

EMBRACER⁺ GROUP

20/21

DELÅRSRAPPORT 3

OKTOBER–DECEMBER 2020
EMBRACER GROUP AB (PUBL)
ORG NR. 556582-6558

OPERATIVT EBIT ÖKADE MED 100% TILL 603 MSEK

TREDJE KVARTALET, OKTOBER–DECEMBER 2020 (JÄMFÖRT MED OKTOBER–DECEMBER 2019)

- > Nettoomsättningen ökade med 44% till 2 168,1 MSEK (1 508,5). Nettoomsättningen för affärsområdet Games ökade med 62% till 1 355,6 MSEK (835,7). THQ Nordic 379,8 MSEK (333,0), Deep Silver 496,9 MSEK (466,6), Coffee Stain 99,2 MSEK (36,1), Saber Interactive 307,0 MSEK (-) och DECA Games 72,7 MSEK (-).
- > Nettoomsättningen för affärsområdet Partner Publishing/Film ökade med 21% till 812,5 MSEK (672,9).
- > EBITDA ökade med 70% till 878,7 MSEK (518,4), vilket motsvarar en EBITDA-marginal på 41%.
- > Operativt EBIT ökade med 100% till 603,1 MSEK (302,1) motsvarande en operativ EBIT-marginal på 28% (20%).
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 840,4 MSEK (239,5). Investeringar i immateriella tillgångar uppgick till -557,7 MSEK (-419,0). Fritt kassaflöde uppgick till 309,1 MSEK (-207,3).
- > Justerat resultat per aktie uppgick till 1,06 SEK (0,68).
- > Organisk tillväxt i konstant valuta för affärsområdet Games uppgick till 21% under kvartalet.
- > Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt ökade 56% till 150 (96). Totalt antal sysselsatta ökade 93% till 5 730 (2 970) och antalet spelutvecklare ökade 92% till 4 325 (2 258).

Nyckeltal koncernen	Okt–dec 2020	Okt–dec 2019	Apr–dec 2020	Apr–dec 2019	Apr 2019– mar 2020
Nettoomsättning, MSEK	2 168,1	1 508,5	6 620,0	3 910,3	5 249,4
EBITDA, MSEK	878,7	518,4	2 812,9	1 326,1	1 821,3
Operativt EBIT, MSEK	603,1	302,1	1 967,6	747,0	1 033,0
Kassaflöde från löpande verksamhet, MSEK	840,4	239,5	2 377,2	962,6	1 728,3
Fritt kassaflöde, MSEK	309,1	-207,3	824,4	-275,8	-0,1
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar, MSEK	558	419	1 540	1 189	1 653
Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt	150	96	150	96	103
Totalt antal spelutvecklare	4 325	2 258	4 325	2 258	2 365
Totalt antal sysselsatta	5 730	2 970	5 730	2 970	3 109
Omsättningstillväxt, %	44	9	69	12	3
EBITDA-marginal, %	41	34	42	34	35
Operativ EBIT-marginal, %	28	20	30	19	20

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

KOMMENTAR FRÅN VD**STARK ORGANISK TILLVÄXT
VÄNTAS KOMMANDE ÅR****– Företaget förbereder sig för kommande decennier
som noterat bolag genom beslut om övergång till IFRS
och att inleda process för notering på reglerad marknad**

Vi är glada att rapportera ännu ett stabilt kvartal som framför allt drevs av en stark katalogförsäljning. Nettoomsättningen ökade med 44% till 2 168,1 MSEK (1 508,5) varav affärsområdet Games bidrog med 1 355,6 MSEK (835,7), drivet av 21% organisk tillväxt till fast växelkurs (54% på nio månader). Tillväxten pro forma till fast växelkurs var 33% i kvartalet. Operativt EBIT ökade 100% till 603,1 MSEK (302,1).

I takt med att våra operativa verksamheter växer har vi fortsatt att förstärka moderbolaget och implementerat strukturerade processer för ledning och styrning för att Embracer Group ska kunna nå sina höga ambitioner de kommande decennierna.

Jag är glad över att kunna meddela att styrelsen har beslutat att byta redovisningsprinciper för att övergå till IFRS och därmed starta processen för en börsnotering på en reglerad marknad. Styrelsen har redan beslutat att per omgående inrätta en revisionskommitté och en ersättningskommitté. Vi bedömer att hela processen fram till en börsnotering på en reglerad marknad kommer att ta mellan 18-36 månader.

Att ständigt investera i långsiktig organisk tillväxt är en viktig, grundläggande strategi i våra operativa koncerner. Det betyder att vi återinvesterar vårt kassaflöde för att expandera befintliga studior, starta nya samt att utveckla fler fantastiska spel. I det senaste kvartalet uppgick investeringar i pågående spelutveckling till rekordhöga 523 MSEK, motsvarande mer än tre gånger värdet av färdigställda (lanserade) spel. Trots dessa investeringar i tillväxt nådde vårt fria kassaflöde 309 MSEK (–207) under kvartalet och på rullande tolv månader översteg det 1 miljard SEK.

Vår policy att sätta kvalitet främst betyder att vi ger utvecklarna den tid och de resurser som krävs för att kunna lansera en kvalitetsprodukt. I längden är vi övertygade om att detta förhållningssätt är det bästa för alla intressenter – fans och spelare, utvecklare och anställda, affärspartners och aktieägare. Den 25 maj kommer det efterlängttade Biomutant från vår interna studio Experiment 101 att lanseras av THQ Nordic på flera plattformar. Vi är väl medvetna om att det är kraftigt försenat, men vi är övertygade om att det har försenats av rätt anledning. För att ge en inblick i våra processer kan nämnas att vi hittills under innevarande år har skjutit upp lanseringen av över tio spel till nästa år, framför allt på grund av vår policy att sätta kvalitet främst.

Vi räknar med att nästa räkenskapsår som slutar mars 2022 blir det starkaste i vår historia, drivet av flera betydande lanseringar framåt andra halvåret. Totalt räknar vi med att färdigställa fler än 70 välproducerade spelutvecklingsprojekt med ett totalt utvecklingsvärde i intervallet 2 500-3 000 MSEK, enligt ledningens uppskattningar vid tidpunkten för denna rapport. Detta är exklusive tillskottet från de transaktioner som offentliggjordes den 3 februari avseende Gearbox, Aspyr och EasyBrain. Följaktligen förväntar vi oss nu att Q4, det innevarande kvartalet som slutar i mars, kommer att ha lägre lanseringsaktivitet. Värdet av färdigställda (lanserade) spel under Q4 beräknas ligga i intervallet 120 - 140 MSEK och mellan 840 - 860 MSEK för räkenskapsåret.

Under det innevarande kvartalet har jag med stor ödmjukhet sett spelarnas mottagande av Early Access-lanseringen på Steam av *Valheim*. Det vikingainspirerade spelet är utvecklat av vår externa partner Iron Gate och förläggs av Coffee Stain. Vid publiceringen av denna rapport har spelet redan sålts i närmare tre miljoner exemplar. Den affärsmässiga effekten följer Coffee Stains typiska upplägg med externa utvecklare, som omfattar ett minoritetsägarande i studion.

M&A-marknaden är mer aktiv än någonsin och antalet entreprenörer och kreatörer som vill ansluta sig till vår koncern fortsätter att växa. Vi har fler pågående dialoger än någonsin tidigare. Vår ambition är att fortsätta öka antalet samgåenden och förvärv, allt eftersom vårt ekosystem expanderar med ytterligare operativa koncernen där transaktioner initieras och genomförs.

Jag är övertygad om att en avgörande framgångsfaktor för oss är att entreprenörer som blir en del av Embracer Group behåller sin kreativa och operativa frihet samtidigt som de kan öka takten och växa snabbare som en del av vårt växande ekosystem med tillhörande resurser.

Resan för Embracer har bara börjat och kommer under de kommande decennierna att fortsätta med samma strategi som vi satte för ett antal år sedan. Vi är idag en verkligt oberoende plattform för entreprenörer och representerar för närvarande endast cirka 1 procent av den globala spelindustrin. Våra konkurrenter och kollegor i branschen är i allmänhet betydligt större bolag.

Att behålla och attrahera de bästa talangerna är vårt viktigaste uppdrag för att koncernen ska kunna växa. Vi rekryterar aktivt i de flesta av våra studior och växte antalet anställda organiskt med 20% under 2020. För ett par veckor sedan offentliggjorde vi tre betydande transaktioner och välkomnade Gearbox Entertainment Company, Easybrain och Aspyr Media till Embracer-familjen. Efter transaktionerna kommer Embracer Group fortsatt att ha en stark balansräkning med en nettokassa och sammanlagt omkring 10 miljarder kronor i kassa och tillgängliga medel till förfogande för framtida förvärv.

Jag är tacksam över allas vilja och engagemang för att upprätthålla vår globala verksamhet trots den fortsatt pågående covid-19-pandemin. Att arbeta hemifrån är utmanande på många sätt. Det är en ny utmaning för vår ledning som fordrar nya kreativa lösningar för att på bästa sätt hålla balans mellan arbete och privatliv och motverka stress. Jag vill uppriktigt tacka var och en för era insatser för att hålla vår verksamhet igång under denna pandemi som aldrig tycks ta slut. Jag ser fram emot när detta är över och vi alla kan träffa varandra igen.

Avslutningsvis vill jag tacka alla kollegor, kunder, affärspartners och aktieägare som bidrar till vår växande familjs framgångar.

18 februari 2021, Karlstad, Värmland, Sverige

Lars Wingefors,
Grundare och VD



Alla kommentarer avser kvartalet om inte annat anges.

KONCERNENS INTÄKTER

Nettoomsättning per affärsområde, MSEK	Okt–dec 2020	Okt–dec 2019	Förändr.	Apr–dec 2020	Apr–dec 2019	Förändr.
Games - THQ Nordic	379,8	333,0	14%	1 434,5	847,7	69%
Games - Deep Silver	496,9	466,6	6%	1 616,4	1 281,7	26%
Games - Coffee Stain	99,2	36,1	175%	401,5	163,6	145%
Games - Saber Interactive	307,0	-		915,2	-	
Games - DECA Games	72,7	-		105,5	-	
Games delsumma	1 355,6	835,7	62%	4 473,1	2 293,0	95%
Partner Publishing/Film	812,5	672,9	21%	2 146,9	1 617,2	33%
Total nettoomsättning	2 168,1	1 508,5	44%	6 620,0	3 910,3	69%

Koncernens nettoomsättning ökade med 44% eller 659,6 MSEK jämfört med föregående år. Utvecklingen beror på ett fortsatt starkt intresse för titlar lanserade under tidigare kvartal tillsammans med långvariga toppsäljare från tidigare räkenskapsår.

Samtliga affärsområden bidrog till tillväxten, varav de nyligen förvärvade Saber Interactive och DECA Games bidrog med 307,0 MSEK respektive 72,7 MSEK. THQ Nordic, Coffee Stain och Deep Silver visade tillväxt jämfört med samma period föregående år, främst drivet av en solid katalogförsäljning. Organisk tillväxt i konstant valuta för affärsområdet Games uppgick till 21% under kvartalet. Avmattningen i den organiska tillväxten jämfört med de senaste kvartalen förklaras av ett lägre bidrag från nya lanseringar, då värdet av färdigställda spel under kvartalet endast uppgick till 156 MSEK.

Tillväxten inom affärsområdet Partner Publishing/Film är huvudsakligen drivet av större lanseringar jämfört med samma period föregående år.

KONCERNENS KOSTNADER

Rörelsens kostnader, MSEK	Okt–dec 2020	Okt–dec 2019	Apr–dec 2020	Apr–dec 2019	Apr 2019–mar 2020
Handelsvaror	-861,3	-746,7	-2 655,3	-1 909,8	-2 576,0
Övriga externa kostnader	-409,2	-231,4	-1 061,1	-600,7	-784,0
Personalkostnader	-488,4	-305,0	-1 265,9	-786,4	-1 130,0
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-939,5	-427,4	-2 481,1	-1 077,3	-1 475,9
Totala rörelsekostnader	-2 698,5	-1 710,5	-7 463,5	-4 374,2	-5 965,9

Koncernens kostnader har ökat på grund av ett antal tillkommande förvärv och tillväxt i underliggande affärer. Handelsvaror inkluderar främst kostnader för replikering, licensavgifter och royalties. Ökningen av handelsvaror var relativt låg jämfört med nettoomsättningstillväxten, vilket resulterade i en ökad bruttomarginal på 60% (51%). Den förbättrade bruttomarginalen beror främst på ett gynnsamt skifte i produktmixen mot affärsområde Games tillsammans med en högre bruttomarginal inom affärsområdet. Den förbättrade bruttomarginalen inom affärsområdet Games är främst drivet av förvärvet av Saber som har en hög andel royaltyintäkter.

