

# EMBRACER<sup>+</sup> GROUP

21/22

## DELÅRSRAPPORT 2

JULI – SEPTEMBER 2021  
EMBRACER GROUP AB (PUBL)  
ORG NR. 556582-6558

### OPERATIVT EBIT ÖKADE MED 49% TILL 973 MSEK

#### ANDRA KVARTALET, JULI–SEPTEMBER 2021 (JÄMFÖRT MED JULI–SEPTEMBER 2020)

- > Nettoomsättningen ökade med 38% till 3 296,4 MSEK (2 383,2).
- > Nettoomsättningen för affärsområdet Games ökade med 89% till 2 831,1 MSEK (1 495,4). THQ Nordic 374,0 MSEK (566,9), Koch Media Publishing 584,7 MSEK (506,8), Coffee Stain 120,4 MSEK (129,9), Saber Interactive 462,9 MSEK (259,1), DECA Games 248,8 MSEK (32,7), Gearbox Entertainment 433,6 MSEK (-) och Easybrain 606,7 MSEK (-).
- > Nettoomsättningen för affärsområdet Partner Publishing/Film uppgick till 465,3 MSEK (887,8).
- > EBITDA ökade med 69% till 1 640,0 MSEK (969,0), vilket motsvarar en EBITDA-marginal på 50% (41%). Omvärdering av ägandet i intresseföretaget Ghost Ship Games uppgick till 416,8 MSEK under kvartalet (inkluderas i rapporterade EBITDA men exkluderas i operativt EBIT).
- > Operativt EBIT ökade med 49% till 973,4 MSEK (652,5) motsvarande en operativ EBIT-marginal på 30% (27%).
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 1 024,0 MSEK (804,7). Investeringar i immateriella tillgångar uppgick till 916,5 MSEK (484,1). Fritt kassaflöde före förändringar i rörelsekapitalet uppgick till 17,1 MSEK (358,9).
- > Justerat resultat per aktie uppgick till 0,65 SEK (0,90). Justerat resultat per aktie som exkluderar orealiserade/realiserade valutaförändringar och effekter av förändrad diskonteringsränta för avsättningar, uppgick till 0,81 (0,80).
- > Organisk tillväxt i konstant valuta för affärsområdet Games uppgick till -9% under kvartalet. Proforma tillväxt i konstant valuta för affärsområdet Games uppgick till 11% under kvartalet.
- > Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt ökade 46% till 197 (135).
- > Totalt antal sysselsatta ökade med 104% till 9 064 (4 445) och antalet spelutvecklare ökade med 108% till 7 470 (3 593). Organisk tillväxt för antal medarbetare uppgick till 25% totalt i koncernen.

Nyckeltal koncernen	Jul–sep 2021	Jul–sep 2020	Apr–sep 2021	Apr–sep 2020	Apr 2020– mar 2021
Nettoomsättning, MSEK	3 296,4	2 383,2	6 723,0	4 451,9	9 024,2
EBITDA, MSEK	1 640,0	969,0	3 172,3	1 934,0	3 985,3
Operativt EBIT, MSEK	973,4	652,5	2 244,7	1 364,3	2 870,8
Kassaflöde från löpande verksamhet, MSEK	1 024,0	804,7	1 641,3	1 537,0	3 899,0
Fritt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital, MSEK	17,1	358,9	483,2	700,5	1 552,0
Investeringar i immateriella anläggnings- tillgångar, MSEK	916,5	484,1	1 745,2	978,5	2 135,2
Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt	197	135	197	135	160
Totalt antal spelutvecklare	7 470	3 593	7 470	3 593	5 115
Totalt antal sysselsatta	9 064	4 445	9 064	4 445	6 325
Omsättningstillväxt, %	38	89	51	85	72
EBITDA-marginal, %	50	41	47	43	44
Operativ EBIT-marginal, %	30	27	33	31	32

