifter för löpande underhåll och reparationer redovisas som kostnader när de uppkommer. Avskrivning sker linjärt över tillgångens beräknade nyttjandeperiod eftersom det återspeglar den förväntade förbrukningen av tillgångens framtida ekonomiska fördelar. Avskrivningen redovisas som kostnad i resultaträkningen.

Materiella anläggningstillgångar	*Nyttjandeperiod*
Byggnad	33-40 år
Inventarier, verktyg och installationer	3-14 år
Förbättringsutgifter på annans fastighet	7-10 år

Nedskrivningsprövning – om det finns indikationer på att värdet av immateriella och materiella anläggningstillgångar samt

andelar i koncernföretag är lägre än dess redovisade värde, beräknas tillgångens återvinningsvärde. Återvinningsvärdet är det högsta av verkligt värde med avdrag för försäljningskostnader och nyttjandevärde. Nyttjandevärdet beräknas som nuvärdet av de framtida kassaflöden som tillgången väntas ge upphov till i den löpande verksamheten samt när den avyttras eller utrangeras. Den diskonteringsränta som används är före skatt och återspeglar marknadsmässiga bedömningar av pengars tidsvärde och de risker som avser tillgången. En tidigare nedskrivning återförs endast om de skäl som låg till grund för beräkningen av återvinningsvärdet vid den senaste nedskrivningen har förändrats.

Leasing

Leasetagare

Alla leasingavtal har klassificerats som finansiella eller operationella leasingavtal. Ett finansiellt leasingavtal är ett leasingavtal enligt vilka de risker och fördelar som är förknippade med att äga en tillgång i allt väsentligt överförs från leasegivaren till leasetagaren. Ett operationellt leasingavtal är ett leasingavtal som inte är ett finansiellt leasingavtal.

– Finansiella leasingavtal

Rättigheter och skyldigheter enligt finansiella leasingavtal redovisas som tillgång och skuld i balansräkningen. Vid det första redovisningstillfället värderas tillgången och skulden till det lägsta av tillgångens verkliga värde och nuvärdet av minimileaseavgifterna. Utgifter som är direkt hänförbara till ingående och upplägg av leasingavtalet läggs till det belopp som redovisas som tillgång. Efter det första redovisningstillfället fördelas minimileaseavgifterna på ränta och amortering av skulden enligt effektivräntemetoden. Variabla avgifter redovisas som kostnader det räkenskapsår de uppkommit. Den leasade tillgången skrivs av linjärt över nyttjandeperioden.

– Operationella leasingavtal

Leasingavgifterna enligt operationella leasingavtal, inklusive förhöjd förstagångshyra men exklusive utgifter för tjänster som försäkring och underhåll, redovisas som kostnad linjärt över leasingperioden.

Poster i utländsk valuta

Monetära poster i utländsk valuta räknas om till balansdagens kurs. Icke-monetära poster räknas inte om utan redovisas till kursen vid anskaffningstillfället. Icke-monetära poster som värderas till verkligt värde i utländsk valuta ska räknas om till valutakursen den dag då det verkliga värdet fastställdes.

Andra icke-monetära poster räknas inte om utan redovisas till kursen vid anskaffningstidpunkten. Valutakursdifferenser som uppkommer vid reglering eller omräkning av monetära poster redovisas i resultaträkningen det räkenskapsår de uppkommer.

Nettoinvesteringar i utlandsverksamhet

En valutakursdifferens som avser en monetär post som utgör en del av en nettoinvestering i en utlandsverksamhet och som är värderad utifrån anskaffningsvärde redovisas i koncernredovisningen som en separat komponent direkt i eget kapital.

Omräkning av utlandsverksamheter

Tillgångar och skulder, inklusive goodwill och andra koncernmässiga över- och undervärden, räknas om till redovisningsvalutans balansdagskurs. Intäkter och kostnader räknas om till en kurs som utgör en approximation av den faktiska kursen - en genomsnittlig kurs. Valutakursdifferenser som uppkommer vid omräkningen redovisas direkt mot eget kapital.

Varulager

Varulagret är upptaget till det lägsta av anskaffningsvärdet (viktat medelvärde) och nettoförsäljningsvärdet per balansdagen. Kostnaden för inventarier inkluderar direkta kostnader för material och, om applicerbart, direkta personalkostnader samt distributionskostnader för transport och säkerställa skydd av produkterna. Med nettoförsäljningsvärde avses varornas beräknade försäljningspris minskat med försäljningskostnader. Därvid har inkuransrisk beaktats.

Finansiella tillgångar och skulder

Finansiella tillgångar och skulder redovisas i enlighet med kapitel 11 (Finansiella instrument värderade utifrån anskaffningsvärdet) i BFNAR 2012:1.

Redovisning i och borttagande från balansräkningen

En finansiell tillgång eller finansiell skuld tas upp i balansräkningen när företaget blir part i instrumentets avtalsmässiga villkor. En finansiell tillgång tas bort från balansräkningen när den avtalsenliga rätten till kassaflödet från tillgången har upphört eller reglerats. Detsamma gäller när de risker och fördelar som är förknippade med innehavet i allt väsentligt överförts till annan part och företaget inte längre har kontroll över den finansiella tillgången. En finansiell skuld tas bort från balansräkningen när den avtalade förpliktelsen fullgjorts eller upphört.

Värdering av finansiella tillgångar

Finansiella tillgångar värderas vid första redovisningstillfället till anskaffningsvärde, inklusive eventuella transaktionsutgifter som är direkt hänförliga till förvärvet av tillgången.

Finansiella omsättningstillgångar värderas efter första redovisningstillfället till det lägsta av anskaffningsvärdet och nettoförsäljningsvärdet på balansdagen.

Kundfordringar och övriga fordringar som utgör omsättningstillgångar värderas individuellt till det belopp som beräknas inflyta.

Finansiella anläggningstillgångar värderas efter första redovisningstillfället till anskaffningsvärde med avdrag för eventuella nedskrivningar och med tillägg för eventuella uppskrivningar.

Räntebärande finansiella tillgångar värderas till upplupet anskaffningsvärde med tillämpning av effektivräntemetoden.

Derivatinstrument som utgör finansiella tillgångar och för vilka säkringsredovisning inte har tillämpats (se nedan) värderas efter det första redovisningstillfället till det lägsta av anskaffningsvärdet och nettoförsäljningsvärdet på balansdagen.

Likvida medel består av disponibla tillgodohavanden hos banker och motsvarande institut, tillsammans med andra kortfristiga, likvida placeringar som förfaller inom 90 dagar från dagen för förvärvet och som lätt kan omvandlas till kända belopp av kontanter och som är utsatta för endast en obetydlig risk för värdeförändringar.

Värdering av finansiella skulder

Finansiella skulder värderas till upplupet anskaffningsvärde. Utgifter som är direkt hänförliga till upptagande av lån korrigerar lånets anskaffningsvärde och periodiseras enligt effektivräntemetoden. Derivatinstrument med negativt värde och för vilka säkringsredovisning inte tillämpats (se nedan) redovisas som finansiella skulder och värderas till det belopp som för företaget är mest förmånligt om förpliktelsen regleras eller överlåts på balansdagen.

Säkringsredovisning

Säkringsredovisning tillämpas endast då det finns en ekonomisk relation mellan säkringsinstrumentet och den säkrade posten som överensstämmer med företagets mål för riskhantering. Dessutom krävs att säkringsförhållandet förväntas

vara mycket effektivt under den period för vilken säkringen har identifierats samt att säkringsförhållandet och företagets mål för riskhantering och riskhanteringsstrategi avseende säkringen är dokumenterade senast när säkringen ingås.

(i) *Säkring av fordringar och skulder i utländsk valuta*
Vid säkring av fordringar och skulder i utländsk valuta med valutaterminer värderas den underliggande fordran eller skulden till terminskurs. Om terminspremien, dvs. skillnaden mellan avistakursen den dagen terminen ingicks och terminskursen, är väsentlig värderas dock underliggande fordran eller skuld till avistakursen den dagen terminen ingicks. Terminspremien periodiseras då över terminens löptid som räntekostnad eller ränteintäkt

(ii) *Säkring av bindande åtaganden och prognostiserade transaktioner i utländsk valuta*
Resultatet av säkringar av bindande åtaganden och mycket sannolika prognostiserade transaktioner i utländsk valuta redovisas samtidigt som den säkrade transaktionen påverkar resultaträkningen.

Eget kapital

Aktiekapital representerar kvotvärdet för emitterade aktier.

Omräkningsreserv innehåller valutakursdifferenser från omräkning av finansiella rapporter för koncernens utlandsverksamheter till SEK.

Övrigt tillskjutet kapital innefattar eventuell premie som erhållits vid nyemission av aktiekapital eller lämnade tillskott från aktieägare. Eventuella transaktionskostnader som sammanhänger med nyemission av aktier dras av från överkursen, med hänsyn tagen till eventuella inkomstskatteeffekter.

Balanserade vinstmedel innefattar alla balanserade vinster för innevarande och tidigare perioder.

Alla transaktioner med moderföretagets ägare redovisas separat i eget kapital

Ersättningar till anställda

Ersättningar till anställda efter avslutad anställning
– Klassificering

Planer för ersättningar efter avslutad anställning klassificeras som antingen avgiftsbestämda eller förmånsbestämda.

Vid avgiftsbestämda planer betalas fastställda avgifter till ett annat företag, normalt ett försäkringsföretag, och företaget har inte längre någon förpliktelse till den anställde när avgiften är betald. Storleken på den anställdes ersättningar efter avslutad anställning är beroende av de avgifter som har betalats och den kapitalavkastning som avgifterna ger.

Vid förmånsbestämda planer har företaget en förpliktelse att lämna de överenskomna ersättningarna till nuvarande och tidigare anställda. Företaget bär i allt väsentligt dels risken att ersättningarna kommer att bli högre än förväntat (aktuariell risk), dels risken att avkastningen på tillgångarna avviker från förväntningarna (investeringsrisk). Investeringsrisk föreligger även om tillgångarna är överförda till ett annat företag.

Koncernen har både förmåns- och avgiftsbestämda pensionsplaner.

– Avgiftsbestämda planer
Avgifterna för avgiftsbestämda planer redovisas som kostnad. Obetalda avgifter redovisas som skuld.

– Förmånsbestämda planer
Bolaget har valt att tillämpa de förenklingsregler som finns i BFNAR 2012:1. Pensionsförpliktelser i koncernens utländska dotterföretag redovisas på samma sätt som i det utländska dotterföretaget.

Ersättningar vid uppsägning
Ersättningar vid uppsägningar, i den omfattning ersättningen inte ger företaget några framtida ekonomiska fördelar, redovisas endast som en skuld och en kostnad när företaget har en legal eller informell förpliktelse att antingen

a) avsluta en anställds eller en grupp av anställdas anställning före den normala tidpunkten för anställningens upphörande, eller

b) lämna ersättningar vid uppsägning genom erbjudande för att uppmuntra frivillig avgång.

Ersättningar vid uppsägningar redovisas endast när företaget har en detaljerad plan för uppsägningen och inte har någon realistisk möjlighet att annullera planen.

Uppskjuten skatt fordringar/skulder

Uppskjutna skattefordringar har värderats till högst det belopp som sannolikt kommer att återvinnas baserat på innevarande och framtida skattepliktiga resultat. Värderingen omprövas varje balansdag.

Uppskjuten skatteskuld redovisas för alla skattepliktiga temporära skillnader. Uppskjuten skattefordran redovisas för avdragsgilla temporära skillnader och för möjligheten att i framtiden använda skattemässiga underskottsavdrag. Värderingen baseras på hur det redovisade värdet för motsvarande tillgång eller skuld förväntas återvinnas respektive regleras. Beloppen baseras på de skattesatser och skatteregler som är beslutade per balansdagen och har inte nuvärdesberäknats.

Uppskjutna skatteskulder eller uppskjutna skattefordringar för temporära skillnader som hänför sig till investering i dotterföretag, filialer, intresseföretag eller gemensamt styrda företag redovisas inte om tidpunkten för återföring av de temporära skillnaderna kan styras och det inte är uppenbart att den temporära skillnaden kommer att återföras inom en överskådlig framtid.

I koncernbalansräkningen delas obeskattade reserver upp på uppskjuten skatt och eget kapital.

Avsättningar

En avsättning för produktgarantier, legala processer, förlustkontrakt eller andra krav redovisas i balansräkningen när företaget har en legal eller informell förpliktelse till följd av en inträffad händelse och det är sannolikt att ett utflöde av resurser krävs för att reglera förpliktelsen och en tillförlitlig uppskattning av beloppet kan göras. Vid första redovisningstillfället värderas avsättningar till den bästa uppskattningen av det belopp som kommer att krävas för att reglera förpliktelsen på balansdagen. Avsättningarna omprövas varje balansdag.