Ökningen av övriga externa kostnader och personalkostnader förklaras främst av slutförda förvärv jämfört med motsvarande kvartal föregående år samt ökade interna investeringar i koncernens spelportfölj om 151,6 MSEK. Nettoökningen exklusive aktiverade spelutvecklingskostnader uppgår till 209,6 MSEK och beror på ökade overheadkostnader för att hantera den växande spelportföljen samt ökade allmänna och administrationskostnader för att stärka koncernens kapacitet ytterligare.



KONCERNENS AVSKRIVNINGAR

Avskrivningar, MSEK	Okt–dec 2020	Okt–dec 2019	Apr–dec 2020	Apr–dec 2019	Apr 2019– mar 2020
Immateriella tillgångar					
Utvecklade spel	–200,0	–133,0	–613,3	–439,1	–587,1
Övriga immateriella tillgångar (Film etc.)	–65,3	–76,1	–163,1	–119,1	–171,8
Summa	–265,3	–209,1	–776,4	–558,2	–758,9
<i>Förvärvsrelaterade avskrivningar</i>					
IP-rättigheter	–117,9	–122,8	–324,3	–292,5	–359,4
Övervärden Partner Publishing/Film	–10,0	–10,8	–40,4	–31,0	–43,1
Goodwill	–536,0	–77,5	–1 312,5	–174,6	–285,1
Summa	–663,9	–211,1	–1 677,2	–498,2	–687,6
Totalt immateriella tillgångar	–929,2	–420,2	–2 453,6	–1 056,4	–1 446,5
Materiella tillgångar	–10,3	–7,2	–27,5	–20,9	–29,4
Totala avskrivningar	–939,5	–427,4	–2 481,1	–1 077,3	–1 475,9

De ökade avskrivningarna på spel förklaras främst av att värdet på färdigställda spel är högre under april-december 2020 jämfört med föregående år. Ökningen av förvärvsrelaterade avskrivningar jämfört med förra året förklaras främst av att fler förvärv slutförts under året där förvärvet av Saber Interactive står för den största delen.

Avskrivningsprinciper

Utvecklade spel: Avskrivning på färdiga spelutvecklingsprojekt - degressiv avskrivning över två år, 1/3 avskrivning under månad 1 till 3 efter release, 1/3 avskrivning i månad 4 till 12 efter release och de återstående 1/3 i månad 13 till 24 efter release.

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

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

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

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

KONCERNENS RESULTAT

Ökningen av koncernens EBITDA, från 518,4 MSEK till 878,7 MSEK och operativt EBIT, från 302,1 till 603,1 MSEK förklaras främst av ökad nettoomsättning och förbättrad bruttomarginal jämfört med samma period föregående år.

Ökningen av operativt EBIT bidrog till förbättrat EBIT men motverkades av ökade förvärvsrelaterade avskrivningar på 663,9 MSEK. EBIT minskade under kvartalet från 91,0 MSEK till –60,8 MSEK.

Försäljningen av en minoritetsandel resulterade i en reavinst under kvartalet på 32,0 MSEK och redovisas som en del av andel i intresseföretags resultat efter skatt inkluderat i EBIT. EBIT påverkades också av operationella valutakursförluster om 26,6 MSEK hänförligt till omvärdering av kortfristiga operationella tillgångar och skulder.

KONCERNENS KASSAFLÖDE OCH FINANSIELL STÄLLNING

SEK m	Okt–dec 2020	Okt–dec 2019
EBITDA	878,7	518,4
Betalad skatt	–70,4	3,3
Övriga icke kassaflödespåverkande poster	38,7	30,3
Förändringar i rörelsekapitalet	–6,6	–312,5
Förändringar i rörelsekapitalet	840,4	239,5
Investeringar i immateriella tillgångar	–557,7	–419,0
Investeringar i materiella tillgångar	–23,6	–8,8
Investeringar i finansiella tillgångar	50,0	–19,0
Fritt kassaflöde	309,1	–207,3
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	5 404,2	229,3
Investeringar i förvärvade bolag	–2 308,2	–88,2
Periodens kassaflöde	3 405,1	–66,2

Koncernens investeringar i immateriella anläggningstillgångar hänförs till aktiverade kostnader för pågående spelutveckling om –522,7 MSEK och filmrättigheter om –24,2 MSEK och övrigt –10,7 MSEK. Investeringar i finansiella tillgångar uppgick till +50,0 MSEK efter erhållande av likvider från en såld minoritetspost. Kassaflödet från finansieringsverksamheten är främst hänförligt till den genomförda riktade nyemissionen under kvartalet.

SEK m	31 dec 2020	30 sep 2020
Likvida medel	6 919,1	3 579,1
Outnyttjade kreditfaciliteter	5 557,9	1 086,8
Koncernens likvida medel och outnyttjade kreditfaciliteter	12 477,0	4 665,9
Nettokassa	4 901,0	1 281,3

VILLKORADE TILLÄGGSKÖPESKILLINGAR

Per den 31 december 2020 hade koncernen avsättningar om totalt 1 016,9 MSEK för tilläggsköpeskillingar med förväntad utbetalning enligt nedan.

Avsättningar för villkorade tilläggsköpeskillingar, MSEK	Förväntad utbetalning per räkenskapsår				Totalt
	21/22	22/23	23/24	>24/25	
Tilläggsköpeskillig - kontantavräkning	25,9	152,4	106,0	644,4	928,7
Tilläggsköpeskillig - nyemitterade aktier ¹⁾	0,9	0,9	0,9	85,5	88,2
Totalt	26,8	153,3	106,9	729,9	1 016,9

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, ränteläget samt utvecklingen av Embracers aktiekurs. Detta innebär bland annat att antalet aktier som skall erläggas som ersättning varierar men kan aldrig överskrida 769 505 stycken enligt avtal. Om samtliga aktier emitteras kommer utspädningen av kapitalet att uppgå till 0,2 % och 0,0 % av röstetalet per 2020-12-31.

Av Embracers totalt 423,2 miljoner utestående aktier fanns det per den 31 december 2020 cirka 54,3 miljoner aktier med förbehåll om återtagande. Dessa aktier har sedan tidigare emitterats för att täcka framtida förpliktelser för villkorade tilläggsköpeskillingar.



IMMATERIELLA TILLGÅNGAR

Koncernen hade immateriella tillgångar till ett värde av 14 686,2 MSEK vid kvartalets utgång, jämfört med 13 768,2 MSEK i slutet av föregående kvartal, 30 september 2020, fördelat enligt följande:

Immateriella tillgångar – specifikation, MSEK	2020-12-31	2019-12-31	2020-09-30	2020-03-31
Färdigställda spel	551,8	409,7	604,8	438,6
Pågående spelutvecklingsprojekt	2 794,6	1,748,8	2 427,7	2 117,7
Övriga immateriella tillgångar (film m.m.)	182,9	250,2	212,2	250,1
Immateriella tillgångar	3 529,3	2 408,7	3 244,7	2 806,4
IP-rättigheter	1 368,6	1 920,0	1 463,2	1 479,8
Övervärde, Partner Publishing/Film	147,2	192,1	167,5	173,0
Goodwill	9 641,1	1 112,2	8 892,8	1 411,7
Immateriella tillgångar relaterade till förvärv	11 156,9	3 224,3	10 523,5	3 064,5
Totalt	14 686,2	5 633,0	13 768,2	5 870,9

PRELIMINÄRA FÖRVÄRVSANALYSER

Under kvartalet genomförde Embracer följande förvärv; Silent Games, Coffe Stain North, Nimble Giants Studios, 34 BigThings, Purple Lamps, Flying Wild Hogs, Mad Head Games, Snapshot Games, Quantic Lab och Sandbox Strategies. De förvärvade bolagens räkenskaper har konsoliderats i Embracers räkenskaper från respektive datum för genomförande av förvärv. En sammanfattning av de preliminära förvärvsanalyserna har upprättats enligt nedan:

	MSEK
Pågående spelutvecklingsprojekt	134
Färdigställda spelutvecklingsprojekt	4
IP-rättigheter/Varumärken	0
Övriga immateriella rättigheter	2
Summa immateriella tillgångar	140
Summa finansiella tillgångar	27
Totalt materiella tillgångar	27
Nettorörelsekapital	-44
Likvida medel	104
Avsättningar	-1
Övriga långfristiga skulder	-55
Summa förvärvade nettotillgångar exklusive övervärden	198
Goodwill	1 910
Övervärde - IP	0
Övervärde - film	0
Minoritetsintressen	-1
Uppskjutna skattefordringar	0
Summa övervärden efter skatt	1 909
Förvärvade nettotillgångar	2 107
Förvärvad nettokassa	-104
Emitterade aktier	-362
Tilläggsköpeskilling	-314
Transaktioner med minoritetsintressenter	91
Övrigt	0
Nettokassaflöde av förvärv Q2	1 418
Kassaflöde relaterat till tidigare förvärv	890
Totalt nettokassaflöde för förvärv	2 308



Ovanstående övervärden om 1 910 MSEK utgör basen för de icke-operationella avskrivningarna hänförliga till de genomförda förvärven under kvartalet nedan. Skillnaden mellan 1 910 MSEK och 1 822 MSEK är hänförligt till avskrivningar för tredje kvartalet samt skillnad i växelkurser.

Prognos icke-operationella avskrivningar

SEK m	Q4 20/21	FY 21/22	FY 22/23	FY 23/24	FY 24/25	FY 25/26	FY 26/27	Total
Avskrivningar på genomförda förvärv i kvartalet	-96	-371	-371	-371	-371	-242	0	-1 822
Avskrivningar på genomförda förvärv i föregående kvartal	-613	-2 367	-2 306	-2 045	-1 759	-265	0	-9 356
Icke-operationella avskrivningar	-708	-2 738	-2 677	-2 416	-2 130	-508	0	-11 178

Prognos Q4 20/21 baseras på den genomsnittliga växelkursen under kvartalet. Övriga prognosperioder baseras på växelkursen per den 31 december 2020. Prognosen baseras på preliminära förvärvsanalyser per den 31 december, vilken innehåller både preliminära och slutgiltiga förvärvsanalyser. Prognosen ovan inkluderar inte IUGO, ATA, Zen, Gearbox, Easybrain och Aspyr då dessa förvärv inte var slutförda per den 31 december.

BEROENDE AV UTLÄNDSKA VALUTAKURSER

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

Koncernens egna kapital har minskats med 1 374,5 MSEK hänförligt till omräkningsdifferenser under perioden 1 april 2020 till 31 december 2020. Omräkningsdifferenserna är främst relaterade till omvärdering av nettotillgångar i dotterföretag till växelkursen per 31 december 2020.

MODERFÖRETAGET

Moderföretagets nettoomsättning för kvartalet uppgick till 185,4 MSEK (109,7) och resultatet före skatt var -369,0 MSEK (9,8). Det negativa resultatet beror på en orealiserad valutakursförlust på ett lån till ett dotterbolag. Resultatet efter skatt var -297,9 MSEK (7,7).

Investeringarna i immateriella tillgångar uppgick under kvartalet till 106,3 MSEK (59,5).

Likvida medel uppgick den 31 december 2020 till 5 421,8 MSEK (1 946,1). Moderföretagets eget kapital uppgick vid periodens slut till 17 731,3 MSEK (5 570,6).

MARKNADSDATA

Sett till hela spelmarknaden, så var det en stark utveckling under 2020. Den totala marknaden omsatte 139,9 miljarder USD enligt SuperData, ett Nielsen bolag. Det är en ökning med 12% jämfört med 2019. Premium spel växte 28% från år till år medan free-to-play växte 9%. 2020 formades till stor del av covid-19 pandemin vilken förändrade konsumenternas efterfrågemönster. Pandemin har eldat på spelmarknadens tillväxt och genom året så visade katalogförsäljningen en stark utveckling. Trots utrullande av vaccin så förväntas spelmarknaden inte att krympa under 2021. Långsiktiga vanor som skapades under lockdown ser ut att vara här för att stanna bland nya spelare.