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

**KOMMENTAR FRÅN VD****ÄNNU ETT STABILT KVARTAL, OPERATIVT EBIT ÖKADE MED 49% TILL 973 MSEK**

*Koncernen rapporterar ytterligare ett stabilt kvartal. Både försäljning och operativt EBIT växte i linje med ledningens förväntningar. Vi har 8 operativa koncerner, 17 förläggare, 82 studios och över 9 000 anställda. Vår pipeline inkluderar nu 25 AAA-lanseringar fram till mars 2026 men eftersom vi alltid sätter kvalitet först, har två av dessa flyttats framåt från FY 21/22 till FY 22/23. Vi ger följande prognos för operativt EBIT: FY 21/22 4 300-4 700 MSEK, FY 22/23 7 000-8 500 MSEK, FY 23/24 7 500-10 000 MSEK. IFRS-rapportering planeras nu inledas från Q1 22/23 och efterföljande listbyte till Nasdaq Stockholms reglerade marknad sker senast juni 2023.*

Koncernens nettoomsättning ökade med 38% till 3 296 MSEK (2 383), varav affärsområdet Games bidrog med 2 831 MSEK (1 495), en ökning med 89%. Operativt EBIT växte med 49% till 973 MSEK (652) med en ökad operativt EBIT-marginal om 30% (27%). Kassaflödet från löpande verksamheten uppgick till 1 024 MSEK (805) och investeringar i spelutveckling uppgick till rekordhöga 881 MSEK (445) för att driva framtida organisk tillväxt.

**25 AAA-lanseringar planerade till mars 2026 inklusive två framflyttade från FY 21/22**

Embracer Group är i bättre form än någonsin. Vi har åtta skalbara operativa koncerner och inom dessa 17 förläggare och fler än 80 studios med fantastiska talanger som arbetar med närmare 200 pågående spelutvecklingsprojekt. Idag är fler än 9 000 personer dagligen engagerade i hela koncernen – varav nära 7 500 spelutvecklare. Vår strategi för organisk tillväxt ger resultat och vi har genom organisk tillväxt lyckats öka antalet anställda med 25% på ett år. Vi har de senaste fem åren konsekvent investerat i vår projektpipeline och vi är väl positionerade för att växa snabbare än den totala spelmarknaden på lång sikt. Vi har en av de största och mest diversifierade spelportföljerna i branschen. Det är en styrka som gör att våra operativa koncerner kan fatta rätt långsiktiga beslut. För att sätta produktkvaliteten först och optimera resultatet för alla parter - spelare, anställda, aktieägare - har vi beslutat att flytta fram ett antal lanseringar från FY 21/22 till FY 22/23. Detta inkluderar *Saints Row* och en annan ej utannonserad men tidigare förväntad AAA-titel under fjärde kvartalet.

När vi ser framåt i innevarande räkenskapsår räknar vi nu med att slutföra spel under tredje kvartalet i storleksordningen 350-400 miljoner SEK följt av 400-600 miljoner SEK under fjärde kvartalet. Vår verksamhet har förändrats markant det senaste året med ökade intäkter från Live Ops, mobilspel och tredjepartsutveckling. Detta innebär att KPI:n utvecklingsvärdet för slutförda spel väntas ha ett lägre förklaringsvärde som för att mäta verksamheten framöver. Därför har vi beslutat att sluta lämna prognoser för denna KPI från detta kvartal och istället lämna prognoser för Operativt EBIT framöver.

Under kommande år planerar vi nu inom hela koncernen att lansera 25 AAA-titlar till och med räkenskapsåret som slutar i mars 2026. Alla dessa är stora premiumspelprojekt med utvecklingsteam om mellan 100 och 250 personer, och alla titlar förväntas sälja i mångmiljonupplagor med stöd av betydande marknadsföringsbudgetar. 11 projekt är i pågående produktion, 6 projekt är i förproduktion och 8 projekt är i en konceptfas. 23 spel utvecklas i interna studios.

**Ledningen prognostiserar stigande lönsamhet och betydande tillväxt kommande år**

Ledningen bedömer att lönsamheten kommer att stiga de kommande åren, främst drivet av en större pipeline av nya produkter (inklusive titlar som förskjutits till efter FY 21/22), en

fortsatt stark katalogförsäljning och Live Ops-verksamhet i premiumsegmentet för PC/konsol/VR samt en god tillväxt inom free-to-play mobilsegmentet.

Prognosen för operativt EBIT för de kommande åren:

FY 21/22	4 300-4 700 MSEK
FY 22/23	7 000-8 500 MSEK
FY 23/24	7 500-10 000 MSEK

Denna prognos omfattar ingen ytterligare M&A.