Ingen skuld redovisas i det fall utflödet av ekonomiska resurser till följd av befintliga förpliktelser är osannolik. Sådana situationer redovisas som eventualförpliktelse såvida inte sannolikheten av ett utflöde av resurser är ytterst liten.

Eventualförpliktelser

En eventualförpliktelse är:

- En möjlig förpliktelse som till följd av inträffade händelser och vars förekomst endast kommer att bekräftas av en eller flera osäkra framtida händelser, som inte helt ligger inom företagets kontroll, inträffar eller uteblir, eller
- En befintlig förpliktelse till följd av inträffade händelser, men som inte redovisas som skuld eller avsättning eftersom det inte är sannolikt att ett utflöde av resurser kommer att krävas för att reglera förpliktelsen eller förpliktelsens storlek inte kan beräknas med tillräcklig tillförlitlighet.

Eventualförpliktelser är en sammanfattande beteckning för

sådana garantier, ekonomiska åtaganden och eventuella förpliktelser som inte tas upp i balansräkningen.

Kassaflödesanalys
Kassaflödesanalysen upprättas enligt indirekt metod. Det redovisade kassaflödet omfattar endast transaktioner som medför in- eller utbetalningar

Redovisningsprinciper i moderföretaget
Redovisningsprinciperna i moderföretaget överensstämmer med de ovan angivna redovisningsprinciperna i koncernredovisningen utom i nedanstående fall. Principerna har tillämpats för alla tidsperioder som anges i moderföretagets årsredovisning.

Finansiella tillgångar och skulder
– Andelar i dotterföretag, intresseföretag och gemensamt styrda företag
Andelar i dotterföretag, intresseföretag och gemensamt styrda företag redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade nedskrivningar. I anskaffningsvärdet ingår förutom inköpspriset även utgifter som är direkt hänförliga till förvärvet och eventuella tilläggsköpeskillingar.

– Obeskattade reserver
Obeskattade reserver redovisas med bruttobelopp i balansräkningen, inklusive den uppskjutna skatteskuld som är hänförlig till reserven. Förändringar av obeskattade reserver redovisas som bokslutsdispositioner i resultaträkningen.

– Fond för utvecklingsutgifter
Aktiverade utgifter för utvecklingsarbeten sätts av till en fond för utvecklingsutgifter.

Fonden utgör bundet eget kapital och löses upp i samma takt som företaget gör avskrivningar eller nedskrivningar på de aktiverade utvecklingsarbetena.

– Intäkter
Intäkterna avser huvudsakligen arvode för utförda managementtjänster samt royaltyersättning genom licensiering av varumärkesrättigheter till koncernföretag.

– Förväntad utdelning
Eftersom moderföretaget innehar mer än hälften av rösterna för samtliga andelar i dotterföretaget redovisas utdelning när rätten att få utdelning bedöms som säker och kan beräknas på ett tillförlitligt sätt.

– Koncernbidrag och aktieägartillskott
Koncernbidrag som erhållits/lämnats redovisas som en bokslutsdisposition i resultaträkningen. Det erhållna/lämnade koncernbidraget har påverkat företagets aktuella skatt. Aktieägartillskott som lämnas utan att emitterade aktier eller andra instrument erhållits i utbyte redovisas i balansräkningen som en ökning av andelens redovisade värde.

NOT 2 UPPSKATTNINGAR OCH BEDÖMNINGAR

Upprättandet av bokslut och tillämpning av redovisningsprinciper, baseras ofta på ledningens bedömningar, uppskattningar och antaganden som anses vara rimliga vid den tidpunkt då bedömningen görs. Uppskattningar och bedömningar är baserade på historiska erfarenheter och ett antal andra faktorer, som under rådande omständigheter anses vara rimliga. Resultatet av dessa används för att bedöma de redovisade värdena på tillgångar och skulder, som inte annars framgår tydligt från andra källor. Det verkliga utfallet kan avvika från dessa uppskattningar och bedömningar. Uppskattningar och antaganden ses över regelbundet. Enligt företagsledningen är väsentliga bedömningar avseende tillämpade redovisningsprinciper samt källor till osäkerhet i uppskattningar inom koncernen och moderföretaget främst relaterade till nedanstående faktorer

Covid-19
Covid-19 och dess effekter på den reala ekonomin har skapat osäkerhet och risker de senaste åren. Embracer Group agerade snabbt och resolut för att skydda anställda, bolaget och balansräkningen under pandemin. Trots pandemins olika vågor har koncernens verksamhet förblivit stabil. Embracer Group anser inte att Covid-19 kommer påverka koncernens möjligheter att utföra sin verksamhet framgent.

Intäktsredovisning
Försäljning av spel till slutanvändaren sker ibland genom plattformsägare som Steam, Epic, Sony och Microsoft. Då sker bedömningar gällande intäkter eftersom rapporter från plattformsägare kan ta upp till 60 dagar efter periodens slut. Dessa bedömningar baseras på historisk data och preliminära rapporter. Estimat som avviker från ledningens bedömningar kan leda till andra resultat för verksamheten och en annan finansiell ställning.

I vissa fall ingår Embracer avtal med kunder som inkluderar garanterade intäktsbelopp och försäljningsbaserade royalties utöver garantibeloppen i utbyte mot ett tillhandahållande av en licens för spel på vissa marknader och/eller vissa plattformar. Dessa upplägg kan inkludera flera prestationsåtaganden, bland annat för tillhandahållandet av licensen, rättigheter till ytterligare spelsläpp och nedladdningsbart innehåll, uppdateringar samt royaltybetalningar från försäljning till slutanvändaren. Fastställande av prestationsåtaganden och transaktionspriser för garanterade intäktsbelopp kräver väsentliga uppskattningar och bedömningar av respektive enhet.

Utvecklingsutgifter
Koncernens utgifter för spelutveckling aktiveras då spel är tillräckligt teknologiskt utvecklade för att bedöma deras kommersiella potential. Bedömningen av kommersiell förmåga och avkastning baseras på erfarenheter från tidigare spel. Pågående utveckling där koncernens aktiverade utvecklingskostnader inte påbörjat avskrivning (då spelet inte är färdigt för användning), är föremål för årliga nedskrivningstest. De viktigaste antagandena för dessa estimat kan ändras och därigenom ha en påverkan på koncernens resultat och finansiella position. Det redovisade värdet av aktiverade utvecklingskostnader beskrivs i not 13 och 18.

Per den 31 mars 2022 är bedömningen att det redovisade värdet av dessa tillgångar inte överstiger deras verkliga värde.

Förvärv av verksamheter
Värderingen av identifierade tillgångar och skulder i förvärvade verksamheter inkluderar poster i bolagets balansräkning, och olika poster som inte har redovisats i bolagets balansräkning, så som immateriella tillgångar. Först behöver immateriella tillgångar som kan ha ett värde identifieras, exempelvis pågående spelutveckling, spelkatalog, teknisk expertis, varumärken osv. Normalt sett finns inga marknadspriser för dessa tillgångar och skulder och därför behöver man använda olika värderingsmetoder. Dessa metoder baseras på olika antaganden om framtida kassaflöden, omsättningstillväxt, EBIT-marginaler samt skattesatser och diskonteringsräntor i olika länder. Sådana beräkningar kräver en hög grad av estimering som i sin tur måste noga utvärderas, mätas och analyseras. Detta innebär också att preliminära beräkningar kan förändras. Alla beräkningar kopplade till förvärv kan få justerade verkliga värden upp till ett år efter slutförande av förvärvet.

Per den 31 mars 2022 är ledningens bedömningar att de redovisade värdena ger en rättvisande bild av de förvärvade verksamheterna.

Goodwill, Varumärkes-, Film-, Distributionsrättigheter samt övriga immateriella anläggningstillgångar
Embracer utvärderar varje år om goodwill, Varumärkesrättigheter, Filmrättigheter, Distributionsrättigheter och Övriga immateriella anläggningstillgångar från förvärv är värderade enligt de redovisningsregler som beskrivs i Not 1. Utvärderingar genomförs i samband med nedskrivningstest och baseras på estimat och antaganden. De viktigaste antaganden som görs i denna utvärdering rör tillväxt, fritt kassaflöde och diskonteringsränta. Estimat som avviker från ledningens bedömningar kan leda till andra resultat för verksamheten och en annan finansiell ställning. Per den 31 mars 2022 är bedömningen att det redovisade värdet av dessa tillgångar inte överstiger deras verkliga värde.

Uppskjutna skatter
Uppskjutna skattefordringar och skatteskulder redovisas för avdragsgilla temporära skillnader och för möjligheten att i framtiden använda skattemässiga underskottsavdrag. Embracers uppskjutna skattefordringar relaterar till skattemässiga underskottsavdrag, uppskjuten inkomst och andra temporära skillnader. De uppskjutna skatteskulderna relaterar till aktiverade utvecklingskostnader, övervärden och andra temporära skillnader. Värderingen av temporära skillnader och skattemässiga underskottsavdrag baseras på ledningens estimat om framtida beskattningsbara vinster i olika skatteområden och ledningens affärsplaner.

Skattefordringar som härstammar från skattemässiga underskottsavdrag har uppkommit i dotterbolag som gjort förluster.

Bedömningen har gjorts att underskottsavdrag kan användas mot framtida beskattningsbara vinster. Nya utvärderingar görs löpande för att bedöma den framtida förmågan att kunna nyttja uppskjuta skattefordringar. Bedömningar gällande förmåga att kunna använda underskottsavdrag i framtiden kan förändras över tid och därmed påverka periodens skattekostnad. Redovisade värden vid varje rapporttillfälle finns i not 30.

Ledning medverkar regelbundet i bedömningar av transaktioner och estimat för möjliga utfall. Per den 31 mars 2022 är ledningens bedömningar att de redovisade värdena för uppskjutna skatter inte överstiger det verkliga värdet respektive att avsättningen är tillräcklig.

Fordringar
Fordringar redovisas netto efter reserveringar för osäkra fordringar. Avsättningen för osäkra fordringar baseras på individuell bedömning. Nettovärdet motsvarar värdet som förväntas erhållas. Nuvarande reservering bedöms som tillräcklig av Embracers koncernledning.

Varulager
Varulagret har värderats till det lägsta av anskaffningsvärde och nettoförsäljningsvärde. Storleken av nettoförsäljningsvärdet omfattar beräkningar bland annat utifrån bedömningar av framtida försäljningspriser där bedömda prisnedsättningar beaktas. Verkligt utfall av framtida försäljningspriser kan komma att avvika från gjorda bedömningar. Per den 31 mars 2022 är bedömningen att värdet av varulagret inte överstiger det verkliga värdet.

Avsättningar för prisreduktioner och rabatter
Embracer gör avsättningar för förväntade rabatter och varureturer vilka redovisas som en avsättning. Avsättningen baseras på förväntad försäljning av respektive titel samt förväntat antal returer av titeln. Avsättningen görs mot grundval av antaganden och empiriska värden om prisutveckling och returgrader för olika titlar. Estimat som avviker från ledningens bedömningar kan leda till andra resultat för verksamheten och en annan finansiell ställning. Per den 31 mars 2022 är bedömningen att avsättningar för prisreduktioner och rabatter är tillräckliga.

Avsättningar för tilläggsköpeskillingar
I samband med ett flertal förvärv har Embracer gjort avsättningar för tilläggsköpeskillingar. Dessa redovisas kontinuerligt till verkligt värde och beräkningen är baserad på ett antal bedömningar och antaganden. De antaganden som ligger till grund för beräkningen beskrivs i not 39. Detta innebär att framtida omvärderingar av redovisade avsättningar kan komma att påverka koncernens redovisade resultat med betydande belopp, både positivt och negativt, under kommande år. Per den 31 mars 2022 är ledningens bedömning att avsättningar för tilläggsköpeskillingar är tillräckliga.

NOT 3 NETTOOMSÄTTNING PER GEOGRAFISK MARKNAD

Nettoomsättning per geografisk marknad	KONCERNEN 2021/22	2020/21
Europa	6 674,8	4 252,8
USA	7 758,3	3 739,3
Sverige	205,3	112,7
Övrigt	2 398,3	919,4
	17 036,7	**9 024,2**

Nettoomsättning per geografisk marknad	MODERFÖRETAGET 2021/22	2020/21
Europa och övrigt	503,8	794,6
Sverige	23,6	1,4
	527,4	**796,0**

NOT 4 ÖVRIGA RÖRELSEINTÄKTER

	KONCERNEN 2021/22	2020/21
Marknadsföringsbidrag	81,1	113,8
Kursvinster på fordringar/skulder av rörelsekaraktär	29,1	-
Upplösning av reserver	12,4	27,9
Skadestånd	20,2	8,4
Försäkringsersättning	0,7	1,0
Bidrag för projektutveckling	135,7	85,3
Vinst på anläggningstillgångar	4,8	1,9
Övrigt	49,1	49,4
	333,1	**287,7**

Ersättning för marknadsföringsbidrag har erhållits från tredje part som del av den totala kostnaden för marknadsföring. Under året har bidrag erhållits för projektutveckling. Projektutvecklingsutgifter aktiveras i enlighet med bolagets redovisningsprinciper. Erhållna bidrag redovisas på egen rad i koncernens resultaträkning och reducerar aktiverat utvecklingsarbete för egen räkning. Rörelseresultatet påverkas inte under utvecklingstiden.