Marknaden visar inga tecken på avmattning och fortsätter att växa inom alla segment vilket är fördelaktigt för hela Embracerkoncernen. För närvarande befinner vi oss i en övergångsfas med lanseringarna av de nya konsolerna PlayStation 5 och Xbox Series X/S i november 2020. Den stora efterfrågan överstiger utbudet av de nya konsolerna. Samtidigt ser vi en fortsatt fantastisk utveckling för befintliga konsolerna, däribland Nintendo Switch som har sålts i 80 miljoner enheter. Vi ser ett ökat intresse för prenumerationer med Xbox Game Pass som passerat 18 miljoner prenumeranter. Gällande PC rapporterade plattformen Steam ett nytt rekord med 25 miljoner aktiva användare samtidigt i början av 2021. Segmentet Virtual Reality förstärktes av lanseringen av Oculus Quest 2 i oktober 2020. Intäkterna från VR-videospel för 2020 ökade med 25% jämfört med året innan till 589 MUSD enligt SuperData.

För mobilspel kommer det finnas osäkerhet om användarförvärv och intäktsgenerering med Apples iOS 14,5 (IDFA) uppdatering senare i vår. Detta kommer ha en påverkan på alla app-leverantörer som arbetar inom Free-to-Play på Apples enheter som förlitar sig på annonser som intäktsgenerering.



HQ

Wien, Österrike



INTERNA MEDARBETARE

683 (460)

STUDIOS

16 (11)

**AFFÄRSOMRÅDE GAMES – THQ-NORDIC**

Affärsområde Games – THQ Nordic lanserade följande nya titlar under kvartalet oktober-december 2020:

Titel	Förläggare	Varumärkes- ägare	Plattformer	Försäljnings- kanaler
<i>Aquanox Deep Descent</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>Spellforce 3: Fallen God Add-on</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt
<i>Chronos: Before the Ashes</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One, Switch, Stadia	Digitalt & fysiskt
<i>Spongebob: Battle for Bikini Bottom Rehydrated</i>	THQ Nordic	Externt	Stadia	Digitalt
<i>Destroy all Humans!</i>	THQ Nordic	Eget	Stadia	Digitalt
<i>Monster Jam</i>	THQ Nordic	Externt	Stadia	Digitalt
<i>Neighbours back from Hell</i>	HandyGames	Eget	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Chicken Police - Paint it red</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digital
<i>El Hijo - A Wild West Tale</i>	HandyGames	Externt	PC, Stadia	Digitalt
<i>Little Big Workshop</i>	HandyGames	Eget	Stadia	Digitalt

Nettoomsättningen för affärsområde Games - THQ Nordic ökade med 14% till 379,8 MSEK (333,0) jämfört med samma period föregående år.

THQ Nordic hade ett stabilt kvartal, främst drivet av katalogförsäljningen med ständigt populära titlar såsom *Wreckfest*, men också releaser i närtid såsom *Spongebob Squarepants: Battle for Bikini Bottom – Rehydrated* och *Destroy All Humans!*. Ingen av de nya lanseringar i kvartalet hade någon betydande kommersiell påverkan.

Under kvartalet tecknades flera betydande kommersiella avtal. Mot bakgrund av tidigare framgångsrika licenslanseringar kommer nya att eftersträvas.

Den 18 november förvärvade THQ Nordic, Purple Lamp Studios, en spelstudio baserad i Wien, Österrike, bestående av 38 personer specialiserad inom tredjeparts-IP-spel. Purple Lamp Studios har ett långvarigt förhållande med THQ Nordic och har framgångsrikt levererat flera titlar inom ramen för samarbetena, inklusive *SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom – Rehydrated*.

THQ Nordic har fortsatt att stärka företagets kapacitet och har efter kvartalet gjort ytterligare rekryteringar inom ekonomi, redovisning och juridik.

Efter kvartalet utannonserades den 25 maj som lanseringsdatum för det efterlängtrade spelet *Biomutant*, vilket är utvecklat av den interna studion Experiment 101 baserade i Stockholm, Sverige med THQ Nordic som förläggare.

Under kvartalet med utgång i mars, förväntar vi oss en lägre kommersiell aktivitet i THQ Nordic utan noterbara lanseringar.

STUDIOS



Ashborne Games
(Brno, Tjeckien)



Experiment 101
(Stockholm, Sverige)



Mirage Game Studios
(Karlstad, Sverige)



Pow Wow Entertainment
(Wien, Österrike)



Alkimia Interactive
(Barcelona, Spanien)



Grimlore Games
(München, Tyskland)



Nine Rocks Games
(Bratislava, Slovakien)



Rainbow Studios
(Phoenix, USA)



Black Forest Games
(Offenburg, Tyskland)



Gunfire Games
(Austin, USA)



Pieces Interactive
(Skövde, Sverige)



Rainbow Studios
(Montréal, Kanada)



Bugbear Entertainment
(Helsingfors, Finland)



HandyGames
(Giebelstadt, Tyskland)



Piranha Bytes
(Essen, Tyskland)



Purple Lamp
(Wien, Österrike)

FÖRLÄGGARE



HandyGames
(Giebelstadt, Tyskland)



THQ Nordic
(Wien, Österrike)

HQ

Skövde, Sverige



INTERNA MEDARBETARE

72 (58)

STUDIOS

4 (3)



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – COFFEE STAIN

Nettoomsättningen för affärsområdet Games – Coffee Stain ökade 175% till 99,2 MSEK (36,1) jämfört med samma period föregående år.

Coffee Stain hade ytterligare ett stabilt kvartal utan några större lanseringar eller uppdateringar. Katalogförsäljningen fortsatte prestera med *Satisfactory* och *Deep Rock Galactic* som de största intäktsdrivarna. *Goat Simulator* fortsatte att bidra under kvartalet.

De återstående 40% av Coffee Stain North förvärvades i november. Coffee Stain North är en spelutvecklingsstudio som grundades 2013. Studion består av 22 dedikerade utvecklare som är baserade i Stockholm i Sverige. Coffee Stain North har varit en långvarig partner och dotterbolag till Coffee Stain Studios sedan 2018. Coffee Stain North har samarbetat kring fenomenet *Goat Simulator* och utvecklat originaltiteln *A Story About My Uncle*. Studion arbetar sedan 2017 på en oannonserad titel.

Efter kvartalets utgång lanserades *Valheim* på Early Access - ett vikinginspirerat multiplayer- och överlevnadsspel. *Valheim* är utvecklat av den minoritetsägda studion Iron Gate och förlagt av Coffee Stain. Spelet har kraftigt överträffat ledningens förväntningar med nära 3 miljoner sålda exemplar.

STUDIOS



Coffee Stain Studios
(Skövde, Sverige)



Coffee Stain North
(Stockholm, Sverige)



Box Dragon
(Göteborg, Sverige)



Lavapotion
(Göteborg, Sverige)

FÖRLÄGGARE



Coffee Stain Publishing
(Stockholm, Sverige)

ASSOCIATED STUDIOS



Iron Gate
(Skövde Sverige)



Ghost Ship Games ApS
(Köpenhamn, Danmark)

HQ

München, Tyskland



INTERNA MEDARBETARE

1 918* (1 346*)

STUDIOS

10 (5)

*Inkl hela Koch Media Group
(Deep Silver, Koch Film etc)

AFFÄRSOMRÅDE GAMES – DEEP SILVER

Affärsområde Games – Deep Silver lanserade följande nya titlar under kvartalet oktober-december 2020:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Let's Sing Queen</i>	Ravenscourt	Eget	PS4, Xbox One, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Let's Sing 2021</i>	Ravenscourt	Eget	PS4, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>9 Monkeys of Shaolin</i>	Ravenscourt	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Maneater</i>	Deep Silver	Externt	PS5, XSX	Digitalt
<i>Ride 4</i>	Milestone	Eget	PC, PS4, Xbox One, XBX	Digitalt & fysiskt
<i>MXGP 2020</i>	Milestone	Eget	PC, PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt

Nettoomsättningen för affärsområde Games – Deep Silver ökade med 6% till 496,9 MSEK (466,6) jämfört med samma period föregående år.

Deep Silver hade ett stabilt kvartal främst drivet av en stark katalogförsäljning som överträffade ledningens förväntningar med en solid prestation av de ständigt populära titlarna *Metro* och *Saints Row* serien såväl som *Maneater*.Milestone presterade i linje med ledningens förväntningar. De största intäktsdrivarna under kvartalet var lanseringarna av *Ride 4* och *MotoGP20* tillsammans med en stabil katalogförsäljning.

Vertigo Games bruttoomsättning ökade med 40% jämfört med motsvarande kvartal föregående år (proforma jämfört med Q4 19). Vertigo hade ingen större lansering under perioden.

Under kvartalet förvärvade Koch Media/Deep Silver den kända och oberoende polska utvecklaren Flying Wild Hog som utvecklar AA+ spel till PC och konsol, däribland den hyllade *Shadow Warrior*-serien. Det ansedda teamet på över 260 anställda fördelade på tre studios i Polen adderar en stark plattform till en viktig och växande hub för spelutveckling i Europa.

STUDIOS

Deep Silver
Dambuster Studios
(Nottingham,
Storbritannien)Milestone
(Milano, Italien)

voxler

Voxler
(Paris, Frankrike)

WARRIORSE

Warhorse Studio
(Prag, Tjeckien)Deep Silver FishLabs
(Hamburg, Tyskland)volition
Deep Silver Volition
(Champaign, USA)VERTIGOGAMES
Vertigo Games
(Rotterdam, Nederländerna)Flying Wild Hog
(Warsawa, Polen)
(Krakow, Polen)
(Rzeszów, Polen)

FÖRLÄGGARE

Deep Silver
(München & London)Milestone
(Milano, Italien)Ravenscourt
(München, Tyskland)VERTIGOGAMES
Vertigo Games
(Rotterdam, Nederländerna)

HQ

Fort Lauderdale,
USA

INTERNA MEDARBETARE

1 380 (-)

STUDIOS

13 (-)



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – SABER INTERACTIVE

Affärsområde Games – Saber Interactive lanserade följande nya titlar under kvartalet oktober-december 2020:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Phoenix Point: Year One Edition</i>	Snapshot	Eget	PC	Digitalt

Nettoomsättningen av affärsområde Games – Saber Interactive var 307,0 MSEK (-) under kvartalet. Saber Interactive hade ett stabilt kvartal, främst drivet av katalogförsäljning då kvartalet inte innehöll några större lanseringar. Både *World War Z* och *Snowrunner* fortsatte att prestera väl. Under kvartalet förvärvade Saber fem studios och en PR byrå, vilka alla offentliggjordes den 18 november. Förutom Zen studios, slutfördes alla transaktioner under kvartalet.

- **Zen Studios** baserat i Budapest, Ungern är en spelutvecklare och förläggare av interaktiv underhållning för alla större digitala spelplattformar. Zen Studios är producenten bakom det väletablerade *Pinball FX* och *Zen Pinball* varumärkena. Genom förvärvet adderar Saber ett ansett team av 65 spelutvecklare som har genererat originaltitlar tillsammans i samarbete med några av de mest kända underhållningsstudiosarna. Transaktionen slutfördes efter kvartalets utgång.
- **Snapshot Games** baserat i USA och Bulgarien är den oberoende videospelsutvecklaren bakom den strategiska premiumtiteln *Phoenix Point*. Genom förvärvet adderar Saber en ansedd studio med 65 personer och välkända IP-rättigheter till koncernen.
- **Nimble Giant Entertainment** är den ledande utvecklaren av PC och konsolspel i Latinamerika med ett ansett team på 75 personer. Nimble Giant Entertainment har producerat mer än 30 titlar över nästan två årtionden och flera egna IP-spel där två av de viktigaste titlarna är *Champions of Regnum* och *Quantum League*. Genom förvärvet tillsätter Saber en betydande studio med stor erfarenhet från spelindustrin.
- **Mad Head Games**, grundades 2011 och är baserad i Belgrad och Novi Sad i Serbien. Mad Head Games är en oberoende spelutvecklare ledd av tre grundare med ett team på 130 personer och över fyra kontor i Belgrad och Novi Sad.
- **34 Big Things** är en spelutvecklare av premiumspel till PC, konsol och mobila enheter. 34TB är känd som studion bakom *Redout* som har vunnit ett stort antal internationella utmärkelser. Genom förvärvet adderar Saber ett erfaret AA team baserat i Italien.
- **Sandbox Strategies** baserat i New York, USA är en PR- och influencerbyrå specialiserad på innehållsskapande för spel och underhållning. Genom förvärvet adderar Saber en "earned media"-verksamhet för framtida samarbeten av innovativa spelinnehåll i hela organisationen.