### **Stabil utveckling i våra mobilverksamheter som växte med 26%**

Vår samlade verksamhet inom mobilspel med DECA Games, A Thinking Ape, IUGO, Easybrain och CrazyLabs (som förvärvades under kvartalet) hade en imponerande försäljnings-tillväxt om 26% proforma i kvartalet, trots de förändrade förutsättningarna för Apple IDFA.

Under kvartalet hade vår kombinerade mobilverksamhet totalt 32 miljoner dagliga användare, 271 miljoner månatliga aktiva användare och 350 miljoner totala installationer på en proforma basis. Easybrain offentliggjorde att deras titlar nått en milstolpe med 1 miljard totala installationer från App Store och Google Play och en rekordintäkt för kvartalet på 607 MSEK.

Trots att spelverksamheten växte med 89% i kvartalet var den underliggande organiska CCY-tillväxten negativ, -9%, på grund av en utmanande jämförelseperiod med tanke på THQ Nordics rekordkvartal föregående år. Våra förvärvade verksamheter under det gångna året växte med nära 30% vilket resulterade i proforma tillväxt om 11%. Våra verksamheter inom premium PC- och konsolspel samt VR var under kvartalet främst beroende av katalogförsäljning och endast ett fåtal lanseringar bidrog till försäljningen. Periodens viktigaste releaser, *Hot Wheels Unleashed*, *Insurgency Sandstorm* (konsol) och *World War Z Aftermath*, lanserades med ett bra utfall under kvartalets sista dagar. Saber Interactive redovisar ett rekordresultat för kvartalet med en nettoomsättning på 463 MSEK och en hög operativ EBIT-marginal. Saber arbetar intensivt med att realisera synergier både inom Saber och inom den övergripande koncernens ekosystem.

### **Övergång till IFRS och notering på Nasdaq Stockholm**

Arbetet med att byta redovisningsprinciper till IFRS fortgår. Vi bedömer att detta kommer att underlätta investerarnas förståelse för vår finansiella utveckling och öka jämförbarheten med andra företag i branschen samtidigt som den interna rapporteringen effektiviseras i hela koncernen. Det är den mest omfattande förändringen som behöver genomföras i processen för att så småningom få aktierna noterade på en reglerad marknad. Arbetet har kommit långt och tidpunkten för att övergå till IFRS har nu bestämts till 1 april 2022, vilket innebär att den första kvartalsrapporten för räkenskapsåret 22/23 som publiceras i augusti kommer att upprättas enligt IFRS. Listbytet kommer att ske någon gång efter att vi släppt vår första kvartalsrapport enligt IFRS, dock senast i juni 2023.

### **Översyn av långsiktiga mål för skuldsättning**

Vinst och fritt kassaflöde från vår kärnverksamhet Games förväntas öka de kommande åren. Som en konsekvens av detta har styrelsen inlett en översyn av koncernens långsiktiga mål för skuldsättning, inklusive troliga betalningar för villkorade tilläggsköpeskillningar. Slutsatserna kommer att presenteras så snart översynen är avslutad, senast i samband med vår Q3-rapport i februari 2022.

### **Fortsatt högt förvärvstempo**

Förvärvsdriven tillväxt har hittills varit en grundläggande strategi för Embracer Group och kommer att vara så även i framtiden. För närvarande har vi 7,1 miljarder SEK i nettokassa och 16,2 miljarder SEK i tillgängliga likvida medel inklusive kreditfaciliteter. De flesta av våra övervägda transaktioner relaterar till talang- och IP-förvärv i syfte att stärka våra befintliga operativa koncerner. Vi ser allt fler fördelar med att addera nya studios till vårt växande ekosystem. Vi kan skapa mer innehåll av högre kvalitet på kortare tid genom att samarbeta inom Embracers nätverk av studios och mellan de olika operativa koncernerna.