NOT 5 ARVODE OCH KOSTNADSERSÄTTNING TILL REVISORER

	KONCERNEN 2021/22	2020/21
EY		
Revisionsuppdrag	11,6	4,2
Skatterådgivning	1,0	0,3
Andra uppdrag	8,4	5,9
	21,0	**10,4**
Övriga revisorer		
Revisionsuppdrag	7,2	0,5
Skatterådgivning	5,9	7,8
Andra uppdrag	12,4	7,7
	25,5	**16,0**
Totalt	**46,5**	**26,4**

	MODERFÖRETAGET 2021/22	2020/21
EY		
Revisionsuppdrag	7,4	1,2
Skatterådgivning	0,4	-
Andra uppdrag	6,4	5,2
	14,2	**6,4**
Övriga revisorer		
Revisionsuppdrag	-	-
Skatterådgivning	-	-
Andra uppdrag	8,5	-
	8,5	**-**
Totalt	**22,7**	**6,4**

Med revisionsuppdrag avses granskning av årsredovisningen och bokföringen samt styrelsens och verkställande direktörens förvaltning. Andra uppdrag avser övriga arbetsuppgifter som det ankommer på företagets revisor att utföra samt rådgivning eller annat biträde som föranleds av iakttagelser vid granskning eller genomförandet av sådana övriga arbetsuppgifter. Posten "Andra uppdrag" inkluderar inte assistans i förvärv av bolag eftersom kostnader för sådana tjänster aktiveras som aktier i dotterbolagen.

NOT 6 ANSTÄLLDA, PERSONALKOSTNADER OCH ARVODEN TILL STYRELSE

Medelantal anställda	2021/22	Män, %	2020/21	Män, %
MODERFÖRETAGET				
Sverige	35	51%	13	62%
Totalt i moderföretaget	**35**	**51%**	**13**	**62%**
DOTTERFÖRETAG				
USA	1,086	80%	360	85%
Ryssland	895	79%	440	84%
Tyskland	624	76%	521	75%
Kanada	423	79%	364	85%
Rumänien	345	70%	135	84%
Österrike	325	57%	241	57%
Sverige	314	66%	231	86%
Italien	309	84%	239	84%
Storbritannien	273	77%	194	81%
Spanien	263	73%	171	73%
Belarus	249	64%	-	-
Frankrike	139	65%	-	-
Serbien	136	78%	-	-
Bulgarien	123	79%	-	-
Israel	119	60%	-	-
Nederländerna	107	81%	-	-
Tjeckien	104	78%	175	84%
Övriga	663	64%	89	93%
Totalt i dotterföretag	**6 497**	**77%**	**3 161**	**80%**
Koncernen totalt	**6 532**	**77%**	**3 174**	**80%**

Könsfördelning bland ledande befattningshavare	Kvinnor, % 31/03/2022	31/03/2021
MODERFÖRETAGET		
Styrelsen	14%	14%
Övriga ledande befattningshavare	50%	0%
KONCERNEN, TOTALT		
Styrelsen	2%	0%
Övriga ledande befattningshavare	2%	0%

Löner och andra ersättningar samt sociala kostnader, inklusive pensionskostnader	2021/22 Löner och ersättningar	2021/22 Sociala kostnader	2020/21 Löner och ersättningar	2020/21 Sociala kostnader
MODERFÖRETAGET	30,1	14,5	13,6	6,3
(varav pensionskostnader)	(-)	(4,1)[1]	(-)	(2,1)[1]
DOTTERFÖRETAG	3 278,0	515,4	1 434,8	322,0
(varav pensionskostnader)	(-)	(38,1)	(-)	(76,9)
Koncernen, totalt [3]	**3 308,1**	**529,9**	**1 448,4**	**328,3**
(varav pensionskostnader)	(-)	(42,2)[2]	(-)	(79,0)[2]

[1] *Av moderföretagets pensionskostnader avser 0,4 MSEK (0,4) företagets VD och styrelse. Företagets utestående pensionsförpliktelser till dessa uppgår till - (-).*

[2] *Av koncernens pensionskostnader avser 10,2 MSEK (5,8) koncernens VD:ar och styrelser. Koncernens utestående pensionsförpliktelser till dessa uppgår till - (-).*

[3] *Ersättningar till varaktigt kontraktsanställda egenföretagare redovisas som personalkostnader i resultaträkningen. Totalt uppgår ersättningen till 370,0 MSEK (28,6). Beloppet ingår inte i summan 3 308,1 MSEK (1 448,4) i ovanstående modell.*

Löner och andra ersättningar fördelade mellan styrelseledamöter med flera och övriga anställda	2021/22 Styrelse och VD	2021/22 Övriga anställda	2020/21 Styrelse och VD	2020/21 Övriga anställda
Moderföretaget	10,7	19,4	3,1	10,5
(varav tantiem o.d.)	(-)	(-)	(-)	(-)
Dotterföretag	287,1	2 990,9	139,6	1 295,2
(varav tantiem o.d.)	55,2	(-)	(18,4)	(-)
Koncernen totalt	**297,8**	**3 010,3**	**142,7**	**1 307,0**
(varav tantiem o.d.)	55,2	(-)	(18,4)	(-)

Ledande befattningshavares ersättningar	2021/22 Grundlön, styrelsearvoden	Rörlig ersättning	Pensions-kostnad	Summa
Kicki Wallje Lund	1,3	1,0	-	2,3
Lars Wingefors (ledamot och VD)	1,0	-	0,2	1,2
Erik Stenberg	0,7	-	0,2	0,9
Jacob Jonmyren	0,5	-	-	0,5
Ulf Hjalmarsson	0,8	-	-	0,8
Matthew Karch	4,4	-	-	4,4
David Gardner	0,5	-	-	0,5
Andra ledande befattningshavare (4 personer) [1]	4,9	-	0,9	5,8
Totalt	**14,1**	**1,0**	**1,3**	**16,4**

[1] *Detta år fyra personer jämfört med föregående år då det var en person.*

Ledande befattningshavares ersättningar	2020/21 Grundlön, styrelsearvoden	Rörlig ersättning	Pensions-kostnad	Summa
Kicki Wallje Lund	0,8	1,0	-	**1,8**
Lars Wingefors (ledamot och VD)	1,0	-	0,2	**1,2**
Erik Stenberg	0,7	-	0,2	**0,9**
Jacob Jonmyren	0,3	-	-	**0,3**
Ulf Hjalmarsson	0,3	-	-	**0,3**
Matthew Karch	4,5	-	-	**4,5**
David Gardner	0,2	-	-	**0,2**
Andra ledande befattningshavare (1 person) [1]	2,0	-	0,3	**2,3**
Totalt	**9,8**	**1,0**	**0,7**	**11,5**

[1] *En person jämfört med föregående år då det var fem personer.*

Avgångsvederlag

Embracer Groups VD och CFO har 6 månaders uppsägningstid. Utöver uppsägningstiden har både VD och CFO rätt till ett avgångsvederlag motsvarande 6 månadslöner, förutsatt att det är Embracer Group som sagt upp anställningsavtalet och att VD eller CFO inte har blivit avskedade.

Övriga VD:ar har en uppsägningstid i koncernen varierande mellan 3 till maximalt 6 månader där ersättning utgår tills anställningen avslutats. De övriga ledande befattningshavarna har rätt till en uppsägningstid med ersättning upp till 6 månader. Befattningshavarna ska iaktta samma uppsägningstid.

NOT 7 OPERATIONELL LEASING

Leasingavtal där företaget är leasetagare	KONCERNEN 31/03/2022	31/03/2021
Framtida minimileaseavgifter avseende icke uppsägningsbara operationella leasingavtal		
Inom ett år	296,5	121,3
Mellan ett och fem år	512,6	331,5
Senare än fem år	56,1	8,1
	865,2	**460,9**

	2021/22	2020/21
Räkenskapsårets kostnadsförda leasingavgifter	140,5	119,1

Leasingkostnader avser i huvudsak externa lokalhyror.

Leasingavtal där företaget är leasetagare	MODERFÖRETAGET 31/03/2022	31/03/2021
Framtida minimileaseavgifter avseende icke uppsägningsbara operationella leasingavtal		
Inom ett år	1,6	1,9
Mellan ett och fem år	1,2	-
	2,8	**1,9**

	2021/22	2020/21
Räkenskapsårets kostnadsförda leasingavgifter	2,0	2,2

NOT 8 RESULTAT FRÅN FINANSIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

	KONCERNEN 2021/22	2020/21
Reavinst/-förlust av försäljning av externa aktier och andra tillgångar	–1,2	-
	–1,2	**-**

	MODERFÖRETAGET 2021/22	2020/21
Resultat från valutakursförändring på långfristiga lån till dotterföretag	0,7	–625,8
Ränta från dotterbolag	252,1	26,8
Övrigt	–1,2	42,7
	251,6	**–556,3**

NOT 9 RÄNTEINTÄKTER OCH LIKNANDE RESULTATPOSTER

	KONCERNEN 2021/22	2020/21
Ränteintäkter	3,2	3,2
Kursvinst	380,5	232,2
Övrigt	1,7	56,1
	385,4	**291,5**

	MODERFÖRETAGET 2021/22	2020/21
Ränteintäkter, koncernföretag	28,7	18,7
Ränteintäkter	0,3	2,0
Kursvinst	911,5	238,4
Övrigt	-	2,7
	940,5	**261,8**

NOT 10 RÄNTEKOSTNADER OCH LIKNANDE RESULTATPOSTER

	KONCERNEN 2021/22	2020/21
Kursförluster	-	–0,9
Räntekostnader, övriga	–22,4	–23,4
Övriga finansiella kostnader	–63,9	–11,1
Räntekostnader och ändringar i tilläggsköpeskillingar	–402,6	–52,9
	–488,9	**–88,3**

	MODERFÖRETAGET 2021/22	2020/21
Kursförluster, koncernföretag	–526,8	–21,3
Räntekostnader	–11,9	–6,9
Räntekostnader förvärv	–3,8	–10,4
Kursdifferenser förvärv	–6,5	–4,7
Övrigt	–55,9	–5,1
	–604,9	**–48,4**

NOT 11 BOKSLUTSDISPOSITIONER, ÖVRIGA

	MODERFÖRETAGET 2021/22	2020/21
Periodiseringsfond, årets förändring	13,4	23,2
Mottagna koncernbidrag	148,4	206,4
Lämnade koncernbidrag	–469,1	-
	–307,3	**229,6**

NOT 12 SKATT PÅ ÅRET RESULTAT

Skatt på årets resultat	KONCERNEN 2021/22	2020/21
Aktuell skatt	–617,3	–363,2
Uppskjuten skatt	156,0	–36,0
Förändring aktuell skatteskuld	14,5	–1,1
Förändring i uppskjuten skatt	–23,6	7,6
Total skattekostnad	**–470,4**	**–392,7**

Skatt på årets resultat	MODERFÖRETAGET 2021/22	2020/21
Aktuell skatt	–25,7	–39,7
Uppskjuten skatt	–21,9	-
Total skattekostnad	**–47,6**	**–39,7**

Avstämning av effektiv skatt	2021/22 Procent	Belopp	2020/21 Procent	Belopp
KONCERNEN				
Resultat före skatt		–3 820,7		680,0
Skatt enligt gällande skattesats för moderföretaget	–20,6%	787,1	–21,4%	–145,5
Effekt av andra skattesatser för utländska dotterföretag	0,6%	–22,5	3,0%	20,5
Avskrivning på koncernmässig goodwill	34,1%	–1 304,0	–62,8%	–426,9
Andra icke-avdragsgilla kostnader	5,0%	–191,6	–3,4%	–23,4
Ej skattepliktiga intäkter	–6,9%	264,3	25,5%	173,3
Ökning av underskottsavdrag utan motsvarande aktivering av uppskjuten skatt	0,2%	–8,6	–1,8%	–12,0
Utnyttjande av tidigare ej aktiverade underskottsavdrag	–2,4%	90,0	0,7%	4,7
Skatt hänförlig till tidigare år	0,2%	–9,0	1,0%	6,5
Schablonränta på periodiseringsfond	0,0%	–0,5	–0,0%	–0,1
Övrigt	2,1%	–75,6	1,5%	10,2
Redovisad effektiv skatt	**12,3%**	**–470,4**	**–57,7%**	**–392,7**