Saber har ett stort antal spel under utveckling och nya tillkommer genom de förvärv som gjorts.

Saber genomförde ytterligare ett förvärv efter periodens slut, genom att välkomna Aspyr Media till sin vertikal. Aspyr är en oberoende utvecklare och förläggare med mer än 24 års erfarenhet i att finna älskvärda IP-rättigheter och att föra samman de med ny publik på alla plattformar. Genom förvärvet adderar Saber ett team med 140 utvecklare som leds av grundarna.

Saber Interactive håller ett högt rekryteringstempo. Branschveteranen Josh Austin anslöt under kvartalet och är ansvarig för hantering av IP-licenser och marknadsföring för Koch Media och Saber Interactive men också att ge assistans åt hela den globala koncernen vid behov.



STUDIOS



Saber Interactive
(Vila Nova de Gaia, Portugal. Sankt Petersburg, Ryssland. Alcobendas, Spanien. Sundsvall, Sverige. Minsk, Belarus)



4A Games
(Kiev, Ukraina)
(Silema, Malta)



New World Interactive
(Calgary, Kanada)
(Denver, USA)



Nimble Giant Entertainment
(Buenos Aires, Argentina)



Snapshot Games
Sofia (Bulgarien)



34 Big Things
(Turin, Italien)



Madhead Games
(Novi Sad, Serbien)



Zen Studios
(Budapest, Ungern)
Slutförd efter kvartalet.

FÖRLÄGGARE



Saber Interactive
(Vila Nova de Gaia, Portugal. Sankt Petersburg, Ryssland. Alcobendas, Spanien. Sundsvall, Sverige. Minsk, Belarus.)

HQ

Stockholm, Sverige



INTERNA MEDARBETARE

180 (72)

STUDIOS

10 (1)



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – AMPLIFIER GAME INVEST

Affärsområde Games – Amplifier Games Invest lanserade följande nya titlar under kvartalet oktober-december 2020:

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Fishing North Atlantic</i>	Misc	Eget	PC	Digitalt

Nettoomsättningen för Amplifier uppgick till 12,6 MSEK under kvartalet och redovisas i nettoomsättningen för affärsområde Games - THQ Nordic.

Amplifier Games Invest söker och investerar i internationellt talangfulla bolag i spelbranschen. Strategin är att ge de mest begåvade spelutvecklarna full kreativ frihet, samtidigt som de erbjuds ekonomiskt och affärsmässigt stöd. Flödet av nya affärer har varit gott under kvartalet. Idag består Amplifier av 10 interna studios med en ambitiös pipeline av spelutvecklingsprojekt.

Amplifier Game Invests majoritetsägda studio Misc Games lanserade *Fishing North Atlantic*. Lanseringen underpresterade i förhållande till ledningens förväntningar.











Efter kvartalet lanserades Tarsier Studios spel *Little Nightmares 2* med en extern förläggare. Spelet har tagits emot väl av sin publik. Tarsier studios kommer från och med nu att fokusera på att skapa nya varumärken.

Under kvartalet förvärvade Amplifier den brittiska spelutvecklingsstudion Silent Games. Studion grundades 2018 och är baserad i Newcastle, ett av norra Englands främsta nav för spel och kreativa industrier. Med starka band till spelutveckling på Teesside University och stark koppling till den brittiska spelutvecklingscommunityn avser grundarna att växa studion från dagens fyra personer till en storlek om 30 personer de kommande åren.

Under kvartalet investerade Amplifier i en ny start-up-studio, Karlstad-baserade Plucky Bytes som drivs av tre industriveteraner.

Amplifier Game Invest har fortsatt att stärka bolagets kapacitet genom ytterligare rekryteringar under och efter kvartalet.

STUDIOS

 VERMILA Vermila Studios (Madrid, Spanien)	 PALINDROME INTERACTIVE Palindrome Interactive (Skövde, Sverige)	 TARSIER STUDIOS Tarsier Studios (Malmö, Sverige)	 DESTINY bit Destiny Bit (Ravenna, Italien)	 RARE EARTH Rare Earth Games (Wien, Österrike)
 MISC GAMES Misc Games (Sandnes, Norge)	 C77 ENTERTAINMENT C77 (Belleveue, USA)	 RIVER END GAMES River End Games (Göteborg, Sverige)	 SILENT GAMES Silent Games (Newcastle, Storbritannien)	 PLUCKY BYTES Plucky Bytes (Karlstad, Sverige)

HQ

Berlin, Tyskland



INTERNA MEDARBETARE

151 (-)

STUDIOS

3 (-)



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – DECA GAMES

Nettoomsättningen för affärsområdet: DECA Games var 72,7 MSEK (-) under kvartalet.

DECA Games hade ett stabilt första kvartal i koncernen efter att ha anslutit som den sjätte koncernen den 13 augusti 2020. DECA är ett växande ekosystem av Free-to-Play studios och förlagsverksamhet med fokus på asset-care strategier för mobil och PC Free-to-Play med live ops spel.

Under kvartalet växte DECA Games genom förvärv av två högkvalitativa mobilstudios: A Thinking Ape och IUGO Entertainment, båda baserade i Vancouver, Kanada. Transaktionerna var per den 31 december ännu inte slutförda men förväntas bli klara under det fjärde kvartalet. Var och en av de nya studiorna har ett nytt original IP-spel under utveckling som förväntas lanseras under kalenderåret 2021. Dessutom planerar DECA att utöka portföljen genom att förvärva minst ett nytt varumärke i närtid samtidigt som IUGO fortsätter sin "Work for Hire"-affär.

Sammantaget var resultatet under tredje kvartalet stabilt, till största del drivet av förvärv av nya produkter såsom *DragonVale*, *Almost a Hero* och *Gods and Glory*. De tre nya produkterna bidrog till det totala resultatet men presterade totalt sett något under ledningens förväntningar.

Realm of the Mad God fortsatte att prestera bra medan *DragonVale* underpresterade i förhållande till ledningens förväntningar. Nya uppdateringar av innehållet försenades.

STUDIOS & FÖRLÄGGARE



Deca Games Bulgariaw
(Veliko Tarnovo, Bulgarien)



Deca Games Berlin
(Berlin, Tyskland)



Deca Games
(remote)



IUGO
(Vancouver, Kanada)
Offentliggjord 18 nov. 2020.
Ej slutförd under perioden.



A THINKING APE

A Thinking Ape
(Vancouver, Kanada)
Offentliggjord 18 nov. 2020.
Ej slutförd under perioden.

HQ

München, Tyskland



INTERNA MEDARBETARE

1 918 (1 359) Film + Koch Media

AFFÄRSOMRÅDE PARTNER PUBLISHING/FILM

Nettoomsättningen inom affärsområdet Partner Publishing/Film ökade med 21% till 812,5 MSEK (672,9) jämfört med motsvarande period föregående år och försäljningen överträffade ledningens förväntningar.

Partner Publishing-verksamheten hade flera intäktsdrivare i tredje kvartalet, däribland *Dirt5*, *Yakuza 7* och *Mortal Kombat 11 Ultimate*. Andra lanseringar under kvartalet var *Puyo Puyo Tetris 2*, *Kingdom Hearts Melody of Memory* och *Chronos: Before the Ashes*.

Den starka prestationen i slutet av kvartalet kopplas till konsumenternas efterfrågemönster påverkat av covid-19 pandemin. Då lockdowns signifikant påverkade detaljhandeln i det föregående kvartalet kännetecknades innevarande kvartal av återhämtning och ökning i antal fysiska kunder i affärssegmentet Partner Publishing.

Blickar vi framåt kommer det innevarande kvartalet med utgång i mars inte att inkludera några noterbara lanseringar med betydande kommersiell inverkan. Vi förväntar oss en period med lägre kommersiell aktivitet. Lanseringar i Q4 FY 20/21 inkluderar *Hitman 3*, *Persona 5 Strikers*, *Balan Wonderworld* och *Surviving the Aftermath*.

Affärssegmentet Film hade ett starkt kvartal som översteg ledningens förväntningar. Den digitala försäljningen har legat på höga nivåer, medan den fysiska försäljningen fortfarande varit drabbat av nedstängningar till följd av covid-19. Höjdpunkterna i kvartalet inkluderar biopremiären av Pantanì, ett nytt exklusivt distributionsavtal med Paramount för den Italienska marknaden och alla nya releaser (biopremiärer samt katalogtitlar) och noterbara tv-avtal med de italienska tv-bolagen Sky och RAI.

Koch Films B2C-prenumerationskanal "Aniverse" på Amazon Prime fortsätter att överträffa ledningens förväntningar och YouTube kanalen för filmstreaming "Moviedome" har efter den framgångsrika lanseringen nått fler än 80 tusen prenumeranter under de första två månaderna.

Sola Media presterade i linje med ledningens förväntningar. Både Dreambuilders och Elfins fortsatte att prestera väl. Pandemin orsakar avmattning i försäljningen men två nya titlar har licensierats till Nordamerika och pipeline för nya europeiska projekt är stark.



HQ

Karlstad, Sverige



INTERNA MEDARBETARE

13 (13)

Game Outlet, nischdistributören av retroprodukter och äldre katalogtitlar hade ännu ett stabilt kvartal, främst drivet av stark katalogförsäljning. Den stora efterfrågan på spelprogramvara och kringutrustning har bidragit till försäljningen under kvartalet och speciellt e-handeln har påverkats positivt av covid-19-pandemin. Efterfrågan på spelkataloger har ökat från de fysiska videospelsförläggarna, då de mer än någonsin insett dess stora betydelse. Under kvartalet adderade Game Outlet fler titlar till sin redan starka spelkatalog.



Embracer Group förvärvade under kvartalet 95% av aktierna i Quantic Lab SRL. Bolaget är baserat i Cluj-Napoca i Rumänien och specialiserat inom outsourcing av mjukvara inom Quality Assurance ("QA"), lokalisering och användarupplevelse för spel och applikationer. Quantic Lab grundades 2006 av Stefan Seicarescu, bolagets nuvarande VD och har sedan grundandet växt från en start-up med ett litet team med tolv anställda till ett ledande QA-bolag med fler än 60 aktiva klienter och fler än 350 anställda på tre kontor i Rumänien och ett kontor i Storbritannien. De första veckorna i Embracer Group har fokus varit på integration och onboarding.

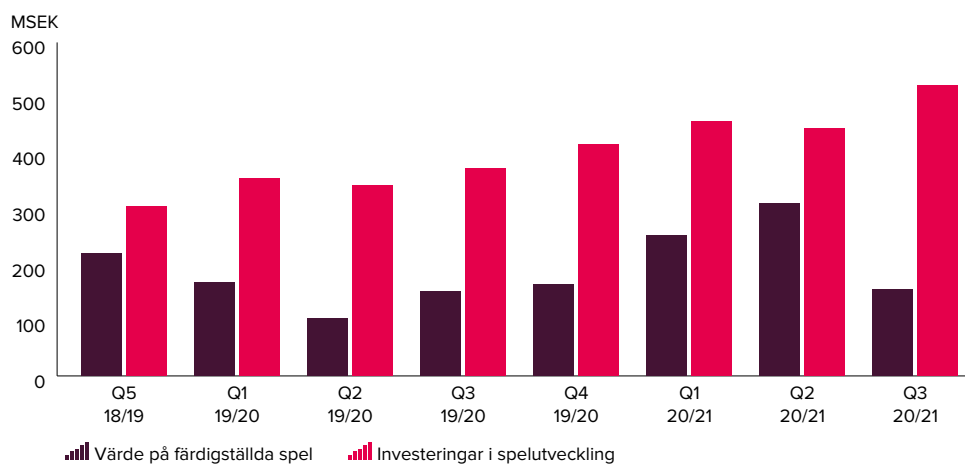
PÅGÅENDE UTVECKLING OCH KOMMANDE RELEASER

Koncernen investerade 523 MSEK i sin växande portfölj av pågående spelutveckling vilken kommer att driva tillväxt och lönsamhet de kommande åren.