Vi för fortsatt en aktiv dialog med ett antal entreprenörer, företagsledare och ägare inom spel- och underhållningsindustrin om större, mer transformativa transaktioner, som skulle kunna bilda nya operativa koncerner. Vi ser värden i att ytterligare skala upp och diversifiera verksamheten inom premium- och free-to-play-spel, men också att addera kapacitet för att kunna utveckla äkta transmedia-varumärken. Vi ser också möjligheter att stärka vår geografiska närvaro och förädla vår tekniska förmåga. Med det sagt, våra principer förblir oförändrade. Vi kommer inte att forcera fram en affär bara för att göra en affär, utan det får ta den tid som krävs. Det är ingen skillnad mot vår plan om att sätta kvaliteten främst när vi gör spel. De senaste 12 månaderna har vi gjort 37 förvärv och vi förväntar oss ungefär samma antal transaktioner de kommande 12 månaderna. Vi har idag ett stort antal pågående aktiva processer och samtal, inklusive ett betydande antal tecknade exklusiva förhandlingsmandat.

### **ESG-fokus på människorna**

Under innevarande räkenskapsår fokuserar vi på social hållbarhet inom vårt ramverk "Smarter Business" och en av dess pelare – "Great People". Med utgångspunkt från väsentlighetsanalysen, genomförd med både externa och interna intressenter, kommer vi att arbeta med de prioriterade områdena mångfald & inkludering, balans mellan arbete & fritid och kreativitet & självständighet. Under det gångna kvartalet har vi initierat olika projekt inom dessa områden.

För att ytterligare stärka moderbolagets förmåga inom hållbarhetsområdet välkomnar vi Emma Ihre som Head of Sustainability som tillträder i början av nästa år. Emma bidrar med senior erfarenhet inom området med en relevant bakgrund för att stärka våra insatser inom ESG.

Pandemin som fortfarande pågår har haft viss negativ effekt på produktiviteten i studios på grund av den utdragna tiden med distansarbete. Genom hela koncernen försöker vi hitta den bästa vägen framåt i det "nya normala" med hemmakontor och olika hybridlösningar när samhällen sakta öppnar igen.

Vi är ödmjuka inför att distansarbete har möjliggjort nya sätt att rekrytera talang, och därmed också ökat konkurrensen om talang globalt. Att söka och rekrytera talanger i branschen sker i allt större utsträckning online över landsgränserna.

Jag vill avsluta med att tacka alla aktieägare, anställda, kunder, branschkollegor och affärspartners för att ni bidrar till Embracer Groups välbefinnande och framgång.

17 november 2021, Karlstad, Värmland, Sverige

Lars Wingefors  
*Medgrundare och VD*



Alla kommentarer avser kvartalet om inte annat anges.