MODERFÖRETAGET	2021/22 Procent	Belopp	2020/21 Procent	Belopp
Resultat före skatt		393,5		186,7
Skatt enligt gällande skattesats för moderföretaget	–20,6%	–81,1	–21,4%	–40,0
Ej avdragsgilla kostnader	–0,9%	–3,6	–0,1%	–0,2
Ej skattepliktiga intäkter	9,5%	37,4	0,3%	0,6
Schablonränta på periodiseringsfond	–0,1%	–0,3	–0,1%	–0,1
Redovisad effektiv skatt	**–12,1%**	**–47,6**	**–21,3%**	**–39,7**

NOT 13 FÄRDIGSTÄLLDA UTVECKLINGSPROJEKT

Ackumulerade kostnader	KONCERNEN 31/03/2022	31/03/2021
Vid årets början	2 422,9	1 548,8
Årets investeringar	59,1	49,9
Rörelseförvärv	936,6	87,3
Överfört från pågående projekt	1 159,9	786,9
Utrangering	–1,1	–16,2
Årets omräkningsdifferenser	20,2	–33,8
Vid årets slut	**4 597,6**	**2 422,9**
Ackumulerade avskrivningar		
Vid årets början	–1 905,2	–1 110,2
Rörelseförvärv	–416,3	–50,1
Årets avskrivning	–1 036,7	–786,0
Utrangering	-	16,2
Årets omräkningsdifferenser	–36,7	19,8
Vid årets slut	**–3 394,9**	**–1 910,3**
Redovisat värde vid årets slut	**1 202,7**	**512,6**

Ackumulerade kostnader	MODERFÖRETAGET 31/03/2022	31/03/2021
Vid årets början	1 308,8	881,9
Förvärvat från koncernföretag	3,8	426,9
Vid årets slut	**1 312,6**	**1 308,8**
Ackumulerade avskrivningar		
Vid årets början	–1 026,5	–651,0
Årets avskrivning	–223,4	–375,5
Vid årets slut	**–1 249,9**	**–1 026,5**
Redovisat värde vid årets slut	**62,7**	**282,3**

NOT 14 VARUMÄRKESRÄTTIGHETER

	KONCERNEN	
Ackumulerade kostnader	**31/03/2022**	**31/03/2021**
Vid årets början	2 712,1	2 125,4
Rörelseförvärv	23 147,8	645,4
Årets investeringar	16,2	0,6
Avyttringar	-	–2,0
Omklassificering	-	16,5
Årets omräkningsdifferens	433,9	–73,8
Vid årets slut	**25 442,2**	**2 712,1**
Ackumulerade avskrivningar		
Vid årets början	–1 136,9	–645,6
Årets avskrivning	–1 868,2	–456,7
Rörelseförvärv	–44,1	–73,7
Omklassificering	-	–16,5
Årets omräkningsdifferens	–76,6	55,6
Vid årets slut	**–3 125,8**	**–1 136,9**
Redovisat värde vid årets slut	**22 316,4**	**1 575,2**

	MODERFÖRETAGET	
Ackumulerade kostnader	**31/03/2022**	**31/03/2021**
Vid årets början	264,3	264,3
Årets investeringar	0,9	-
Vid årets slut	**265,2**	**264,3**
Ackumulerade avskrivningar		
Vid årets början	–151,7	–111,5
Årets avskrivning	–38,2	–40,2
Vid årets slut	**–189,9**	**–151,7**
Redovisat värde vid årets slut	**75,3**	**112,6**

NOT 15 PUBLICERINGS- OCH DISTRIBUTIONSRELATIONER

	KONCERNEN	
Ackumulerade kostnader	**31/03/2022**	**31/03/2021**
Vid årets början	204,7	219,3
Rörelseförvärv	5,3	-
Årets omräkningsdifferens	2,5	–14,6
Vid årets slut	**212,5**	**204,7**
Ackumulerade avskrivningar		
Vid årets början	–122,7	–88,4
Årets avskrivning	–40,9	–41,4
Årets omräkningsdifferens	–1,6	7,1
Vid årets slut	**–165,2**	**–122,7**
Redovisat värde vid årets slut	**47,3**	**82,0**

NOT 16 FILMRÄTTIGHETER

	KONCERNEN	
Ackumulerade kostnader	**31/03/2022**	**31/03/2021**
Vid årets början	679,7	571,9
Rörelseförvärv	30,6	27,4
Årets investeringar	144,6	125,8
Årets omräkningsdifferens	8,5	–45,4
Vid årets slut	**863,4**	**679,7**
Ackumulerade avskrivningar		
Vid årets början	–516,4	–326,9
Årets avskrivning	–155,1	–216,9
Årets omräkningsdifferens	–6,6	27,4
Vid årets slut	**–678,1**	**–516,4**
Redovisat värde vid årets slut	**185,3**	**163,3**

NOT 17 GOODWILL

	KONCERNEN	
Ackumulerade kostnader	**31/03/2022**	**31/03/2021**
Vid årets början	13 053,0	1 780,3
Rörelseförvärv	40 920,1	11 988,4
Såld/utrangerad	1,5	–7,8
Fusion	49,8	-
Årets omräkningsdifferenser	1 235,0	–707,9
Vid årets slut	**55 259,4**	**13 053,0**
Ackumulerade avskrivningar		
Vid årets början	–2 248,8	–368,6
Årets avskrivning	–6 608,1	–1 924,9
Såld/utrangerad	-	7,8
Fusion	–3,7	-
Årets omräkningsdifferenser	–329,9	36,9
Vid årets slut	**–9 190,5**	**–2 248,8**
Redovisat värde vid årets slut	**46 068,9**	**10 804,2**

NOT 18 PÅGÅENDE PROJEKT

Ackumulerade kostnader	KONCERNEN 31/03/2022	31/03/2021
Vid årets början	3 385,7	2 297,1
Rörelseförvärv	430,3	119,5
Överfört till färdigställda utvecklingsprojekt	–1 159,9	–786,9
Årets investeringar	3 468,4	1 937,6
Utrangerad	-	–15,1
Årets omräkningsdifferens	135,6	–166,5
Vid årets slut	**6 260,1**	**3 385,7**
Ackumulerade nedskrivningar		
Vid årets början	–165,1	–144,2
Årets nedskrivning	–16,4	–28,8
Årets omräkningsdifferens	–5,8	–7,2
Utrangerad	-	15,1
Vid årets slut	**–187,3**	**–165,1**
Redovisat värde vid årets slut	**6 072,8**	**3 220,6**

Ackumulerade kostnader	MODERFÖRETAGET 31/03/2022	31/03/2021
Vid årets början	10,1	10,1
Redovisat värde vid årets slut	**10,1**	**10,1**

NOT 19 ÖVRIGA IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Ackumulerade kostnader	KONCERNEN 31/03/2022	31/03/2021
Vid årets början	57,8	22,2
Rörelseförvärv	259,2	7,6
Årets investeringar	28,3	25,3
Avyttringar	–0,6	–1,3
Omklassificeringar	-	5,6
Årets omräkningsdifferenser	22,4	–1,6
Vid årets slut	**367,1**	**57,8**
Ackumulerade avskrivningar		
Vid årets början	–25,7	–10,2
Rörelseförvärv	–134,2	–4,0
Årets avskrivning	–25,5	–12,4
Avyttringar	0,5	0,5
Omklassificeringar	-	–3,5
Årets omräkningsdifferenser	–3,0	3,9
Vid årets slut	**–187,9**	**–25,7**
Redovisat värde vid årets slut	**179,2**	**32,1**

Ackumulerade kostnader	MODERFÖRETAGET 31/03/2022	31/03/2021
Vid årets början	4,5	-
Omklassificeringar	1,6	4,2
Årets investeringar	-	0,3
Redovisat värde vid årets slut	**6,1**	**4,5**
Ackumulerade avskrivningar		
Vid årets början	–0,6	-
Årets avskrivning	–1,0	–0,5
Omklassificering	–0,1	-
Vid årets slut	**–1,7**	**–0,5**
Redovisat värde vid årets slut	**4,4**	**4,0**

NOT 20 BYGGNADER OCH MARK

	KONCERNEN	
Ackumulerade kostnader	**31/03/2022**	**31/03/2021**
Vid årets början	133,1	128,3
Årets investeringar	14,8	5,6
Rörelseförvärv	10,0	10,0
Avyttringar och utrangeringar	-	–0,9
Omklassificeringar	0,1	-
Årets omräkningsdifferenser	2,4	–9,9
Vid årets slut	**160,4**	**133,1**
Ackumulerade avskrivningar		
Vid årets början	–11,9	–7,6
Rörelseförvärv	–6,9	–1,4
Årets avskrivning	–4,6	–3,8
Årets omräkningsdifferenser	–0,1	0,9
Vid årets slut	**–23,5**	**–11,9**
Redovisat värde vid årets slut	**136,9**	**121,2**

NOT 21 INVENTARIER, VERKTYG OCH INSTALLATIONER

	KONCERNEN	
Ackumulerade kostnader	**31/03/2022**	**31/03/2021**
Vid årets början	231,3	121,6
Rörelseförvärv	577,0	65,0
Årets investeringar	170,8	60,4
Avyttringar och utrangeringar	–10,5	–2,0
Omklassificeringar	–4,4	-
Årets omräkningsdifferenser	0,3	–13,7
Vid årets slut	**964,5**	**231,3**
Ackumulerade avskrivningar		
Vid årets början	–120,5	–57,8
Rörelseförvärv	–384,2	–31,5
Årets avskrivning	–84,5	–37,6
Omklassificeringar	1,6	-
Avyttringar och utrangeringar	7,6	0,3
Årets omräkningsdifferenser	–12,7	6,1
Vid årets slut	**–592,7**	**–120,5**
Redovisat värde vid årets slut	**371,8**	**110,8**

	MODERFÖRETAGET	
Ackumulerade kostnader	**31/03/2022**	**31/03/2021**
Vid årets början	4,2	1,7
Årets investeringar	2,2	2,8
Omklassificeringar	-	–0,3
Vid årets slut	**6,4**	**4,2**
Ackumulerade avskrivningar		
Vid årets början	–0,5	–0,1
Årets avskrivning	–1,1	–0,4
Vid årets slut	**–1,6**	**–0,5**
Redovisat värde vid årets slut	**4,8**	**3,7**

NOT 22 PÅGÅENDE INVESTERINGAR OCH FÖRSKOTT

	KONCERNEN	
Ackumulerade kostnader	**31/03/2022**	**31/03/2021**
Vid årets början	5,8	-
Årets investeringar	116,0	0,7
Rörelseförvärv	6,5	5,2
Avyttringar och utrangeringar	0,2	-
Årets omräkningsdifferens	1,3	–0,1
Vid årets slut	**129,8**	**5,8**

NOT 23 FÖRBÄTTRINGSÅTGÄRDER PÅ ANNANS FASTIGHET

	KONCERNEN	
Ackumulerade kostnader	**31/03/2022**	**31/03/2021**
Vid årets början	-	-
Årets investeringar	42,5	-
Rörelseförvärv	118,7	-
Avyttringar och utrangeringar	–3,7	-
Omklassificeringar	2,6	-
Årets omräkningsdifferenser	7,6	-
Vid årets slut	**167,7**	**-**

	KONCERNEN	
Ackumulerade avskrivningar	**31/03/2022**	**31/03/2021**
Vid årets början	-	-
Rörelseförvärv	–65,6	-
Årets avskrivning	–11,0	-
Avyttringar och utrangeringar	2,1	
Omklassificeringar	–1,6	-
Årets omräkningsdifferenser	–3,5	-
Vid årets slut	**–79,6**	**-**
Redovisat värde vid årets slut	**88,1**	**-**

NOT 24 ANDELAR I KONCERNFÖRETAG

	MODERFÖRETAGET	
Ackumulerade kostnader	**31/03/2022**	**31/03/2021**
Vid årets början	5 519,1	2 550,3
Årets investeringar	25 160,9	2 969,8
Avyttringar till andra koncernföretag	–1 180,6	–1,0
Vid årets slut	**29 499,4**	**5 519,1**
Ackumulerade nedskrivningar		
Vid årets början	–73,3	–73,3
Vid årets slut	**–73,3**	**–73,3**
Redovisat värde vid årets slut	**29 426,1**	**5 445,8**