Det totala värdet på de spel som färdigställts och lanserats under kvartalet uppgick till 156 MSEK, drivet av lanseringar av *Aquanox Deep Descent*, *Spellforce 3: Fallen God Add-On*, *Comanche*, *MXGP2020* och *Lets Sing 2021*.

VÄRDE OCH INVESTERINGAR, SPELUTVECKLING

Värdet på färdigställda spel utgörs av de investeringar som ligger till grund för kvartalets intäkter från spel lanserade under kvartalet. Beloppet sjönk i Q3 till följd av få större lanseringar av egna spel i kvartalet. Samtidigt investerades 523 MSEK i spelutveckling, det högsta beloppet någonsin ett enskilt kvartal. Dessa investeringar skapar förutsättningar för växande intäkter genom framtida lanseringar.





RELEASER LANSERADE EFTER KVARTALETSLUT

Under perioden 1 januari 2021 till 18 februari 2021 lanserades följande titlar:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Spongebob: Battle for Bikini Bottom Rehydrated</i>	HandyGames	Licens	Mobil	Digitalt
<i>Titan Quest - Legendary Edition</i>	HandyGames	Eget	Mobil	Digitalt
<i>Gods will Fall</i>	Deep Silver	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Redout: Space Assault</i>	34BigThings	Eget	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Valheim – Early Access</i>	Coffee Stain	Externt	PC	Digitalt
<i>Snowrunner Season 3 DLC</i>	Extern	Eget	PS4, Xbox One	Digitalt
<i>Redout Space Assault</i>	Saber	Eget	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Ride 4</i>	Milestone	Eget	PS5	Digitalt & fysiskt
<i>MXGP 2020</i>	Milestone	Eget	PS5	Digitalt & fysiskt

UTANNONSERADE RELEASER PER DEN 18 FEBRUARI 2020

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Biomutant</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>Monster Jam – Steel Titans 2</i>	THQ Nordic	Licens	PC, PS4, Xbox One, Switch, Stadia	Digitalt & fysiskt
<i>Kingdoms of Amalur – Re-reckoning</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Kingdoms of Amalur Expansion: Fatesworn</i>	THQ Nordic	Eget	PS4, Xbox One, PC	Digitalt
<i>Gothic - Remake</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS5, XBX	Digitalt & fysiskt
<i>Knights of Honor II: Sovereign</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>Scarf</i>	THQ Nordic	Externt	PC	Digitalt
<i>Townsmen VR</i>	HandyGames	Eget	PC, PS4	Digitalt
<i>El Hijo - A Wild West Tale</i>	HandyGames	Externt	PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>A Rat's Quest</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>One Hand Clapping</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Endling - Extinction is Forever</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Airhead</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Pile Up!</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Midnight Ghost Hunt</i>	Coffee Stain	Shared	PC	Digitalt
<i>Songs of Conquest</i>	Coffee Stain	Eget	PC	Digitalt
<i>Satisfactory Update 4</i>	Coffee Stain	Eget	PC	Digitalt
<i>DICE Legacy</i>	Deep Silver	Eget	PC	Digitalt
<i>Dead Island 2</i>	Deep Silver	Eget	Oannonserat	Digitalt & fysiskt
<i>Iron Harvest</i>	Deep Silver	Eget	PS4, Xbox One, PS5, XBX	Digitalt & fysiskt
<i>Phoenix Point</i>	Deep Silver	Eget	PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>Proto Corgi</i>	Ravenscourt	Externt	PC, Switch	Digitalt
<i>Chorus</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, PS5, Xbox One, XBX	Digitalt
<i>Monster Energy Supercross 4</i>	Milestone	Eget	PC, PS4, PS5, Xbox One, XBX, Stadia	Digitalt & fysiskt
<i>MotoGP21</i>	Milestone	Eget	PC, PS4, PS5, Xbox One, XBX, XBS, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Evil dead the Game</i>	Saber	Licens	PS4, PS5, Xbox One, XBX	Digitalt & fysiskt
<i>Sandstorm</i>	Extern	Eget	PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER KVARTALETSLUT

> Den 3 februari offentliggjorde Embracer Group följande:

- Förförvärf av det amerikanska bolaget *The Gearbox Entertainment Company*. Gearbox, som är baserat i Texas och grundades 1999, har varit självfinansierat av de anställda sedan grundandet. Grundare och VD Randy Pitchford kommer att fortsätta leda Gearbox och han kommer tillsammans med Gearbox anställda att bli en betydande aktieägare i Embracer. Gearbox bidrar med kreativa AAA-utvecklingsstudior, nordamerikansk förlagskapacitet och en robust IP-portfölj, inklusive kritikerrosade och ikoniska franchiser såsom *Borderlands*, *Brothers in Arms* och *Homeworld*. Den initiala köpeskillingen uppgår till totalt 363 miljoner USD, på en kassa- och skuldfri basis, varav 175 miljoner USD betalas med nyemitterade B-aktier i Embracer och resterande del kontant. Förutsatt att vissa finansiella och operationella mål uppnås under den kommande sexårsperioden kan en tilläggsköpeskilling om maximalt 1 015 miljoner USD betalas, varav maximalt 360 miljoner USD kan erläggas i emitterade B-aktier i Embracer och resterande del kontant. För att erhålla den maximala köpeskillingen, 1 378 miljoner USD, måste ackumulerat justerat EBITDA, inklusive utvecklingskostnader, överstiga 1 300 miljoner USD under sex år. Efter genomförande av transaktionen kommer Gearbox bli den sjunde operativa koncernen och ett helägt dotterbolag till Embracer.
 - Förförvärf av det Cypern-baserade *Easybrain Limited* genom betalning i endast för en initial köpeskilling uppgående till 640 miljoner USD på en kassa- och skuldfri basis plus en tilläggsköpeskilling om högst 125 miljoner USD. Easybrain är en ledande utvecklare av mobilspel med huvudfokus på reklambaserade pussel- och logic game-speltitlar. Easybrains speltitlar har mer än 750 miljoner nedladdningar och 12 miljoner dagliga aktiva användare över 15 live-spel. Easybrains ledning, Peter Skoromnyi, Matvey Timoshenko och Oleg Grushevich, kommer efter transaktionens slutförande tillsammans att bli tredje största aktieägare i Embracer. Easybrain kommer att bli Embracers åttonde operativa koncern och kommer att fortsätta drivas av dess nuvarande ledning.
 - Förförvärf av amerikanska *Aspyr Media Inc.*, genom sitt helägda dotterbolag Saber Interactive. Säljarna är grundarna Michael Rogers och Ted Staloch. Den initiala köpeskillingen uppgår till 100 miljoner USD på en kassa- och skuldfri basis, varav 60 miljoner USD betalas kontant och 40 miljoner USD betalas med nyemitterade B-aktier i Embracer. En tilläggsköpeskilling om maximalt 350 miljoner USD kan komma att betalas enligt avtalet förutsatt vissa villkor. Aspyr är en oberoende utvecklare och förläggare med mer än 24 års erfarenhet av att hitta omtyckta IPs och sammankoppla dem med ny publik på flera plattformar. Aspyr, med sitt 140-manna team, blir en fristående enhet under Saber Interactive.
- > Koch Media, ett helägt bolag till Embracer Group ingick den 20e januari ett förlikningsavtal med EU-kommissionen i ärendet avseende geo-blockering som kommunicerades i pressmeddelande av THQ Nordic AB (idag Embracer Group AB) 2019-04-05. Koch Medias kostnader för förlikningen ligger inom den ursprungliga avsättningen.

IFRS OCH REGLERAD MARKNAD

Styrelsen beslutade den 17 februari att påbörja övergången till rapporteringsstandarden IFRS och därmed att starta processen för att notera bolaget på en reglerad marknad.

Arbetet kommer utföras i ett projekt vilket är centrerat kring tre arbetsströmmar; ekonomisk rapportering och principer, intern kontrollprocess och bolagsstyrningsstruktur. Projektet syftar till att uppnå segmentledande effektivitet och transparens inom varje arbetsström i koncernen samtidigt som hänsyn visas till Embracers decentraliserade strategi. Arbetsströmmarna är uppdelade i faser med tydliga roller, ansvarsområden och avstämningpunkter. Den övergripande tidsintervallet för processen uppskattas till mellan 18 och 36 månader beroende på takten av upplärning, rekrytering och onboarding av nyckelmedarbetare och behovet av övergripande affärsstöd och finansiell integrering av framtida fusioner och förvärf.

Den första leveransen inom arbetsströmmen för bolagsstyrningsstruktur genomfördes den 17 februari med beslut om att inrätta en revisionskommitté och en ersättningskommitté, för att omedelbart bli mer effektiva.

HÅLLBARHET OCH STYRNING

Under kvartalet har hållbarhetsarbetet fokuserats på att få fler anställda att genomföra utbildningen om koncernens uppförandekod som inleddes under hösten 2020. Vid slutet av 2020 hade över hälften av de anställda genomgått utbildningen.

Utbildningen säkerställer kännedom i hela den globala koncernen om våra gemensamma principer gällande integritet, kvalitet samt socialt ansvar och är av yttersta vikt när vi verkar både internt och externt med leverantörer, kunder och andra intressenter. Den årliga utbildningen innehåller kodens samtliga avsnitt, fördelat på tre sektioner. Det första avsnittet omfattar regelefterlevnad, anti-korruption och mutor, förhindrande av penningtvätt, respekt för handelsembargon, integritet i rapportering och insiderhandel, intressekonflikter, användning och skydd av tillgångar och resurser, konfidentiell information och ambassadörskap för Embracer Group. Den andra delen omfattar *bemötande av anställda och medarbetare* och utgör viktiga delar som berör likabehandling, icke-diskriminering, mänskliga rättigheter, arbetstagarrätt, arbetsmiljö och säkerhet. Den sista delen i uppförandekoden fokuserar på Embracers roll i samhället; miljö och klimat, uppförande i det offentliga, i kommunikation, riktlinjer för sociala medier, säkerhet och integritet/data-skydd. Utbildningen försäkrar oss också om att våra anställda förstår att de uppmuntras rapportera känsliga eller allvarliga avvikelser från koden anonymt via vår externa whistleblowing-tjänst (WhistleB).

Djupgående diskussioner har förts med HR-avdelningar i de operativa koncerner för att klargöra vilka behov och möjligheter som finns inom Embracer. Därtill har dialog förts kring talangutveckling, medarbetarundersökningar och hur ännu hälsosammare arbetsplatser skapas. Ambassadörsprogrammet har utvidgats med nya medlemmar som bidrar till den pågående hållbarhetsagendan för att förbättra identifierade fokusområden. Månatliga möten hålls för att adressera alla områden inom ESG. Initiativ startas och erfarenheter utbyts vartefter hållbarhetsarbetet fortlöper. Vårt ramverk "Smarter Business" ligger till grund för fyra pelare; Business Sense, Solid Work, Great People och Greener Planet. Under kvartalet samarbetade ambassadörerna i grupper uppdelade på de olika pelarnas fokusområden. Arbetet har lett till att fler initiativ och projekt har startats inom närliggande områden, till exempel inom rekrytering, tillgänglighet, inkludering, dataskydd och gröna kontor. Ambassadörsprogrammet består av representanter från alla operativa koncerner med olika bakgrunder och olika roller.

En global handelspolicy antogs i december och implementerades i början av 2021 med tillhörande utbildning för ledningsgrupper i de operativa koncernerna som en del av implementeringsplanen.

Anti-korruptionspolicyn och uppförandekoden finns tillgängliga på vår hemsida embracer.com. Dessa policies gäller för samtliga företag och anställda inom Embracer Group. De gäller även för individer och andra enheter när de handlar på uppdrag av Embracer Group, inklusive men inte begränsat till alla representanter, agenter, underleverantörer och tredje part.