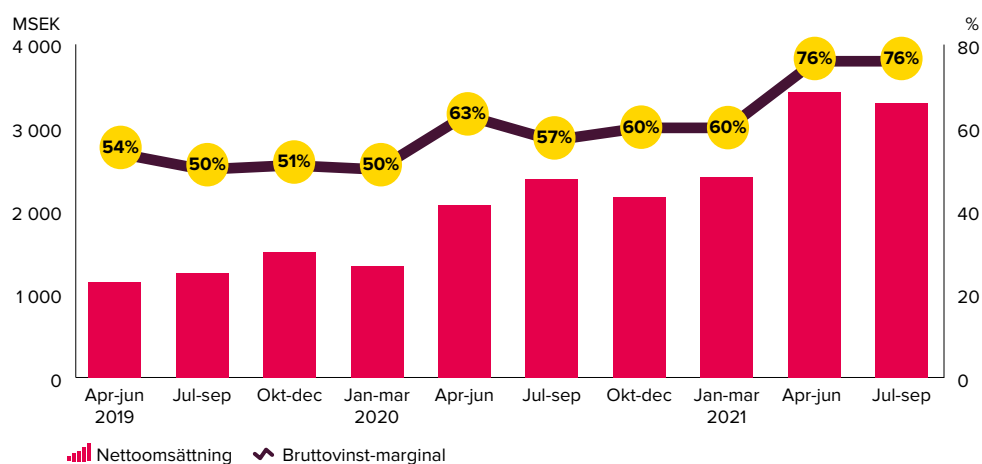
## KONCERNENS INTÄKTER

Nettoomsättning per affärsområde, MSEK	Apr-jun 2021	Apr-jun 2020	Förändr.	Apr-jun 2021	Apr-jun 2020	Apr 2020–mar 2021
Games - THQ Nordic	374,0	566,9	–34%	1 042,7	1 054,7	1 789,1
Games - Koch Media Publishing	584,7	506,8	15%	1 222,3	1 119,5	2 081,2
Games - Coffee Stain	120,4	129,9	–7%	311,1	302,4	1 182,5
Games - Saber Interactive	462,9	259,1	79%	767,9	608,2	1 185,9
Games - DECA Games	248,8	32,7	661%	394,3	32,7	209,7
Games - Gearbox Entertainment	433,6	-	-	870,6	-	-
Games - Easybrain	606,7	-	-	1 183,2	-	-
<b>Games delsumma</b>	<b>2 831,1</b>	<b>1 495,4</b>	<b>89%</b>	<b>5 792,0</b>	<b>3 117,5</b>	<b>6 448,3</b>
Partner Publishing/Film	465,3	887,8	–48%	931,0	1 334,4	2 575,9
<b>Total nettoomsättning</b>	<b>3 296,4</b>	<b>2 383,2</b>	<b>38%</b>	<b>6 723,0</b>	<b>4 451,9</b>	<b>9 024,2</b>

Koncernens nettoomsättning under kvartalet ökade med 38% eller 913,2 MSEK jämfört med motsvarande period föregående år. Tillväxten drevs av förvärven av Easybrain, Gearbox Entertainment och DECA Games samt nya spellanseringar, fortsatt stort intresse i titlar som lanserats i tidigare kvartal och ständigt aktuella titlar från tidigare år. Den starka tillväxten i Saber Interactive drevs av två spellanseringar under kvartalet samt förvärvet av Aspyr. Den minskade försäljningen i THQ Nordic beror främst på avsaknaden av större lanseringar under kvartalet jämfört med motsvarande period föregående år som innehöll viktiga lanseringar. Organisk tillväxt i konstant valuta för Affärsområde Games uppgick till –9% under kvartalet.

Den minskade nettoomsättningen i Partner Publishing/Film beror främst på avsaknaden av betydande spellanseringar under kvartalet jämfört med motsvarande period föregående år som inkluderade större lanseringar av *F1 2020* och *Marvel Avengers*.

## UTVECKLING BRUTTOMARGINAL

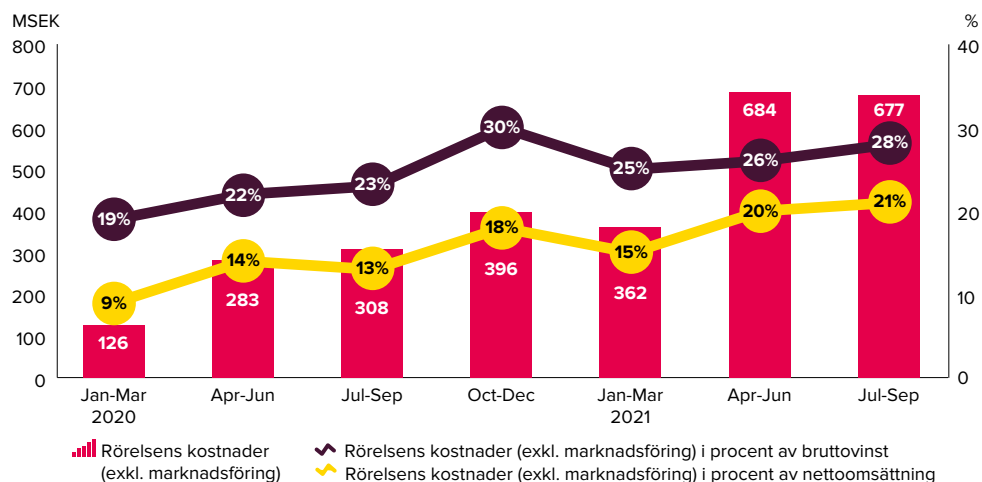


Den förbättrade bruttomarginalen beror på ett gynnsamt skifte av försäljningsmixen mot affärsområde Games och att marginalen ökade i affärsområdet Games efter förvärven av Gearbox Entertainment och Easybrain.