Bolagsnamn, huvudkontor och land	Antal andelar	Andel i %	31/03/2022 Redovisat värde	31/03/2021 Redovisat värde
THQ Nordic GmbH, FN366280y, Wien, Österrike		100	217,8	217,8
We Sing Company Holding AB, 556997-4255, Karlstad, Sverige	500	100	0,0	0,1
House in the Woods AB, 556997-4271, Färentuna, Sverige	500	100	7,9	7,8
Mirage Game Studios AB, 559043-8437, Karlstad, Sverige	500	100	0,0	0,0
Pieces Interactive AB, 556744-4384, Skövde, Sverige	585 904	100	5,9	5,9
Experiment 101 AB, 559019-9609, Stockholm, Sverige	500	100	8,0	8,0
Coffee Stain Holding AB, 556995-0180, Skövde, Sverige			0,0	864,0
Koch Media Holding GmbH, 482610x, Höfen, Österrike[1]	3 500	100	3 120,0	2 968,1
Bugbear Entertainment Oy, 1586716-8, Helsingfors, Finland	900	90	264,9	264,9
Saber Interactive SGS LCC, 120 780 004 0315, Sankt Petersburg, Ryssland		100	28,6	27,7
DECA Live Operations GmbH, HRB 191999B, Berlin, Tyskland	25	100	626,5	623,8
Embracer Group Lager 2, 559237-4010, Karlstad, Sverige	250	100	10,0	10,0
QL Holding AB, 556884-8369, Karlstad, Sverige	500	100	49,9	49,9
Saber Interactive Inc., 32-0624055, Fort Lauderdale, USA		100	5 088,0	75,0
Saber Interactive Spain SLU, B-87576872, Madrid, Spanien		100	7,8	7,8
Snapshot Games Inc., Los Angeles, USA			0,0	314,7
Embracer Group Lager 10 AB, 559273-7992, Karlstad, Sverige	250	100	60,0	-
Embracer Group Lager 12 AB, 559273-8016, Karlstad, Sverige	250	100	16 611,9	-
THQ Nordic AB, 559338-6104, Karlstad, Sverige	250	100	0,0	-
Deca Games Holding AB, 559205-5387, Karlstad, Sverige	50 000	100	35,1	-
Easybrain Holding AB, 559237-4044, Karlstad, Sverige	250	100	0,0	-
Indie Games Holding AB, 559280-0014, Karlstad, Sverige	250	100	0,0	-
Amplifier Game Invest Holding AB, 559092-8742, Karlstad, Sverige	500	100	4,0	-
Gearbox Entertainment Company Holding AB, 559237-4036, Karlstad, Sverige	250	100	3 277,2	-
Embracer Group Business Development Holding AB, 559273-7984, Karlstad, Sverige	250	100	2,5	-
Retro Games Group Holding AB, 559237-4051, Karlstad, Sverige	250	100	0,0	-
Embracer Group Archive AB, 559273-7976, Karlstad, Sverige	250	100	0,0	-
Övriga dotterföretag, vilande eller av mindre betydelse		100	0,1	0,3
			29 426,1	**5 445,8**

[1] *Under året har Embracer Group AB lämnat aktieägartillskott om 24 839,1 (1 745,5) MSEK*

Rörelseförvärv under räkenskapsåret

Moderföretaget har under året förvärvat Gearbox Entertainment Inc, Easybrain Group Ltd, Varyag Group AB, CrazyLabs Ltd, Dark Horse Media LLC och Financière Amuse Top Co, via svenska holdingbolag. Utöver ovan nämnda företag har även flera mindre förvärv skett. Se även not 48.

NOT 25 LÅNGFRISTIGA FORDRINGAR PÅ KONCERNFÖRETAG

	MODERFÖRETAGET	
Ackumulerade kostnader	**31/03/2022**	**31/03/2021**
Vid årets början	5 435,9	266,6
Tillkommande fordringar	18 344,3	5 780,6
Återbetalning av fordringar	–1 468,0	-
Omklassificeringar	9 404,0	-
Årets omräkningsdifferenser	405,0	–611,3
Vid årets slut	**32 121,2**	**5 435,9**

NOT 26 ANDELAR I INTRESSEFÖRETAG

Ackumulerade kostnader	KONCERNEN 31/03/2022	31/03/2021
Vid årets början	172,7	55,4
Rörelseförvärv	9,6	-
Årets investeringar	-	8,7
Omklassificering	–14,2	–2,2
Erhållen utdelning	–83,1	–4,2
Årets avyttringar	-	–91,6
Årets andel i intresseföretag och gemensamt styrda företags resultat	45,3	206,4
Omräkningsdifferens	–0,4	0,2
Redovisat värde vid årets slut	**129,9**	**172,7**

KONCERNEN	Kapitalandel	Rösträttsandel	Antal andelar	Bokfört värde
Iron Gate AB	30%	30%	30	88,0
Neon Giant AB	28%	28%	25 530	12,6
Kavalri Games AB	49%	49%	5 081 901	13,5
Framebunker ApS	34%	34%	124 926	6,1
Double Damage Games Inc	33%	33%	962 964	9,7
				129,9

	KONCERNEN Org nr	Säte
Iron Gate AB	559203-4820	Skövde, Sverige
Neon Giant AB	559119-4070	Uppsala, Sverige
Kavalri Games AB	559164-5089	Lidingö, Sverige
Framebunker ApS	35 23 72 75	Köpenhamn, Danmark
Double Damage Games Inc	5 493 089	Wilmington, USA.

Andelar i intresseföretag inkluderar endast bolag där Embracer Group äger mellan 20-49,99 procent. Bolag där Embracer Group äger mindre än 20 procent inkluderas i balansräkningen under posten Ägarintressen i övriga företag.

Ackumulerade anskaffningsvärden	MODERFÖRETAGET 31/03/2022	31/03/2021
Vid årets början	-	70,0
Årets försäljning	-	–70,0
Redovisat värde vid årets slut	**-**	**0,0**

NOT 27 LÅNGFRISTIGA FORDRINGAR PÅ INTRESSEFÖRETAG, RÄNTEBÄRANDE

Ackumulerade anskaffningsvärden	KONCERNEN 31/03/2022	31/03/2021
Vid årets början	-	-
Lån	5,9	-
Redovisat värde vid årets slut	**5,9**	**-**

NOT 28 LÅNGFRISTIGA FORDRINGAR PÅ INTRESSEFÖRETAG

Ackumulerade anskaffningsvärden	KONCERNEN 31/03/2022	31/03/2021
Vid årets början	5,6	9,0
Omklassificering	-	–7,0
Lån	-	5,6
Återbetalning	-	–1,9
Omräkningsdifferens	0,1	–0,1
Redovisat värde vid årets slut	**5,7**	**5,6**

NOT 29 ÄGARINTRESSEN I ÖVRIGA FÖRETAG

Ackumulerade anskaffningsvärden	KONCERNEN 31/03/2022	31/03/2021
Vid årets början	84,0	9,9
Årets investeringar	16,0	81,8
Omklassificering	–65,2	–7,0
Förvärv av företag	9,8	-
Omräkningsdifferens	–1,5	–0,7
Redovisat värde vid årets slut	**43,1**	**84,0**

Ackumulerade anskaffningsvärden	MODERFÖRETAGET 31/03/2022	31/03/2021
Vid årets början	17,6	0,0
Årets investeringar	11,8	17,6
Redovisat värde vid årets slut	**29,4**	**17,6**

NOT 30 UPPSKJUTEN SKATT

	KONCERNEN			
	Uppskjuten skattefordran		Uppskjuten skatteskuld	
Väsentliga temporära skillnader	**31/03/2022**	**31/03/2021**	**31/03/2022**	**31/03/2021**
Vid årets början	269,1	165,5	532,4	414,8
Förvärv av bolag	980,7	77,3	5 479,4	152,7
Redovisad i resultaträkning	29,8	15,6	–102,6	–14,0
Redovisad direkt i eget kapital	–0,6	21,2	-	-
Förändring i skattesatser	-	-	–4,8	-
Omräkningsdifferens för året	34,3	–10,5	–108,3	–21,5
Övriga	–2,8	-	-	0,4
Vid årets slut	**1 310,5**	**269,1**	**5 796,1**	**532,4**

	KONCERNEN 31/03/2022	
Väsentliga temporära skillnader	**Uppskjuten skattefordran**	**Uppskjuten skatteskuld**
Obeskattade reserver	-	49,7
Immateriella tillgångar	392,7	5 440,7[1)]
Materiella anläggningstillgångar	–2,3	12,6
Övriga temporära skillnader	121,1	293,1
Varulager	262,6	-
Skattemässigt underskottsavdrag	399,0	-
Andra outnyttjade skatteavdrag	137,4	-
Uppskjuten skattefordran/skuld	1 310,5	5 796,1
Kvittning	-	-
Uppskjuten skattefordran/skuld (netto)	**1 310,5**	**5 796,1**

[1)] *Den uppskjutna skatteskulden avseende immateriella anläggningstillgångar om 5 440,7 MSEK kommer inte att ha någon kassapåverkan när den realiseras.*

	31/03/2021	
Väsentliga temporära skillnader	**Uppskjuten skattefordran**	**Uppskjuten skatteskuld**
Obeskattade reserver	-	51,3
Immateriella tillgångar	112,6	352,6
Materiella anläggningstillgångar	–0,8	0,9
Övriga temporära skillnader	49,4	126,6
Skattemässigt underskottsavdrag	100,2	-
Andra outnyttjade skatteavdrag	7,7	1,0
Uppskjuten skattefordran/skuld	269,1	532,4
Kvittning	-	-
Uppskjuten skattefordran/skuld (netto)	**269,1**	**532,4**

	MODERFÖRETAGET 31/03/2022	
Väsentliga temporära skillnader	**Uppskjuten skattefordran**	**Uppskjuten skatteskuld**
Skattemässigt underskottsavdrag	1,0	-
	1,0	**-**

	31/03/2021	
Väsentliga temporära skillnader	**Uppskjuten skattefordran**	**Uppskjuten skatteskuld**
Skattemässigt underskottsavdrag	22,0	-
	22,0	**-**

NOT 31 ANDRA LÅNGFRISTIGA FORDRINGAR

	KONCERNEN	
	31/03/2022	31/03/2021
Vid årets början	40,2	11,3
Rörelseförvärv	143,2	40,6
Årets investeringar	10,3	3,0
Omklassificering	37,1	–10,1
Omräkningsdifferens	14,9	–4,6
Redovisat värde vid årets slut	**245,7**	**40,2**

	MODERFÖRETAGET	
Ackumulerade kostnader	31/03/2022	31/03/2021
Vid årets början	34,9	-
Nya fordringar	-	39,9
Omräkningsdifferens	2,1	–5,0
Vid årets slut	**37,0**	**34,9**

NOT 32 FÖRUTBETALDA KOSTNADER OCH UPPLUPNA INTÄKTER

	KONCERNEN	
	31/03/2022	31/03/2021
Upplupna intäkter	693,0	385,8
Förutbetalda hyror	14,0	3,2
Förutbetalda kostnader	313,9	143,6
Övriga poster	13,1	1,2
	1 034,0	**533,8**

	MODERFÖRETAGET	
	31/03/2022	31/03/2021
Förutbetald hyra	0,2	0,6
Förutbetalda försäkringspremier	0,5	0,3
Förutbetalda finansieringskostnader	-	7,0
Förutbetalda räntekostnader	-	1,9
Förutbetalda kostnader	18,1	84,2
Övriga poster	3,6	1,8
	22,4	**95,8**

NOT 33 AKTIEKAPITAL

Aktiekapitalet i bolaget utgörs av 66 798 274 aktier av Serie A och 1 064 663 764 aktier av Serie B. Aktiernas är benämnda i SEK och varje aktie har ett kvotvärde om cirka 0,0013 SEK. Varje A-aktie berättigar innehavaren till 10 röster och varje B-aktie berättigar innehavaren till en röst på bolagsstämmor.

NOT 34 FÖRSLAG TILL DISPOSITION AV FÖRETAGETS FRIA EGNA KAPITAL

Styrelsen föreslår att fritt eget kapital, 46 857 929 TSEK, disponeras enligt följande:

Balanseras i ny räkning	46 857 929
Summa	**46 857 929**

NOT 35 RESULTAT PER AKTIE

	KONCERNEN	
	31/03/2022	31/03/2021
Resultat per aktie, SEK	–4,16	0,36[1)]
Årets resultat, MSEK	–4 275,9	287,0
Vägt genomsnitt av antalet utestående aktier, tusental	1 030 572	796 292[1)]

[1)] *I september 2021 skedde en aktiesplit om 2:1*

I tillägg till utestående aktier per 31 mars 2022 om 1 131 462 038 stycken finns 94 247 241 aktier som kan bli emitterade som en del av tilläggsköpeskillingar givet att vissa kriterier är uppfyllda och detta skulle innebära en utspädning om 7,69% och 5,6% av det totala antalet aktier respektive röster. Utöver dessa finns inga utestående konverteringslån, teckningsoptioner eller liknande i Embracer Group som skulle kunna föranleda en potentiell utspädning för aktieägarna.