Onboardingprocessen av nya bolag är en ständigt pågående process som hanteras av ett team från Embracer Group och externa branschledande rådgivare. En tydlig struktur för implementering av koncernens globala policies och hållbarhetsramverket "Smarter Business" är av stor betydelse i processen. Under kvartalet startade vi onboardingprocessen av de annonserade förvärven från november, medan tidigare förvärvade bolag gick igenom sina respektive nya faser i integreringsprocessen. För Embracer Group har Martin Hogen rekryterats som ansvarig för integration och onboarding tillsammans med branschledande rådgivare.

ANALYTIKER SOM FÖLJER EMBRACER GROUP

PER 31 DECEMBER 2020

Bolag	Namn	Telefon	Mail
Carnegie	Oscar Erixon	+46 8 58 86 89 73	oscar.erixon@carnegie.se
Berenberg	Benjamin May	+44 20 346 52 667	benjamin.may@berenberg.com
SEB	Mathias Lundberg	+46 8 522 297 94	mathias.lundberg@seb.se
Bernstein	Matti Littunen	+44 207 170 50 09	matti.littunen@bernstein.com
Nordea Markets	Erik Lindholm-Röjestål	+46 101 570 310	erik.lindholm-rojestal@nordea.com
Pareto Securities	Marlon Värnik	-	marlon.varnik@paretosec.com
Handelsbanken	Fredrik Olsson	-	frol16@handelsbanken.se
Redeye	Tomas Otterbeck	-	tomas.otterbeck@redeye.se
ABG Sundal Collier	Jesper Birch-Jensen	+46 8 566 286 13	Jesper.Birch-Jensen@abgsc.se
Citi	Thomas A Singlehurst	+44 20 7986 4051	thomas.singlehurst@citi.com
Kepler Cheuvreux	Hjalmar Ahlberg	+46 708 62 50 79	hahlberg@keplercheuvreux.com
Goldman Sachs	Alexander Duval	-	alexander.duval@gs.com

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

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

AKTIEN

TOPP 10 ÄGARE, PER 31 DECEMBER 2020

Förändr. från
30 sept 2020

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %	A och B-aktier
Lars Wingefors AB	26 130 102	104 705 965	30,94%	50,59%	22 760 470
Matthew Karch och Andrey Iones	6 399 137	35 386 220	9,88%	13,74%	
Swedbank Robur Fonder		27 336 119	6,46%	3,78%	1 684 251
Handelsbanken Fonder		17 461 672	4,13%	2,41%	-1 127 126
Canada Pension Plan Investment Board (CPP)		12 933 153	3,06%	1,79%	12 933 153
Didner & Gerge Fonder		11 011 244	2,60%	1,52%	-222 604
ODIN Fonder		8 300 000	1,96%	1,15%	3 000 000
AMF Pension & Fonder		7 000 000	1,66%	0,97%	7 000 000
Ken Go		6 301 591	1,49%	0,87%	
Avanza Pension		5 983 006	1,41%	0,83%	1 710 137
TOPP 10	32 529 239	236 418 970	63,55%	77,60%	
ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE	869 898	153 414 531	36,45%	22,40%	
TOTALT	33 399 137	389 833 501	100,00%	100,00%	

Källa: Holdings från Modular Finance.

TOPP 20 ÄGARE, LEDNING & MEDGRUNDARE, PER 31 DECEMBER 2020

Ägare	Medgrundare	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %
Lars Wingefors AB ¹⁾	Embracer Group	26 130 102	104 705 965	30,91%	50,57%
Matthew Karch och Andrey Iones	Saber Interactive	6 399 137	35 386 220	9,87%	13,73%
Ken Go	Deca Games	0	6 301 591	1,49%	0,87%
Erik Stenberg	Embracer Group	0	4 500 000	1,06%	0,62%
Luisa Bixio	Milestone	0	3 151 969	0,74%	0,44%
Founders	4A Games	0	2 466 070	0,58%	0,34%
Richard Stitselaar och Kimara Rouwit	Vertigo Games	0	1 928 210	0,46%	0,27%
Pelle Lundborg	Embracer Group	869 898	769 649	0,39%	1,31%
Anton Westbergh	Coffee Stain	0	1 206 333	0,29%	0,17%
Klemens Kundratitz	Koch Media	0	1 127 928	0,27%	0,16%
Vincent Van Brummen	Vertigo Games	0	747 851	0,18%	0,10%
Klemens Kreuzer	THQ Nordic	0	559 052	0,13%	0,08%
John Coleman	Vertigo Games	0	406 956	0,10%	0,06%
Stefan Ljungqvist	Experiment 101	0	270 270	0,06%	0,04%
Julian Gollop	Snapshot Games	0	322 317	0,08%	0,04%
David L Adams	Gunfire Games	0	217 719	0,05%	0,03%
David Kaye	Snapshot Games	0	201 227	0,05%	0,03%
Reinhard Pollice	THQ Nordic	0	200 000	0,05%	0,03%
Martin Klima	Warhorse Studios	0	185 730	0,04%	0,03%
Janne Alanenpää	Bugbear Studios	0	181 074	0,04%	0,03%
TOPP 20		33 399 137	164 836 131	46,84%	68,92%
ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE		0	224 997 370	53,16%	31,08%
TOTALT		33 399 137	389 833 501	100,00%	100,00%

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

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



TOPP 50 INSTITUTIONELLA ÄGARE, PER 31 DECEMBER 2020

Förändr. från
30 sept 2020

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %	B-aktier
Swedbank Robur Fonder	27 336 119		6,46%	3,78%	1 684 251
Handelsbanken Fonder	17 461 672		4,13%	2,41%	-1 127 126
Canada Pension Plan Investment Board (CPP)	12 933 153		3,06%	1,79%	12 933 153
Didner & Gerge Fonder	11 011 244		2,60%	1,52%	-222 604
ODIN Fonder	8 300 000		1,96%	1,15%	3 000 000
AMF Pension & Fonder	7 000 000		1,66%	0,97%	7 000 000
Avanza Pension	5 983 006		1,41%	0,83%	1 710 137
TIN Fonder	5 606 869		1,33%	0,77%	1 550 000
Första AP-fonden	4 920 256		1,16%	0,68%	-
Andra AP-fonden	3 679 982		0,87%	0,51%	263 771
Livförsäkringsbolaget Skandia	3 382 339		0,80%	0,47%	168 258
Futur Pension	3 124 257		0,74%	0,43%	367 373
Skandia Fonder	2 927 696		0,69%	0,40%	957 846
Janus Henderson Investors	2 918 038		0,69%	0,40%	-8 941
AFA Försäkring	2 890 709		0,68%	0,40%	878 720
BlackRock	2 801 241		0,66%	0,39%	630 405
Martin Larsson (Chalex AB)	2 537 899		0,60%	0,35%	5 000
Danske Invest (Lux)	2 188 000		0,52%	0,30%	-94 000
Nordnet Pensionsförsäkring	1 896 962		0,45%	0,26%	438 416
Länsförsäkringar Fonder	1 853 560		0,44%	0,26%	-20 954
DNB Fonder	1 649 341		0,39%	0,23%	-206 273
Sensor Fonder	1 346 092		0,32%	0,19%	245 000
Naventi Fonder	1 228 591		0,29%	0,17%	104 224
Aktia Asset Management	1 160 000		0,27%	0,16%	150 458
Vanguard	1 084 470		0,26%	0,15%	48 962
Global X Management Company LLC	1 078 199		0,25%	0,15%	323 850
Allianz Global Investors	1 059 664		0,25%	0,15%	-93 929
Svenska Handelsbanken AB for PB	975 479		0,23%	0,13%	-6 084
Highclere International Investors LLP	928 088		0,22%	0,13%	-129 169
RAM Rational Asset Management	789 317		0,19%	0,11%	-
Consensus Asset Management	860 000		0,20%	0,12%	150 000
Evli Fonder	856 000		0,20%	0,12%	91 000
Fondita Fonder	810 000		0,19%	0,11%	-110 000
Schroders	794 172		0,19%	0,11%	-33 828
Amundi	662 001		0,16%	0,09%	-181 013
Knutsson Holdings AB	650 000		0,15%	0,09%	-
Handelsbanken Liv Försäkring AB	629 827		0,15%	0,09%	140 028
Dan Sten Olsson med familj och stiftelse	600 000		0,14%	0,08%	-3 445 004
Lancelot Asset Management AB	657 002		0,16%	0,09%	57 002
Varma Mutual Pension Insurance Company	600 000		0,14%	0,08%	-75 000
Kuwait Investment Authority	585 000		0,14%	0,08%	-165 000
Carnegie Fonder	566 942		0,13%	0,08%	51 942
State Street Global Advisors	564 401		0,13%	0,08%	169 593
UBS Global Asset Management	570 053		0,13%	0,08%	24 579
Van Eck	549 468		0,13%	0,08%	104 876
Nordea Funds (Lux)	479 654		0,11%	0,07%	-48 320
Clients Fonder	480 000		0,11%	0,07%	480 000
Northern Trust	508 114		0,12%	0,07%	146 884
Deka Investments	462 638		0,11%	0,06%	24 883
First Trust	462 413		0,11%	0,06%	212 254
TOPP 50	0	154 399 928	36,48%	21,33%	
ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE	33 399 137	235 433 573	63,52%	78,67%	
TOTALT	33 399 137	389 833 501	100,00%	100,00%	

Källa: Holdings från Modular Finance,

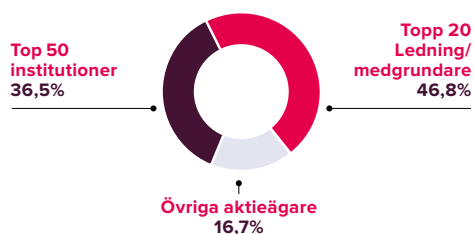
INTERNATIONELLT ÄGANDE TOPP 50 INSTITUTIONER

ANDEL KAPITAL



INSTITUTIONELLT ÄGANDE VS LEDNING / MEDGRUNDARE

ANDEL KAPITAL





INFORMATION OM NASDAQ FIRST NORTH GROWTH MARKET

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

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

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

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

REDOVISNING OCH VÄRDERINGSPRINCIPER

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

Bolagets redovisningsprinciper finns beskrivna i den senast avgivna årsredovisningen.

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

REVISORS GRANSKNING

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

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Bokslutskommuniké 2020/2021	20 maj 2021
Delårsrapport Q1, april-juni 2021	18 augusti 2021
Årsstämma 2020/2021	16 september 2021
Delårsrapport Q2, juli-september 2021	17 november 2021
Delårsrapport Q3, april-december 2022	17 februari 2022

FÖR YTTERLIGARE INFORMATION

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

För frågor om denna rapport, vänligen kontakta:

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



UNDERTECKNANDE OCH INTYGANDE

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

Karlstad, Sverige, 18 februari 2021

Kicki Wallje-Lund
Styrelseordförande

David Gardner

Ulf Hjalmarsson

Jacob Jonmyren

Matthew Karch

Erik Stenberg

Lars Wingefors
Verkställande direktör

Denna delårsrapport är sådan information som Embracer Group är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 18 februari 2021 kl. 06:00 CET.