## UTVECKLING AV RÖRELSENS KOSTNADER EXKLUSIVE MARKNADSFÖRINGSKOSTNADER

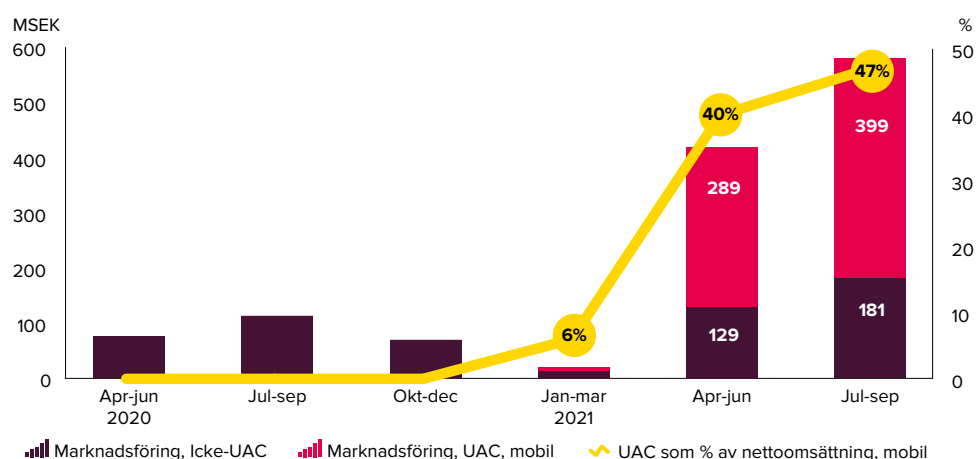


Utvecklingen för rörelsekostnader var stabil jämfört med föregående kvartal. Ökningen i rörelsekostnader jämfört med motsvarande period föregående år beror främst på förvärven av Gearbox Entertainment och Easybrain i april 2021.

Gearbox Entertainments affärsmodell inkluderar större samförläggarsprojekt som redovisas enligt metoden för successiv vinstavräkning. Metoden för successiv vinstavräkning innebär att successiv vinstavräkning innebär att intäkter redovisas som en andel av de totala projektintäkterna allteftersom arbetet utförs och kostnader genereras, där skillnader i timing redovisas som en del av rörelsekapital istället för immateriella tillgångar. Baserat på Easybrains nuvarande affärsmodell har det beslutats att kostnadsföra utvecklingskostnader löpande, därmed finns inga aktiverade utvecklingskostnader för Easybrain.

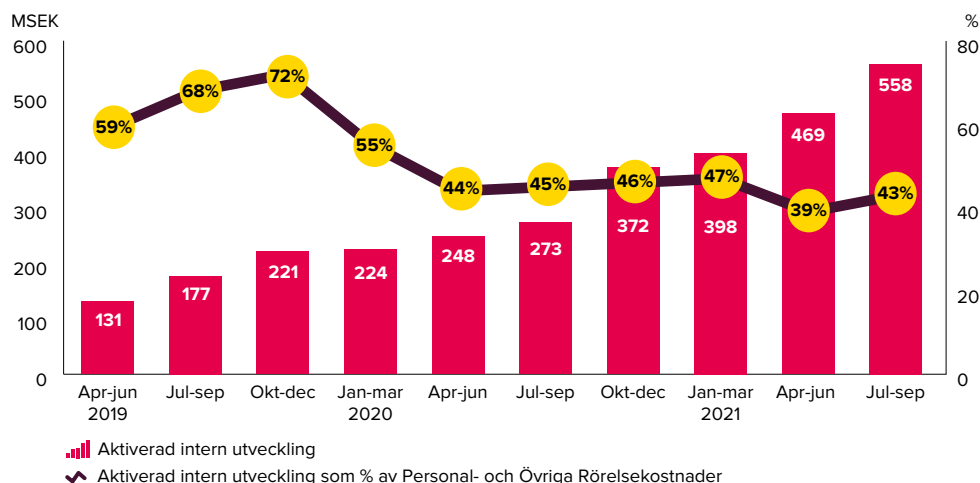
Övriga rörelsekostnader inkluderar omvärderingar av villkorade tilläggsköpeskillningar. Omvärderingen gäller främst Milestone och förändringen uppgår till 27,1 MSEK. Omvärderingen beror på en ökad villkorad köpeskillning till följd av att resultatet översteg förväntningarna i förvärvsanalysen (PPA). Beloppet är exkluderat i beräkningen av Operativt EBIT.