Årsstämman i september 2021 beslutade, i enlighet med styrelsens förslag, att bemyndiga styrelsen att intill nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen besluta om emission av B-aktier, konvertibler och/eller teckningsoptioner med rätt att konvertera till respektive teckna B-aktier, med eller utan avvikelse från aktieägares företrädesrätt, till ett antal motsvarande maximalt 10% av det totala antalet aktier i Embracer, att betalas kontant, genom apport och/eller genom kvittning.

På den extra bolagsstämman den 7 januari 2022 beslutades att bemyndiga styrelsen att intill nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen besluta om emission av B-aktier, konvertibler och/eller teckningsoptioner med rätt att konvertera till respektive teckna B-aktier, med eller utan avvikelse från aktieägares företrädesrätt, till ett antal motsvarande maximalt 10% av det totala antalet aktier i Embracer vid tidpunkten då bemyndigandet utnyttjas första gången, att betalas kontant, genom apport och/eller genom kvittning.

Att styrelsen ska kunna fatta beslut om emission utan företrädesrätt för aktieägarna enligt ovan är främst i syfte att kunna anskaffa nytt kapital för att öka Embracers flexibilitet eller i samband med förvärv. Om styrelsen finner det lämpligt för att möjliggöra leverans av aktier i samband med en emission enligt ovan kan detta göras till ett teckningspris motsvarande aktiernas kvotvärde.

NOT 36 ACKUMULERADE ÖVERAVSKRIVNINGAR

	MODERFÖRETAGET 31/03/2022	31/03/2021
Vid årets början	-	9,3
Förändringar under året	-	–9,3
	-	**0,0**

NOT 37 PERIODISERINGSFONDER

	MODERFÖRETAGET 31/03/2022	31/03/2021
Avsatt räkenskapsår 2015	-	13,4
Avsatt räkenskapsår 2016	17,2	17,2
Avsatt räkenskapsår 2017	37,9	37,9
Avsatt räkenskapsår 2018/19	3,9	3,9
Avsatt räkenskapsår 2019/20	45,0	45,0
	104,0	**117,4**

Moderföretaget särredovisar inte uppskjuten skatt som är hänförlig till obeskattade reserver, om uppskjuten skatt skulle ha särredovisats skulle den uppskjutna skatteskulden uppgå till 21,4 (25,8) MSEK respektive år.

NOT 38 AVSÄTTNING TILL PENSIONER

Pensionsåtaganden	KONCERNEN 31/03/2022	31/03/2021
Vid årets början	40,6	46,6
Rörelseförvärv	5,3	0,1
Valuta omräkningsdifferens	1,1	–3,1
Årets pensionsavsättningar	1,9	2,8
Årets omräkningsdifferenser	-	–0,5
Nettoförändringar i tidigare avsättning	–2,1	–5,3
Vid årets slut	**46,8**	**40,6**

Pensionsåtagande som säkrats via inbetalningar	KONCERNEN 31/03/2022	31/03/2021
Vid årets början	–23,5	–21,8
Valuta omräkningsdifferens	–0,6	1,2
Årets omräkningsdifferenser	-	0,4
Inbetalda medel	–2,4	–1,6
Nettoförändringar i tidigare inbetalda medel	–0,5	–1,7
Nettoförändringar i tidigare avsättning	–0,2	-
Vid årets slut	**–27,2**	**–23,5**
Redovisat värde vid årets slut	**19,6**	**17,1**

NOT 39 ÖVRIGA AVSÄTTNINGAR

	KONCERNEN 31/03/2022	31/03/2021
Avsättning för returer, prisjusteringar, kundbonus och reklamationer	424,3	231,3
Beräknade tilläggsköpeskillingar	13 348,5	1 766,8
Avsättning för tvister	34,3	18,4
Avsättning för personalkostnader	80,9	116,8
Övrigt	13,1	6,5
	13 901,1	**2 139,8**
Beräknad tilläggsköpeskilling kortsiktig	1 198,2	120,7
Avsättning för personalkostnader kortsiktig	11,8	6,5
	15 111,1	**2 267,0**
Varav beräknas regleras inom 12 månader	1 210,0	127,2
Varav beräknas regleras efter mer än 12 månader	13 901,1	2 139,8

KONCERNEN 31/03/2022	Ingående balans	Rörelse-förvärv	Ianspråk-taget	Upplösning av reserv	Avsättning under året	Omräknings-differens	Utgående balans
Avsättning för tilläggsköpeskilling	1 887,5	12 411,9	–330,3	–85,3[1]	291,8[2]	371,1	14 546,7
Avsättning till personalkostnader	123,3	7,4	–99,4	–1,2	59,9	2,7	92,7
Avsättning för prisreduktion, returer, kundbonusar och reklamationer	231,3	58,9	–194,7	–6,2	326,7	8,3	424,3
Avsättning för tvister och advokatarvoden	18,4	30,1	–14,8	–2,4	2,6	0,4	34,3
Övrigt	6,5	0,9	–4,3	–0,6	10,4	0,2	13,1
	2 267,0	**12 509,2**	**–643,5**	**–95,7**	**691,4**	**172,8**	**15 111,1**

[1] *Omvärdering av avsättning på grund av förändringar i Embracer Groups aktie.*
[2] *I beloppet 291,8 MSEK ingår omvärderingar av tilläggsköpeskillingar med 101,4 MSEK samt räntekostnader om 190,4 MSEK. Netto har omvärderingar av tilläggsköpeskillingar påverkat EBIT-resultatet med –16,1 MSEK (+85,3 (enligt punkt 1 ovan) –101,4).*

FORTS. NOT 39

KONCERNEN 31/03/2021	Ingående balans	Rörelse-förvärv	Ianspråk-taget	Upplösning av reserv	Avsättning under året	Omräknings-differens	Utgående balans
Avsättning för tilläggsköpeskilling	411,9	1 484,5	–28,8	–11,5	30,8	0,7	1 887,5
Avsättning till personalkostnader	57,4	62,8	–16,6	-	24,5	–4,9	123,3
Avsättning för prisreduktion, returer, kundbonusar och reklamationer	284,8	-	–248,6	–3,6	218,9	–20,3	231,3
Avsättning för tvister och advokatarvoden	40,4	-	–4,1	–24,1	9,0	–2,7	18,4
Övrigt	6,9	0,9	–2,4	–0,1	1,8	–0,5	6,5
	801,4	**1 548,2**	**–300,5**	**–39,4**	**285,0**	**–27,6**	**2 267,0**

	MODERFÖRETAGET 31/03/2022	31/03/2021
Ingående balans	220,9	3,6
Avsättningar	10,2	217,3
	231,1	**220,9**
Varav beräknas regleras inom 12 månader	-	-
Varav beräknas regleras efter mer än 12 månader	**231,1**	**220,9**

MODERFÖRETAGET 31/03/2022	Ingående balans	Rörelse-förvärv	Ianspråk-taget	Upplösning av reserv	Avsättning under året	Omräknings-differens	Ränte-kostnader	Utgående balans
Avsättningar för tilläggsköpeskillingar	220,9	-	-	-	-	6,4	3,8	231,1
	220,9	**-**	**-**	**-**	**-**	**6,4**	**3,8**	**231,1**

MODERFÖRETAGET 31/03/2021	Ingående balans	Rörelse-förvärv	Ianspråk-taget	Upplösning av reserv	Avsättning under året	Omräknings-differens	Ränte-kostnader	Utgående balans
Avsättningar för tilläggsköpeskillingar	3,6	78,6	-	-	132,9	–4,6	10,4	220,9
	3,6	**78,6**	**-**	**-**	**132,9**	**–4,6**	**10,4**	**220,9**

Avsättning för returer, prisjusteringar, kundbonusar och reklamationer
Beloppen för årets avsättningar och ianspråktaget under året avser kostnader för i huvudsak sålda spel och volymbonusar till kunder.

Tilläggsköpeskillingar
I samband med 31 förvärv har en beräkning av villkorade köpeskillingar skett om 14 456,7 MSEK. De slutliga villkorade köpeskillingarna som motsvarar avsättningarna per 31 mars 2022 är huvudsakligen beroende av såväl operationella mål som finansiella mål. De mest förekommande villkoren är beroende av antalet släppta spel, karaktären på släppta spel, organisatoriska målsättningar, intäktsutvecklingen under en viss period och rörelseresultatet under en viss period.

Koncernens avsättningar för tilläggsköpeskillingar, per den 31 mars 2022 förväntas utbetalas enligt nedan.

Avsättningar för villkorade tilläggsköpeskillingar, MSEK	Förväntad utbetalning per räkenskapsår 22/23	23/24	24/25	>25/26	Total
Tilläggsköpeskilling - kontantavräkning	1 178,1	499,5	662,4	5 830,2	8 170,3
Tilläggsköpeskilling - nyemitterade aktier [1]	20,1	73,1	1 733,5	4 549,7	6 376,4
Totalt					**14 546,7**

[1] *Baserat på förväntat utfall har tilläggsköpeskillingarna estimerats och sedan nuvärdesberäknats. Avsättningarnas storlek kommer att variera över tid beroende på bland annat uppfyllelsegraden av villkoren för tilläggsköpeskillingarna, vissa valutakursers utveckling mot den svenska kronan, räntenivån samt utvecklingen av Embracers aktiekurs. Detta innebär bland annat att antalet aktier som skall erläggas som ersättning varierar men kan aldrig överskrida 94 247 241 stycken enligt avtal. Om samtliga aktier emitteras kommer utspädningen av kapitalet att uppgå till 7,69% och 5,16% av röstetalet per den 31 mars 2022.*

Av Embracers totalt 1 131,5 miljoner utestående aktier fanns det per den 31 mars 2022 cirka 116,8 miljoner aktier med förbehåll om återtagande. Dessa aktier har tidigare emitterats för att täcka framtida förpliktelser för villkorade tilläggsköpeskillingar.

Tvister och arvoden
Avsättning för kostnader för tvister och arvoden baseras på det förväntade utfallet av aktiva juridiska processer. Avsättningen har gjorts utifrån koncernens bedömning av utfallet efter att ha inhämtat legala synpunkter från oberoende juridiska experter. Förändringen av avsättningen för tvister och arvoden baseras på aktuella riskbedömningar av de pågående processerna.

Avsättning till personalkostnader
Avser förväntade utbetalningar under en period om 40 år framåt i tiden avseende avtalsmässiga skyldigheter för personal (jubileumsförmåner, bonusar samt andra personalavsättningar avseende förmåner efter anställning som inte är pensioner/avgångsvederlag. Dessa avsättningar avser förpliktelser i Österrike, Italien, Frankrike och Spanien).

NOT 40 LÅNGFRISTIGA SKULDER

Koncernen har skulder som förfaller efter fem år uppgående till 83,5 (-) MSEK. I moderföretaget förfaller inga skulder efter fem år (-).

NOT 41 KREDITUTRYMME

	KONCERNEN	
	31/03/2022	31/03/2021
Beviljad kreditlimit	21 875,4	7 697,1
Outnyttjad del	–1 657,3	–6 258,9
Utnyttjat kreditbelopp	**20 218,1**	**1 474,2**
varav långfristiga skulder	7 269,6	246,0

	MODERFÖRETAGET	
	31/03/2022	31/03/2021
Beviljad kreditlimit	18 106,9	4 619,7
Outnyttjad del	–294,8	–4 391,3
Utnyttjat kreditbelopp	**17 812,1**	**228,4**
varav långfristiga skulder	6 000,0	204,8

Sammantaget uppgick koncernens likvida medel, kortfristiga placeringar och outnyttjade kreditlimiter till 7 387,7 MSEK per 31 mars 2022.