RESULTATRÄKNING – KONCERNEN

MSEK	Okt–dec 2020	Okt–dec 2019	Apr–dec 2020	Apr–dec 2019	Apr 2019– mar 2020
Nettoomsättning	2 168,1	1 508,5	6 620,0	3 910,3	5 249,4
Aktiverat arbete för egen räkning	372,5	220,9	893,8	528,7	752,8
Övriga rörelseintäkter	59,3	72,0	187,9	183,9	305,9
Vinst från omvärdering av intresseföretag			41,4		
Summa rörelsens intäkter	2 599,9	1 801,4	7 743,1	4 622,9	6 308,1
Rörelsens kostnader					
Handelsvaror	–861,3	–746,7	–2 655,3	–1 909,8	–2 576,0
Övriga externa kostnader	–409,2	–231,4	–1 061,1	–600,7	–784,0
Personalkostnader	–488,4	–305,0	–1 265,9	–786,4	–1 130,0
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	–939,5	–427,4	–2 481,1	–1 077,3	–1 475,9
Summa rörelsens kostnader	–2 698,5	–1 710,5	–7 463,5	–4 374,2	–5 965,9
Andel i intresseföretags resultat efter skatt	37,9		52,2		3,2
Rörelseresultat	–60,8	91,0	331,7	248,8	345,4
<i>Resultat från finansiella poster:</i>					
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	46,0	–15,2	160,4	2,8	94,3
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	–37,1	0,6	–96,9	–12,1	–30,9
Summa finansiella poster	8,9	–14,7	63,5	–9,4	63,4
Resultat efter finansiella poster	–51,8	76,3	395,3	239,4	408,8
Resultat före skatt	–51,8	76,3	395,3	239,4	408,8
Aktuell skatt	–59,3	–49,9	–221,9	–109,1	–140,7
Uppskjuten skatt	–78,4	7,2	–44,6	20,8	15,2
Periodens resultat	–189,5	33,6	128,8	151,1	283,3
<i>Hänförligt till:</i>					
Moderföretagets aktieägare	–190,7	34,1	128,4	151,7	284,9
Innehav utan bestämmande inflytande	1,2	–0,4	0,4	–0,6	–1,6
Resultat per aktie, SEK	–0,45	0,11	0,33	0,49	0,91
Genomsnittligt antal utestående aktier, miljoner	419	312	389	310	311

BALANSRÄKNING – KONCERNEN

MSEK	31 dec 2020	31 dec 2019	31 mar 2020
Immateriella anläggningstillgångar	14 686,2	5 633,0	5 870,9
Materiella anläggningstillgångar	230,0	169,0	184,5
Finansiella anläggningstillgångar	366,5	200,8	251,1
Varulager	279,3	387,1	352,8
Kortfristiga fordringar	1 878,0	1 570,1	1 467,6
Likvida medel	6 919,1	2 784,7	2 510,3
Summa tillgångar	24 359,1	10 744,7	10 637,2
Aktiekapital	1,2	0,9	0,9
Övrigt tillskjutet kapital	19 067,8	5 300,0	5 300,5
Annat eget kapital inkl årets resultat	–344,0	876,3	1 093,9
Avsättningar	1 931,3	1 306,1	1 241,0
Långfristiga skulder	267,3	208,7	221,8
Kortfristiga skulder	3 435,5	3 052,7	2 779,1
Summa eget kapital och skulder	24 359,1	10 744,7	10 637,2
Räntebärande fordringar uppgår till	6 919,1	2 784,7	2 510,3
Räntebärande skulder uppgår till	2 041,4	1 946,6	1 490,9

EGET KAPITAL – KONCERNEN

MSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl, periodens resultat	Minoritetens andel	Eget kapital i koncernen
Belopp per 1 april 2020	0,9	5 300,5	1 068,8	25,1	6 395,3
Omräkningsdifferens			–1 374,5		–1 374,5
Nyemission	0,3	13 785,1			13 785,4
Emissionskostnader ¹⁾		–151,6			–151,6
Skatteeffekt		32,6			32,6
Transaktioner mellan ägare			–78,5	–12,5	–91,0
Periodens resultat			128,4	0,4	128,8
Belopp per 31 december 2020	1,2	18 966,6	–255,8	13,0	18 725,0

¹⁾ Emissionskostnader består av kostnader för emissionen –151,6 MSEK och skatteeffekt av kostnaderna om 32,6 MSEK.

KASSAFLÖDE I SAMMANDRAG – KONCERNEN

MSEK	Okt–dec 2020	Okt–dec 2019	Apr–dec 2020	Apr–dec 2019	Apr 2019–mar 2020
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet	847,0	552,0	2 568,8	1 219,6	1 604,2
Förändringar i rörelsekapitalet	–6,6	–312,5	–191,6	–257,0	124,1
Kassaflöde från den löpande verksamheten	840,4	239,5	2 377,2	962,6	1 728,3
Kassaflöde från investeringsverksamheten					
Förvärv av dotterföretag/rörelse	–2 308,2	–88,2	–4 185,9	–891,1	–905,7
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	–557,7	–419,0	–1 536,2	–1 189,0	–1 653,4
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	–23,6	–8,8	–52,6	–28,0	–42,4
Förvärv av finansiella tillgångar	50,0	–19,0	36,0	–21,4	–32,6
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	5 404,2	229,3	7 858,2	1 032,1	473,5
Periodens kassaflöde	3 405,1	–66,2	4 496,7	–134,8	–432,3
Likvida medel vid periodens början	3 579,1	2 867,9	2 510,3	2 929,1	2 929,1
Omräkningsdifferens i likvida medel	–65,1	–17,0	–87,9	–9,6	13,5
Likvida medel vid periodens slut	6 919,1	2 784,7	6 919,1	2 784,7	2 510,3

RESULTATRÄKNING – MODERFÖRETAGET

MSEK	Okt–dec 2020	Okt–dec 2019	Apr–dec 2020	Apr–dec 2019	Apr 2019– mar 2020
Nettoomsättning	185,4	109,7	628,1	393,9	495,9
Övriga rörelseintäkter	0,0	–1,8	0,0	0,9	11,1
Summa rörelsens intäkter	185,4	107,9	628,1	394,9	507,0
Rörelsens kostnader					
Övriga externa kostnader	–23,5	–7,4	–49,6	–18,1	–64,3
Personalkostnader	–5,3	–4,1	–15,3	–8,1	–12,8
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	–105,4	–76,9	–323,0	–248,1	–333,3
Summa rörelsens kostnader	–134,2	–88,5	–387,9	–274,2	–410,4
Rörelseresultat	51,2	19,4	240,3	120,6	96,6
Resultat från finansiella anläggningstillgångar	0,1	–0,2	2,7	4,4	39,7
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	49,1	–13,3	60,1	14,1	83,0
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	–469,3	3,9	–864,9	–6,5	–21,5
Summa finansiella poster	–420,1	–9,6	–802,1	12,0	101,2
Resultat efter finansiella poster	–369,0	9,8	–561,9	132,7	197,8
Bokslutsdispositioner	0,0	0,0	0,0	0,0	–60,0
Resultat före skatt	–369,0	9,8	–561,9	132,7	137,8
Aktuell skatt	0,0	–2,2	0,0	–29,2	–29,7
Uppskjuten skatt	71,1	0,0	112,9	0,0	0,0
Periodens resultat	–297,9	7,7	–449,0	103,5	108,1

BALANSRÄKNING I SAMMANDRAG – MODERFÖRETAGET

MSEK	31 dec 2020	31 dec 2019	31 mar 2020
Immateriella anläggningstillgångar	436,0	365,4	393,8
Materiella anläggningstillgångar	7,5	1,1	1,6
Finansiella anläggningstillgångar	10 442,5	2 774,8	2 813,6
Kortfristiga fordringar	1 936,5	843,3	927,7
Likvida medel	5 421,8	1 946,1	1 954,5
SUMMA TILLGÅNGAR	18 244,3	5 930,7	6 091,2
Eget kapital	17 731,3	5 570,6	5 575,1
Obeskattade reserver	140,6	95,6	140,6
Avsättningar	79,4	3,6	3,6
Långfristiga skulder	208,0	208,7	221,7
Kortfristiga skulder	84,9	52,2	150,2
Summa eget kapital och skulder	18 244,3	5 930,7	6 091,2

NYCKELTAL – KONCERNEN

Finansiella mått som är definierade eller specificerade enligt BFNAR	Okt–dec 2020	Okt–dec 2019	Apr–dec 2020	Apr–dec 2019	Apr 2019–mar 2020
Nettoomsättning, MSEK	2 168,1	1 508,5	6 620,0	3 910,3	5 249,4
Rörelseresultat, MSEK	–60,8	91,0	331,7	248,8	345,4
Resultat före skatt, MSEK	–51,8	76,3	395,3	239,4	408,8
Resultat efter skatt, MSEK	–189,5	33,6	128,8	151,5	283,3
Antal aktier vid periodens slut, tusental ¹⁾	423 233	312 067	423 233	312 067	312 067
Genomsnittligt antal aktier, tusental ¹⁾	419 150	311 914	388 529	309 800	311 411
Medelantalet heltidsanställda under perioden	3 587	1 555	2 908	1 494	1 663
Antal anställda vid periodens slut	4 150	1 679	4 150	1 679	1 873

Alternativa nyckeltal som inte är definierade eller specificerade enligt BFNAR	Okt–dec 2020	Okt–dec 2019	Apr–dec 2020	Apr–dec 2019	Apr 2019–mar 2020
Nettoomsättningstillväxt, %	44	9	69	12	3
EBITDA, MSEK	878,7	518,4	2 812,9	1 326,1	1 821,3
EBITDA-marginal, %	41	34	42	34	35
Operativt EBIT, MSEK	603,1	302,1	1 967,6	747,0	1 033,0
EBIT, MSEK	–60,8	91,0	331,7	248,8	345,4
EBIT-marginal, %	–3	6	5	6	7
Soliditet, %	77	57	77	57	60
Justerat resultat per aktie, SEK ¹⁾	1,06	0,68	4,33	1,85	2,81
Resultat per aktie, SEK ¹⁾	–0,45	0,11	0,33	0,49	0,91
Lämnad utdelning per aktie, SEK	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0

Härledning av de Alternativa nyckeltalen
operativt EBIT och EBITDA

Rörelseresultat, EBIT, MSEK	–60,8	91,0	331,7	248,8	345,4
Avskrivningar som återläggs i operativt EBIT					
- Goodwill, MSEK	536,0	77,5	1 312,5	174,7	285,1
- IP-rättigheter, MSEK	117,9	122,8	324,3	292,5	359,4
- Övervärde på Partner Publishing/Film, MSEK	10,0	10,8	40,4	31,0	43,1
Omvärdering av aktier i intresseföretag	0,0	0,0	–41,4	0,0	0,0
Operativt EBIT, MSEK	603,1	302,1	1 967,6	747,0	1 033,0
- Övriga avskrivningar, MSEK	275,6	216,3	803,9	579,1	788,3
Omvärdering av aktier i intresseföretag	0,0	0,0	41,4	0,0	0,0
EBITDA, MSEK	878,7	518,4	2 812,9	1 326,1	1 821,3

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

DEFINITIONER AV ALTERNATIVA NYCKELTAL

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

DEFINITIONER AV NYCKELTAL, KONCERNEN

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

DEFINITIONER, KVARTALSINFORMATION

Antal IP	Totalt antal IP:s ägda av koncernen.
Avskrivningar	
Utvecklade spel	Avskrivning på färdiga spelutvecklingsprojekt - degressiv avskrivning under två år, 1/3 avskrivning under månad 1 till 3 efter release, 1/3 avskrivning i månad 4 till 12 efter release och de återstående 1/3 i månad 13 till 24 efter release.
Övriga immateriella tillgångar (film mm)	Majoriteten av övriga immateriella tillgångar (film mm) hänförs till filmverksamheten och skrivs av baserat på faktiskt försäljning i förhållande till förväntad försäljning av relevant titel.
IP-rättigheter	IP-rättigheter relaterade till Games – linjär avskrivning över fem år.
Övervärden Partner Publishing/Film	Avskrivningar på övervärden relaterade till Partner Publishing/Film – linjär avskrivning över fem år.
Goodwill	Avskrivningar av goodwill – linjär avskrivning över fem år.
Digital försäljning	Total icke-fysisk försäljning.
Externa spelutvecklare	Totalt antal spelutvecklare involverade i spelutvecklingsprojekt av studios som inte ägs av koncernen (externa studios).
Externa studios	Totalt antal externa utvecklingsstudios involverade i spelutvecklingsprojekt.
Fysisk försäljning	Total fysisk försäljning.
Färdigställda spel	Totalt bokfört värde på färdiga spelutvecklingsprojekt (släppta spel) under kvartalet. Efter färdigställande klassificeras de släppta spelen om från pågående spelutvecklingsprojekt till färdigställda spel och avskrivning påbörjas.
Interna spelutvecklare	Totalt antal spelutvecklare (både anställda och konsulter) involverade i spelutvecklingsprojekt av studios som ägs av koncernen (interna studios).
Interna studios	Totalt antal interna utvecklingsstudios.
Medarbetare utanför spelutveckling	Antal anställda som inte direkt är involverade i spelutveckling (både anställda och konsulter).
Organisk tillväxt	Tillväxt relaterad till affärsområde - Games mellan perioder där nettoomsättningen från bolag som förvärvats inom de senaste fem kvartalen har exkluderats.
Valutajusterad organisk tillväxt, CCY	Tillväxt relaterad till affärsområde - Games mellan perioder där nettoomsättningen från bolag som förvärvats inom de senaste fem kvartalen har exkluderats och där jämförelseperioden har justerats för valutakursförändringen.
Specifikation av Nettoomsättningen – affärsområde Games	
Egna titlar	Total försäljning från speltitlar från av koncernen ägda eller kontrollerade IP:s.
Förlagstitlar	Total försäljning från speltitlar av IP:s koncernen inte äger eller kontrollerar.
Försäljning från nya releaser per kvartal	Total försäljning från speltitlar releasade i det aktuella kvartalet.
Katalogtitlar	Total försäljning från speltitlar som inte är releasade i det aktuella kvartalet.
Spelutvecklingsprojekt	Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt finansierade av koncernen.
YoY (Year-over-Year)	Jämfört med samma period föregående år