## UTVECKLING AV MARKNADSFÖRINGSKOSTNADER



Ökningen av user acquisition costs (UAC) under kvartalet beror på förvärvet av CrazyLabs och fortsatta investeringar av andra bolag som utvecklar mobilspeel för att driva ökad organisk tillväxt. UAC i CrazyLabs uppgick till 60 MSEK för en månad. Icke-UAC marknadsföringskostnader under perioden inkluderar marknadsföringskostnader kopplade till kommande AAA-titlar. Marknadsföringskostnader kostnadsförs löpande och aktiveras aldrig, även om fördelarna väntas bli realiserade över tid.

## INTERNA INVESTERINGAR - AKTIVERINGSGRAD



Den aktiverade interna utvecklingen uppgår till 558 MSEK för kvartalet eller 43% av den totala personal- och övriga rörelsekostnaden.

## OPERATIVA AVSKRIVNINGAR

Operativa avskrivningar, MSEK	Jul-sep 2021	Jul-sep 2020	Apr-sep 2021	Apr-sep 2020	Apr 2020–mar 2021
<b>Immateriella tillgångar</b>					
Färdigställda spelprojekt	220,8	222,2	435,7	413,3	814,9
Övriga immateriella tillgångar (Film etc.)	32,0	43,4	60,6	97,8	217,0
<b>Summa</b>	<b>252,8</b>	<b>265,7</b>	<b>496,3</b>	<b>511,2</b>	<b>1 031,9</b>
<b>Materiella tillgångar</b>	<b>24,2</b>	<b>9,3</b>	<b>41,7</b>	<b>17,2</b>	<b>41,2</b>
<b>Totalt operativa avskrivningar</b>	<b>277,1</b>	<b>275,0</b>	<b>538,0</b>	<b>528,3</b>	<b>1 073,2</b>

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

Operativa avskrivningar på spel uppgick till 220,8 MSEK under kvartalet och värdet på färdigställda spelprojekt i kvartalet uppgick till 281 MSEK. Vid utgången av kvartalet uppgick det bokförda värdet av färdigställda spel till 793,6 MSEK.

## FÖRVÄRVSRELATERADE AVSKRIVNINGAR

Förvärvsrelaterade avskrivningar, MSEK	Jul-sep 2021	Jul-sep 2020	Apr-sep 2021	Apr-sep 2020	Apr 2020–mar 2021
IP-rättigheter	223,3	104,2	441,1	206,4	456,4
Övervärden Partner Publishing/Film	14,4	15,3	28,1	30,4	54,1
Goodwill	1 584,7	401,1	3 148,7	776,4	1 924,9
<b>Totalt förvärvsrelaterade avskrivningar</b>	<b>1 822,4</b>	<b>520,6</b>	<b>3 617,9</b>	<b>1 013,2</b>	<b>2 435,4</b>

Prognostiserade förvärvsrelaterade avskrivningar uppgick till 1 900 MSEK under kvartalet, vilket är 77,6 MSEK högre än de faktiska avskrivningarna. Skillnaden beror främst på differensen mellan kursen för Embracer-aktien vid förvärvstillfället, den volymvägda genomsnittskursen som anges i respektive förvärvsavtal och den omvärdering som sker av goodwill på grund av förändringar i villkorade tilläggsköpeskillningar inom 12 månader som beskrivs nedan i sektionen "Villkorade tilläggsköpeskillningar." Förändringar i villkorade tilläggsköpeskillningar efter 12 månader kommer att påverka resultaträkningen.

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

## RESULTAT FRÅN INTRESSEFÖRETAG

Resultat från intresseföretag uppgick till 427,7 MSEK under kvartalet och relaterar främst till en omvärdering av ägandet i intresseföretag som uppgår till 416,7 MSEK efter att ha förvärvat 100% av aktierna i Ghost Ship Games där tidigare aktieinnehav uppgick till 30%. Ökningen av omvärderingen har exkluderats från beräkningen av operativt EBIT. Resultatandelen från Iron Gate uppgick till 7,3 MSEK under kvartalet, av en total vinstandel om 10,9 MSEK, vilket ska adderas till den genererade bruttomarginalen.