NOT 42 STÄLLDA SÄKERHETER OCH EVENTUALFÖRPLIKTELSER

	KONCERNEN	
	31/03/2022	31/03/2021
Ställda säkerheter		
Företagsinteckningar	50,9	300,9
Varumärkesrättigheter	171,0	141,7
Fastighetsinteckningar	62,0	61,4
Aktier i dotterföretag	-	1 982,3
Summa ställda säkerheter	**283,9**	**2 486,3**
Eventualförpliktelser	320,3	27,7

	MODERFÖRETAGET	
	31/03/2022	31/03/2021
Ställda säkerheter		
Företagsinteckningar	-	250,9
Aktier i dotterföretag	-	3 185,9
Fordringar på koncernföretag	-	198,3
Summa ställda säkerheter	**-**	**3 635,1**
Eventualförpliktelser		
Borgen för dotterföretag	1,7	204,6

NOT 43 UPPLUPNA KOSTNADER OCH FÖRUTBETALDA INTÄKTER

	KONCERNEN	
	31/03/2022	31/03/2021
Förutbetalda intäkter	1 166,8	372,9
Upplupna personalrelaterade kostnader	278,7	104,1
Upplupen royalty/provisioner	551,0	566,2
Revision och konsultkostnader	32,7	5,5
Upplupna kostnader för handelsvaror	27,2	0,4
Upplupna räntekostnader, övriga	0,5	1,0
Reservering för returer m.m.	0,8	4,2
Förvärvskostnad	0,8	26,2
Upplupna kostnader	350,3	-
Övriga poster	164,4	32,2
	2 573,2	**1 112,7**

	MODERFÖRETAGET	
	31/03/2022	31/03/2021
Upplupna personalrelaterade kostnader	4,8	2,5
Revision och konsultkostnader	11,6	2,0
Upplupna styrelsearvoden	0,1	0,7
Upplupna räntekostnader	-	1,0
Upplupna kostnader	22,0	-
Övriga poster	-	1,9
	38,5	**8,1**

NOT 44 TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

> Embracer Group har under året köpt tjänster enligt avtal från 2020/2021 från koncernföretag ingående i Lars Wingefors AB[1].

> Embracer Group har under året köpt en spelsamling från Lars Wingefors Comics AB, företaget ingår i Lars Wingefors AB koncernen[1].

Ovanstående transaktioner med närstående har genomförts till marknadspriser.

[1] *Lars Wingefors AB ägs av Lars Wingefors, Erik Stenberg, Mikael Brodén, Klemens Kreuzer och Reinhard Pollice.*

NOT 45 BETALDA RÄNTOR OCH ERHÅLLEN UTDELNING

	KONCERNEN	
	31/03/2022	31/03/2021
Erhållen ränta och realiserade kursvinster	23,8	280,2
Erlagd ränta och realiserade kursförluster	–20,1	–33,3
Utdelning från intresseföretag	83,1	4,2

	MODERFÖRETAGET	
	31/03/2022	31/03/2021
Erhållen ränta och realiserade kursvinster	30,0	275,7
Erlagd ränta och realiserade kursförluster	–173,1	–46,6

NOT 46 ÖVRIGA UPPLYSNINGAR TILL KASSAFLÖDESANALYSEN

Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet m m	KONCERNEN	
	2021/22	2020/21
Avskrivningar	9 851,0	3 508,4
Vinst/förlust vid försäljning av materiella tillgångar	8,5	-
Ej reglerade räntor och valutakursförändringar	107,2	43,7
Vinstdelning i intresseföretag	–379,8	–206,5
Övriga avsättningar	76,0	–7,4
Övriga ej kassaflödespåverkande poster	56,8	–5,4
	9 719,7	**3 332,8**

	MODERFÖRETAGET	
	2021/22	2020/21
Avskrivningar	263,8	416,8
Ej reglerade räntor och valutakursförändringar	–487,7	830,8
Övrigt	11,5	–27,3
	–212,4	**1 220,3**

NOT 47 LIKVIDA MEDEL

Följande delkomponenter ingår i likvida medel	KONCERNEN	
	31/03/2022	31/03/2021
Banktillgodohavanden	5 809,8	14 104,4
Kortfristiga placeringar	-	195,5
	5 809,8	**14 299,9**

Följande delkomponenter ingår i likvida medel	MODERFÖRETAGET	
	31/03/2022	31/03/2021
Banktillgodohavanden	1 482,7	12 198,1
Kortfristiga placeringar	-	195,5
	1 482,7	**12 393,6**

NOT 48 FÖRVÄRV AV DOTTERFÖRETAG

Förvärv under 2021/22

KONCERNEN

Företag	Verksamhet	Förvärvstidpunkt	Kapital och Röstandel
Easybrain Group Ltd	Holdingbolag	01/04/2021	100%
Easybrain Ltd	Mobilspelsutvecklare	01/04/2021	100%
Easybrain LLC	Mobilspelsutvecklare	01/04/2021	100%
Gearbox Entertainment Inc (GEC)	Holdingbolag	01/04/2021	100%
Gearbox Software LLC (GBX)	Studio	01/04/2021	100%
Gearbox Development Services LLC	Studio	01/04/2021	100%
Gearbox Publishing LLC	Förläggare	01/04/2021	100%
Gearbox Enterprises LLC	Holdingbolag	01/04/2021	100%
Gearbox Studios Quebec Inc (GSQ)	Studio	01/04/2021	100%
Meezey LLC	Produkter	01/04/2021	100%
LBX LLC	Studio	01/04/2021	100%
Aspyr Media Inc.	Förläggare/Studio	01/04/2021	100%
Aspyr Media Europe Ltd.	Holdingbolag	01/04/2021	100%
Massive Miniteam GmbH	Studio	01/04/2021	100%
Appeal Studios SA	Studio	11/05/2021	100%
KAIKO GmbH	Studio	11/05/2021	100%
Bitwave AB	Studio	03/06/2021	100%
3D Realms Entertainment ApS	Förläggare	02/07/2021	100%
Slipgate Ironworks ApS	Studio	02/07/2021	100%
Action Entertainment Inc	Studio	02/07/2021	100%
Apogee Software Ltd	Studio	02/07/2021	100%
Varyag Group AB	Holdingbolag	07/07/2021	70%
JIS Trading AB	Merchandise	07/07/2021	100%
Grimfrost Production AB	Merchandise	07/07/2021	100%
Grimfrost Records AB	Merchandise	07/07/2021	100%
GhostShipGames Holding ApS	Holdingbolag	01/08/2021	100%
Easy Trigger AB	Studio	05/08/2021	100%
SPL Limited	Studio	11/08/2021	100%
Demiurge Studios Inc	Studio	23/08/2021	100%
Zapper Games Inc	Studio	01/09/2021	100%
CrazyLabs Ltd	Mobilspelsutvecklare	03/09/2021	100%
TabTale (Luoyang) Software Ltd.	Mobilspelsutvecklare	03/09/2021	100%
TabTale Inc.	Mobilspelsutvecklare	03/09/2021	100%
Firescore Interactive Private Limited	Mobilspelsutvecklare	06/09/2021	95%
Bytex 1 LLC	Quality assurance	13/09/2021	100%
Bytex 2 LLC	Studio	13/09/2021	100%
Goose Byte Inc	Studio	01/10/2021	100%
OÜ Fractured Byte	Studio	01/10/2021	100%
Aionic Labs Inc	Platform	26/10/2021	100%
Green Tile Digital AB	Studio	01/12/2021	100%
TATSUJIN Co., Ltd	Studio	16/12/2021	100%
Shiver Entertainment Inc.	Studio	16/12/2021	100%
A Creative Endeavor AB	Studio	01/02/2022	100%
Perfect World Publishing B.V.	Förläggare	01/02/2022	100%
Perfect World North America Corporation	Holdingbolag	01/02/2022	100%
Perfect World Entertainment Inc.	Förläggare	01/02/2022	100%
Runic Games Inc.	Studio	01/02/2022	100%
Cryptic Studios Inc.	Studio	01/02/2022	100%
GoodBetterBest Ltd	Merchandise	01/02/2022	100%
Metricminds GmbH	Studio	16/02/2022	100%
Dark Horse Media LLC	Holdingbolag	01/03/2022	100%
Dark Horse Comics LLC	Serietidningar	01/03/2022	100%
Dark Horse Entertainment LLC	Serietidningar	01/03/2022	100%
Things From Another World LLC	Serietidningar	01/03/2022	100%
Cenic Media Inc	Serietidningar	01/03/2022	100%
Gladiator Bidco Inc	Serietidningar	01/03/2022	100%
Asmodee III	Bordspel	08/03/2022	70%
Les Nouveaux Amis d'Asmodee	Bordspel	08/03/2022	80%
Financière Amuse TopCo	Bordspel	08/03/2022	96%
Invisible Walls ApS	Studio	16/03/2022	100%

Omsättningen på förvärven enligt tabellen ovan uppgår till 7 275,1 MSEK och avser de förvärvade bolagens bidrag till koncernens omsättning för 2021/22 från förvärvstillfället. Utöver bolagen ovan så etablerades ett antal mindre studios och holdingbolag under räkenskapsåret 2021/22.

Nedanstående tabeller innehåller uppgifter om köpeskillingar, identifierbara nettotillgångar och förvärvsrelaterade övervärden.

Köpeskilling	Gearbox	Easybrain	Asmodee	Övriga	Summa
Kontant betalt 2021/22 inklusive transaktionskostnader	2 332,2	232,6	27 074,3	6 730,9	36 370,0
Verkligt värde på emitterade aktier	1 361,0	7 992,4	2 842,3	2 603,6	14 799,3
Övrigt	-	-	-	–63,9	–63,9
Beräknade villkorade köpeskillingar[1)]	6 171,4	-	2 489,5	1 762,7	10 423,6
Summa köpeskilling	**9 864,6**	**8 225,0**	**32 406,1**	**11 033,3**	**61 529,0**
Identifierbara nettotillgångar (se nedan)	–2 757,6	–1 534,4	–13 982,6	–2 334,3	–20 608,9
Goodwill	**7 107,0**	**6 690,6**	**18 423,4**	**8 699,1**	**40 920,1**

[1)] *Avsättningar för villkorade köpeskillingar beräknas betalas kontant och via utgivning av aktier under 2022/23–2031/32. Utfallet är främst beroende av operativa mål såsom framtida spelreleaser samt intäkts- och resultatutvecklingen för förvärvade företag.*

De förvärvade företagen är i huvudsak kunskapsföretag och goodwill är därför hänförlig till den upparbetade kompetensen hos personalen och de anställdas samlade kunskaper om respektive produkt och rättigheter.

Verkligt värde på emitterade aktier har baserats på den sista noterade betalkursen för Embracer Groups B-aktie på Nasdaq First North Stockholm vid respektive emissionstillfälle.

Verkligt värde på de identifierbara tillgångar och skulder som ingick i förvärven var följande:

Köpeskilling	Gearbox	Easybrain	Asmodee	Övriga	Summa
Pågående spelutveckling	107,6	-	48,3	274,4	430,3
Färdigställda spel	85,0	-	402,7	32,6	520,3
IP-rättigheter	2 985,4	1 220,2	17 002,1	1 896,0	23 103,7
Andra immateriella anläggningstillgångar	8,3	9,3	117,0	–59,1	75,5
Materiella anläggningstillgångar	55,1	1,8	115,8	82,8	255,5
Finansiella anläggningstillgångar	60,4	-	46,6	55,6	162,6
Uppskjuten skattefordran	94,7	-	579,8	306,2	980,7
Varulager	57,9	-	2 736,1	235,8	3 029,8
Kortfristiga fordringar	226,1	290,7	2 579,3	759,9	3 856,0
Likvida medel	612,4	252,4	1 108,9	624,7	2 598,4
Minoritetsintresse	-	-	–191,4	–30,2	–221,6
Övriga avsättningar	–19,6	-	–66,5	–16,5	–102,6
Avsättningar för tilläggsköpeskillingar	-	-	–1 956,7	-	–1 956,7
Långfristiga skulder	–37,0	-	–447,2	–158,6	–642,8
Kortfristiga skulder	–795,9	–153,6	–3 718,8	1 332,7	–6 001,0
Uppskjuten skatt	–682,7	–86,4	–4 373,4	336,9	–5 479,4
Identifierbara nettotillgångar	**2 757,7**	**1 534,4**	**13 982,6**	**2 334,0**	**20 608,7**

Definitionen av rörelsekapital är mer preciserad i årsredovisningen där kortfristiga skulder har minskats med motsvarande ökning av uppskjutna skatteskulder och avsättningar.

Den 1 april 2021 förvärvades Gearbox Entertainment Company, baserat i Texas och grundat 1999. Gearbox bidrar med kreativa AAA-utvecklingsstudios, nordamerikansk förlagskapacitet och en robust varumärkesportfölj, inklusive kritikerrosade och ikoniska varumärken såsom Borderlands, Brothers in Arms och Homeworld. Gearbox blev den sjunde operativa koncernen i Embracer.

Den 1 april 2021 förvärvades Easybrain Limited, baserat på Cypern. Easybrain är en ledande utvecklare av mobilspel med huvudfokus på reklambaserade pussel- och logic game-speltitlar. Easybrains speltitlar har mer än 750 miljoner installationer och 12 miljoner dagliga aktiva användare över 15 live-spel. Easybrain blev den åttonde operativa koncernen i Embracer.