KVARTALSINFORMATION PER KALENDERÅR

	2017					2018					2019					2020				
	Jan-mar	Apr-jun	Jul-sep	Okt-dec	Helår	Jan-mar	Apr-jun	Jul-sep	Okt-dec	Helår	Jan-mar	Apr-jun	Jul-sep	Okt-dec	Helår	Jan-mar	Apr-jun	Jul-sep	Okt-dec	Helår
Koncernen totalt																				
Nettoomsättning, MSEK	82	86	85	255	508	633	838	1273	1381	4 124	1631	1142	1260	1509	5 541	1339	2 069	2 383	2 168	7 959
EBITDA, MSEK	42	40	35	156	273	226	207	215	326	974	619	390	418	518	1 945	495	965	969	879	3 308
Operativt EBIT, MSEK	35	34	28	106	202	131	70	103	197	501	396	204	241	302	1 143	286	712	653	603	2 254
EBIT, MSEK	32	30	24	102	188	107	53	91	152	403	172	81	76	91	421	97	219	173	-61	428
Resultat efter skatt, MSEK	24	23	19	73	139	81	33	65	114	294	103	53	65	34	254	132	91	228	-190	261
Genomsnittligt antal utestående aktier (A och B), milj. ¹⁾	216	216	217	238	222	238	241	265	283	252	283	308	310	312	303	312	368	385	423	372
Resultat per aktie, SEK ¹⁾	0,11	0,11	0,09	0,31	0,63	0,34	0,14	0,25	0,44	1,17	0,37	0,17	0,21	0,11	0,84	0,42	0,26	0,60	-0,45	0,83
Justerat resultat per aktie, SEK ¹⁾	0,12	0,12	0,10	0,33	0,68	0,42	0,19	0,28	0,55	1,50	1,00	0,51	0,65	0,68	2,82	0,97	1,51	1,80	1,06	5,34
Kassaflöde från den löpande verksamheten, MSEK	30	22	29	99	179	700	165	-740	455	579	777	441	283	239	1 740	766	732	805	840	3 143
Fritt kassaflöde, MSEK	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	47	-116	-207	-	276	204	311	309	1 100
Nettoomsättningstillväxt, koncernen, YoY, %	90%	62%	9%	99%	68%	673%	878%	1403%	441%	713%	158%	36%	-1%	9%	34%	-18%	81%	89%	44%	44%
Organisk tillväxt, Games, YoY, %	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	74%	51%	11%	-
Organiskt tillväxt, valutajusterad, Games, YoY, %	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	71%	61%	21%	-
EBITDA-marginal, %	51%	46%	41%	61%	54%	36%	25%	17%	24%	24%	38%	34%	33%	34%	35%	37%	47%	41%	41%	42%
Operativ EBIT-marginal, %	43%	39%	32%	41%	40%	20%	8%	8%	14%	12%	25%	18%	19%	20%	21%	21%	34%	27%	28%	28%
EBIT-marginal, %	39%	35%	28%	40%	37%	17%	6%	7%	11%	10%	11%	7%	6%	6%	8%	7%	11%	7%	-3%	5%
Bruttovinst (Nettoomsättning – Handelsvaror), MSEK	57	61	55	186	360	313	372	378	542	1 604	889	614	625	762	2 889	673	1 309	1 349	1 307	4 638
Bruttovinst-marginal, %	70%	72%	65%	73%	71%	50%	44%	30%	39%	39%	55%	54%	50%	51%	52%	50%	63%	57%	60%	58%
Nettoomsättning per affärsområde																				
Games - THQ Nordic, MSEK	82	86	85	255	508	135	146	124	352	756	143	185	330	333	991	307	488	567	380	1 742
Games - Deep Silver, MSEK	-	-	-	-	-	257	338	252	187	1 033	794	373	442	467	2 076	515	613	507	497	2 132
Games - Coffee Stain, MSEK	-	-	-	-	-	-	-	-	14	14	98	83	45	36	261	82	172	130	99	483
Games - Saber, MSEK	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	349	259	307	915
Games - DECA Games, SEK m	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	33	72	105
Totalt Games	82	86	85	255	508	391	484	376	553	1 803	1 035	641	816	836	3 328	904	1 622	1 495	1 355	5 376
Partner Publishing/Film, MSEK	-	-	-	-	-	242	354	897	828	2 320	596	501	444	673	2 213	436	447	888	813	2 584
Specifikation av Nettoomsättningen – affärsområde Games																				
Egna varumärken, %	67%	76%	74%	82%	77%	34%	39%	50%	72%	50%	84%	80%	78%	79%	80%	70%	74%	66%	65%	69%
Förlagstitlar, %	33%	24%	26%	18%	23%	66%	61%	50%	28%	50%	16%	20%	22%	21%	20%	30%	26%	34%	35%	31%
Egna varumärken, MSEK	55	66	63	208	391	134	189	188	396	907	871	510	637	657	2 675	633	1 194	994	875	3 696
Förlagstitlar, MSEK	27	20	22	47	116	257	295	188	157	897	164	131	179	178	653	270	428	501	480	1 680
Försäljning av nya releaser per kvartal, %	36%	16%	39%	74%	-	63%	20%	31%	58%	-	75%	18%	32%	35%	-	38%	45%	33%	20%	-
Försäljning av releaser från tidigare år per kvartal, %	64%	84%	61%	26%	-	37%	80%	69%	42%	-	25%	82%	68%	65%	-	62%	55%	67%	80%	-
Försäljning av nya releaser per kvartal, MSEK	30	14	34	190	-	246	98	117	321	-	781	118	261	291	-	345	733	488	272	-
Försäljning av releaser fr, tidigare år per kvartal, MSEK	52	72	51	65	-	145	386	259	232	-	254	524	555	545	-	559	889	1 007	1 083	-
Försäljning av fysiska produkter, %	49%	31%	44%	60%	50%	62%	50%	48%	59%	55%	39%	29%	26%	31%	32%	22%	26%	24%	21%	23%
Försäljning av digitala produkter, %	51%	69%	56%	40%	50%	38%	50%	52%	41%	45%	61%	71%	74%	69%	68%	78%	74%	76%	79%	77%
Försäljning av fysiska produkter, MSEK	40	27	36	150	253	243	242	179	324	988	407	189	215	259	1 070	195	419	352	289	1 255
Försäljning av digitala produkter, MSEK	42	59	49	102	251	148	242	197	229	815	628	452	601	577	2 258	709	1 203	1 143	1 066	4 121
Avskrivningar																				
Utvecklade spel, MSEK	-6	-6	-7	-43	-62	-59	-109	-80	-93	-341	-192	-162	-144	-133	-631	-148	-191	-222	-200	-761
Övriga immateriella tillgångar (film mm), MSEK	-	-	-	-	-	-33	-24	-27	-31	-115	-25	-16	-26	-76	-144	-53	-55	-43	-65	-216
Summa	-6	-6	-7	-43	-62	-92	-133	-107	-124	-455	-217	-179	-170	-209	-775	-201	-246	-265	-265	-977
Förvärvsrelaterade avskrivningar																				
Förvärvade IP-rättigheter, MSEK	-3	-3	-4	-4	-14	-11	-7	-9	-8	-33	-166	-69	-101	-123	-458	-67	-102	-104	-118	-391
Partner Publishing/Film, MSEK	-	-	-	-	-	-12	-10	-2	-9	-33	-15	-8	-12	-11	-46	-12	-15	-15	-10	-52
Goodwill, MSEK	-	-	-	-	-	-1	-1	-2	-28	-32	-43	-45	-52	-77	-218	-110	-375	-401	-536	-1 423
Summa	-3	-3	-4	-4	-14	-24	-17	-13	-45	-99	-224	-123	-164	-211	-722	-189	-492	-521	-664	-1 867
Totalt immateriella tillgångar	-10	-9	-10	-47	-76	-116	-150	-120	-169	-554	-441	-302	-334	-420	-1 497	-390	-738	-786	-929	-2 844
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar																				
Externt utvecklade spel och förskott, MSEK	54	44	59	54	212	115	114	132	167	528	189	225	166	152	732	193	209	172	153	726
Pågående internt utvecklade spel, MSEK	13	14	19	33	80	58	94	102	106	359	116	131	177	221	645	224	248	273	370	1 115
Övriga inv, i immateriella anläggningstillg., MSEK	-	-	-	11	11	12	31	18	31	91	20	22	43	46	131	40	41	39	35	155
Förvärvade IP-rättigheter, MSEK	-	-	4	-	4	-	0	22	11	32	0	0	6	0	7	8	0	0	0	8
Totalt	67	59	82	98	306	185	239	273	314	1 010	326	378	392	419	1 515	465	498	484	558	2 004
Färdigställda spel																				
Färdigställda spel, MSEK	1	2	40	134	176	123	47	50	162	383	220	168	104	152	644	165	253	311	156	885
Övriga nyckeltal																				
Totalt antal pågående utvecklingsprojekt	32	30	29	36	-	54	51	55	77	-	80	81	86	96	-	103	125	135	150	-
Antal offentliggjorda utvecklingsprojekt	14	13	13	12	-	19	17	20	29	-	32	34	37	44	-	43	52	53	61	-
Antal icke offentliggjorda utvecklingsprojekt	18	17	16	24	-	35	34	35	48	-	48	47	49	52	-	60	73	82	89	-
Totalt antal spelutvecklare (interna)	78	82	163	178	-	536	565	608	613	-	860	882	1 162	1 237	-	1 359	2 076	2 551	3 362	-
Totalt antal spelutvecklare (externa)	282	306	261	229	-	714	692	740	871	-	807	946	1 110	1 021	-	1 006	1 109	1 042	963	-
Totalt antal medarbetare utanför spelutveckling	44	44	45	55	-	470	486	554	529	-	541	590	709	713	-	744	790	851	1 405	-
Totalt antal sysselsatta	404	432	469	462	-	1 720	1 743	1 902	2 013	-	2 208	2 418	2 981	2 970	-	3 109	3 975	4 445	5 730	-
Antal studios																				
Totalt antal externa studios	-	-	-	-	-	18	29	26	26	-	42	48	55	58	-	58	55	56	57	-
Totalt antal interna studios	-	-	-	-	-	10	10	10	10	-	17	18	18	20	-	26	33	46	56	-
Totalt antal studios	-	-	-	-	-	28	39	36	36	-	59	66	73	78	-	84	88	102	113	-
Totalt antal IP	-	-	-	-	-	91	106	107	119	-	136	138	148	154	-	160	174	195	208	-

Embracer Group är ett moderbolag till företag som utvecklar och förlägger PC-, konsol- och mobilspel för den globala spelmarknaden. Embracer Group har en bred spelportfölj med över 200 ägda varumärken, som till exempel Saints Row, Goat Simulator, Dead Island, Darksiders, Metro, MX vs ATV, Kingdoms of Amalur, TimeSplitters, Satisfactory, Wreckfest, Insurgency, World War Z och många fler.

Bolaget har huvudkontor i Karlstad och global närvaro genom de sex operativa koncernerna: THQ Nordic GmbH, Koch Media GmbH/Deep Silver, Coffee Stain AB, Amplifier Game Invest, Saber Interactive och DECA Games. Bolaget har 57 interna studios och fler än 5 500 medarbetare och kontrakterade utvecklare i fler än 40 länder.