Den 8 mars 2022 förvärvades Asmodee, med huvudkontor i Paris, Frankrike. Bolaget grundades 1995, och är en ledande internationell förläggare och distributör av brädspel, spelkort och digitala brädspel med över 39 miljoner sålda spel årligen i mer än 50 länder. Genom 22 helägda studios och med över 300 varumärken skapar Asmodee en dynamisk transmediaupplevelse för spelare över en mängd olika digitala och fysiska plattformar. Asmodee har en portfölj med över 970 spel.

Asmodee blev den nionde operativa gruppen inom Embracer, vilket har flyttat Embracer mot att bli ett ledande självständigt globalt eko-system för spel och bli Europas största spelkoncern.

Utöver de tre operativa koncernerna som beskrivs ovan har ett 30-tal nya enheter förvärvats eller startats upp. De större av dessa kan nämnas Aspyr Media, Varyag Group, Ghost Ship Games, Demiurge, CrazyLabs, Shiver Entertainment, Perfect World och Dark Horse.

NOT 49 KONCERNUPPGIFTER

Av moderföretagets totala inköp och försäljning mätt i kronor avser 2,0% (2,0%) av inköpen och 100,0% (100,0%) av försäljningen andra företag inom koncernen som företaget tillhör.

NOT 50 VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER RÄKENSKAPSÅRETS SLUT

> Den 2 maj ingick Embracer Group avtal om att förvärva spelutvecklingsstudion Crystal Dynamics, Eidos-Montréal, Square Enix Montréal, och en katalog av varumärken inklusive Tomb Raider, Deus Ex, Thief, Legacy of Kain och mer än 50 katalogspel från Square Enix Holdings. Förvärvet inkluderar ungefär 1 100 anställda i tre studios på åtta olika platser. Den totala köpeskillingen uppgick till 300 MUSD på kassa- och skuldfri basis och betalas i sin helhet vid slutförande av transaktionen. Transaktionen är villkorad regulatoriska och övriga godkännanden och väntas slutföras under det andra kvartalet, juli-september 2022.

> Den 2 maj säkrade Embracer långsiktig skuldfinansiering genom ett nytt åtagande om 4,0 miljarder SEK samt en förlängning av existerande lån om 6,0 miljarder SEK hos Nordea, SEB och Swedbank. Det nya åtagandet kommer att finansiera den nuvarande förvärvsagendan, inklusive förvärv av Eidos, Crystal Dynamics och Square Enix Montréal. Den genomsnittliga räntekostnaden för koncernen väntas uppgå till ungefär 1,0% och inkluderar den nya faciliteten. Under de nya villkoren så kommer Embracer inte att ha några kortfristiga lån. Inga lån löper ut innan 30 juni 2023. Embracer räknar med stark tillväxt i fritt kassaflöde under räkenskapsåret 2022/23 och därefter. Om nettoskulden temporärt överskrider 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.

> Den 8 juni beslutade Embracer Group att genomföra en riktad nyemission om 99 884 024 B-aktier till en teckningskurs om 103,47 SEK per aktie, vilket motsvarar en premie om 15,0% jämfört med stängningskursen för B-aktien den 7 juni, 2022. Emissionslikviden från nyemissionen uppgår till cirka 10,3 miljarder SEK. Aktierna kommer att emitteras till Savvy Gaming Group ("SGG"), som efter genomförandet av nyemissionen kommer att inneha cirka 8,1% av aktierna och 5,4% av rösterna i Embracer.

  Nyemissionen var uppdelad i två trancher där en tranch, motsvarande 97 878 291 B-aktier, beslutades av styrelsen baserat på bemyndigandet från extra bolagsstämman den 7 januari 2022 av vilka 47 115 105 B-aktier var föremål för betalning och leverans i juni 2022. Den andra tranchen, motsvarande 52 768 919 B-aktier, av vilka 50 763 186 B-aktier omfattas av det tidigare beslutet från 8 juni 2022 och resterande 2 005 733 B-aktier har varit föremål för beslut av styrelsen med stöd av bemyndigande från extra bolagsstämman den 27 juni 2022. Teckning, betalning och leverans för den andra tranchen har skett under juli 2022.

  Embracer har använt nettolikviden från nyemissionen för att fortsätta stärka bolagets finansiella position, vilket kommer att möjliggöra att Embracer kan fortsätta sin framgångsrika förvärvsstrategi genom att komplettera den befintliga verksamheten genom att addera nya spelförläggare, utvecklingsstudios eller andra tillgångar.

> En extra bolagsstämma som hölls den 27 juni beslutade, i enlighet med styrelsens förslag, att bemyndiga styrelsen att intill nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen besluta om emission av B-aktier, konvertibler och/eller teckningsoptioner med rätt att konvertera till respektive teckna B-aktier, med eller utan avvikelse från aktieägares företrädesrätt, till ett antal motsvarande maximalt tio % av det totala antalet aktier i Embracer vid tidpunkten då bemyndigandet utnyttjas första gången, att betalas kontant, genom apport och/eller genom kvittning. Att styrelsen ska kunna fatta beslut om emission utan företrädesrätt för aktieägarna enligt ovan är främst i syfte att kunna anskaffa nytt kapital för att öka Embracer Groups flexibilitet eller i samband med förvärv.

NOT 51 NYCKELTALSDEFINITIONER

Balansomslutning: Totala tillgångar

EBITDA: Rörelseresultat före av- och nedskrivningar

EBIT-marginal: EBIT i procent av nettoomsättningen

Icke-operativa avskrivningar: Avskrivningar för förvärvsrelaterad goodwill, övervärde för specifika affärsområden och värden för varumärken (varumärken, patent och varumärkesskydd etc).

Medelantalet anställda: Antalet anställda i medeltal under perioden

Operativt EBIT: EBIT exkluderat icke-operativa avskrivningar

Operativt EBIT-marginal: Operativt EBIT i procent av nettoomsättningen.

Rörelsemarginal: Rörelseresultat/Nettoomsättning

Soliditet: Eget kapital i procent av totala tillgångar.

Karlstad den 8 juli 2022

Kicki Wallje-Lund
Styrelseordförande

David Gardner

Ulf Hjalmarsson

Jacob Jonmyren

Matthew Karch

Erik Stenberg

Lars Wingefors
Verkställande direktör

Vår revisionsberättelse har lämnats den 8 juli 2022

Ernst & Young AB

Johan Eklund
Auktoriserad revisor

REVISIONSBERÄTTELSE

Till bolagsstämman i Embracer Group AB (publ), org.nr 556582-6558

RAPPORT OM ÅRSREDOVISNINGEN OCH KONCERNREDOVISNINGEN

Uttalanden

Vi har utfört en revision av årsredovisningen och koncernredovisningen för Embracer Group AB (publ) för räkenskapsåret 2021-04-01 – 2022-03-31. Bolagets årsredovisning och koncernredovisning ingår på sidorna 105 – 148 i detta dokument.

Enligt vår uppfattning har årsredovisningen och koncernredovisningen upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av moderföretagets och koncernens finansiella ställning per den 31 mars 2022 och av dessas finansiella resultat och kassaflöden för året enligt årsredovisningslagen. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisningens och koncernredovisningens övriga delar.

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

Grund för uttalanden

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

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

Annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen

Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för den andra informationen. Den andra informationen består av sidorna 1 – 104 samt 152 (men innefattar inte årsredovisningen, koncernredovisningen och vår revisionsberättelse avseende dessa).

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

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

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

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

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

Vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen ansvarar styrelsen och verkställande direktören för bedömningen av bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten.

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

Revisorns ansvar

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

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

> identifierar och bedömer vi riskerna för väsentliga felaktigheter i årsredovisningen och koncernredovisningen, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag, utformar och utför granskningsåtgärder bland annat utifrån dessa risker och inhämtar revisionsbevis som är tillräckliga och ändamålsenliga för att utgöra en grund för våra uttalanden. Risken för att inte upptäcka en väsentlig felaktighet till följd av oegentligheter är högre än för en väsentlig felaktighet som beror på misstag, eftersom oegentligheter kan innefatta agerande i maskopi, förfalskning, avsiktliga utelämnanden, felaktig information eller åsidosättande av intern kontroll.

> skaffar vi oss en förståelse av den del av bolagets interna kontroll som har betydelse för vår revision för att utforma granskningsåtgärder som är lämpliga med hänsyn till omständigheterna, men inte för att uttala oss om effektiviteten i den interna kontrollen.

> utvärderar vi lämpligheten i de redovisningsprinciper som används och rimligheten i styrelsens och verkställande direktörens uppskattningar i redovisningen och tillhörande upplysningar.

> drar vi en slutsats om lämpligheten i att styrelsen och verkställande direktören använder antagandet om fortsatt drift vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen. Vi drar också en slutsats, med grund i de inhämtade revisionsbevisen, om det finns någon väsentlig osäkerhetsfaktor som avser sådana händelser eller förhållanden som kan leda till betydande tvivel om bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. Om vi drar slutsatsen att det finns en väsentlig osäkerhetsfaktor, måste vi i revisionsberättelsen fästa uppmärksamheten på upplysningarna i årsredovisningen och koncernredovisningen om den väsentliga osäkerhetsfaktorn eller, om sådana upplysningar är otillräckliga, modifiera uttalandet om årsredovisningen och koncernredovisningen. Våra slutsatser baseras på de revisionsbevis som inhämtas fram till datumet för revisionsberättelsen. Dock kan framtida händelser eller förhållanden göra att ett bolag och en koncern inte längre kan fortsätta verksamheten.

> utvärderar vi den övergripande presentationen, strukturen och innehållet i årsredovisningen och koncernredovisningen, däribland upplysningarna, och om årsredovisningen och koncernredovisningen återger de underliggande transaktionerna och händelserna på ett sätt som ger en rättvisande bild.

> inhämtar vi tillräckliga och ändamålsenliga revisionsbevis avseende den finansiella informationen för enheterna eller affärsaktiviteterna inom koncernen för att göra ett uttalande avseende koncernredovisningen. Vi ansvarar för styrning, övervakning och utförande av koncernrevisionen. Vi är ensamt ansvariga för våra uttalanden.

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

RAPPORT OM ANDRA KRAV ENLIGT LAGAR OCH ANDRA FÖRFATTNINGAR

Uttalanden

Utöver vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen har vi även utfört en revision av styrelsens och verkställande direktörens förvaltning för Embracer Group AB (publ) för räkenskapsåret 2021-04-01 – 2022-03-31 samt av förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust.

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

Grund för uttalanden

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

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

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

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

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

Revisorns ansvar

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

> företagit någon åtgärd eller gjort sig skyldig till någon försummelse som kan föranleda ersättningsskyldighet mot bolaget, eller

> på något annat sätt handlat i strid med aktiebolagslagen, årsredovisningslagen eller bolagsordningen.

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

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

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

Karlstad, 8 juli 2022
Ernst & Young AB

Johan Eklund
Auktoriserad revisor

KONTAKT

EMBRACER GROUP

IR
Lars Wingefors
Grundare och VD
lars.wingefors@embracer.com

Hållbarhet
Emma Ihre
Head of Sustainability
emma.ihre@embracer.com

Ekonomi
Johan Ekström
Finansdirektör
johan.ekstrom@embracer.com

Varumärke & kommunikation
Beatrice Flink Forsgren
Varumärkes- & kommunikationschef
beatrice.forsgren@embracer.com

Legal, Governance & Compliance
Ian Gulam
Chief of Staff, Legal & Governance
ian.gulam@embracer.com

OPERATIVA KONCERNER

THQ Nordic
Klemens Kreuzer
VD, THQ Nordic GmbH
kkreuzer@thqnordic.com

Koch Media
Klemens Kundratitz
VD, Koch Media
k.kundratitz@kochmedia.com

Coffee Stain
Anton Westbergh
VD, Coffee Stain
anton@coffeestain.se

Amplifier Game Invest
Per-Arne Lundberg
VD, Amplifier Game Invest
per-arne.lundberg@amplifiergameinvest.com

Saber Interactive
Matthew Karch
VD, Saber Interactive
karch@saber3d.com

DECA Games
Ken Go
VD, DECA Games
ken@decagames.com

Gearbox Entertainment
Randy Pitchford
Grundare, Gearbox Entertainment
randy@gearbox.com

Easybrain
Oleg Grushevich
VD, Easybrain
oleg@easybrain.com

Asmodee Group
Stéphane Carville
VD, Asmodee Group
s.carville@asmodee.com

Dark Horse Media
Mike Richardson
VD, Dark Horse Media
miker@darkhorse.com

STYRELSEKONTAKT

Kicki Wallje-Lund
Styrelseordförande
kicki.wallje-lund@embracer.com

ALLMÄNT
info@embracer.com

INVESTOR RELATIONS
ir@embracer.com

PRESS/MEDIA
press@embracer.com

EMBRACER GROUP

EMBRACER GROUP AB (PUBL) | ÄLVGATAN 1, 652 25 KARLSTAD, SVERIGE | EMBRACER.COM