## FINANSIELLT NETTO

MSEK	Jul–sep 2021	Jul–sep 2020	Apr–sep 2021	Apr–sep 2020	Apr 2020– mar 2021
Ränteintäkter och liknande poster	0,7	13,5	0,7	15,3	59,2
Räntekostnader och liknande poster	–50,8	–13,4	–111,3	–21,5	–78,8
Valutaeffekter netto	–163,9	90,1	–2,0	60,7	222,8
<b>Finansiellt netto</b>	<b>–214,0</b>	<b>90,2</b>	<b>–112,6</b>	<b>54,6</b>	<b>203,2</b>

Ränteintäkter och liknande poster inkluderar även övriga finansiella intäkter. Räntekostnader och liknande poster inkluderar även övriga finansiella kostnader. Valutaeffekter netto inkluderar både realiserade och orealiserade vinster och förluster. Ökningen i räntekostnader beror främst på diskonterings effekter för avsättningar gällande villkorade tilläggsköpeskillningar.

## KONCERNENS RESULTAT

Ökningen av koncernens EBITDA, från 969,0 MSEK till 1 640,0 MSEK och av operativt EBIT från 652,5 MSEK till 973,4 MSEK under kvartalet och förklaras främst av ökad nettoomsättning och förbättrad bruttomarginal jämfört med samma period föregående år.

Ökningen av operativt EBIT påverkar EBIT positivt men EBIT belastades av ökade förvärvsrelaterade avskrivningar på 1 301,8 MSEK. Därigenom sjönk EBIT under kvartalet från 173,4 MSEK till –459,5 MSEK.

## KONCERNENS KASSAFLÖDE OCH FINANSIELLA STÄLLNING

MSEK	Jul–sep 2021	Jul–sep 2020	Apr–sep 2021	Apr–sep 2020	Apr 2020– mar 2021
<b>EBITDA, justerat<sup>1)</sup></b>	<b>1 250,4</b>	<b>927,6</b>	<b>2 782,7</b>	<b>1 892,6</b>	<b>3 943,9</b>
Skatteutgifter	–213,0	–28,9	–323,2	–73,0	–259,4
Övriga icke kassaflödespåverkande poster	–2,0	–46,5	–81,2	–97,6	81,5
<b>Operativt kassaflöde</b>	<b>1 035,4</b>	<b>852,2</b>	<b>2 378,3</b>	<b>1 722,0</b>	<b>3 766,0</b>
Investeringar i immateriella tillgångar	–916,5	–484,1	–1 745,2	–978,5	–2 135,1
Investeringar i materiella tillgångar	–98,5	–12,8	–149,7	–29,0	–69,6
Investeringar i finansiella tillgångar	–3,2	3,6	–0,3	–14,0	–9,3
<b>Kassaflöde från investeringar</b>	<b>–1 018,2</b>	<b>–493,3</b>	<b>–1 895,2</b>	<b>–1 021,5</b>	<b>–2 214,0</b>
<b>Fritt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital</b>	<b>17,1</b>	<b>358,9</b>	<b>483,2</b>	<b>700,5</b>	<b>1 552,0</b>
Förändringar i rörelsekapital	–11,4	–47,5	–737,0	–185,0	133,0
<b>Fritt kassaflöde efter förändringar i rörelsekapital</b>	<b>5,8</b>	<b>311,4</b>	<b>–253,7</b>	<b>515,5</b>	<b>1 685,0</b>
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	175,6	513,7	826,9	2 454,0	14 725,3
Investeringar i förvärvade bolag	–2 722,6	–773,9	–4 995,2	–1 877,7	–4 590,8
<b>Kassaflöde för perioden</b>	<b>–2 541,2</b>	<b>51,3</b>	<b>–4 422,2</b>	<b>1 091,8</b>	<b>11 819,5</b>

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

Investeringar i immateriella tillgångar består främst av investeringar i pågående spelutveckling om –881,6 MSEK och i filmrättigheter om –27,2 MSEK. De ökade investeringarna i spelutveckling under kvartalet jämfört med tidigare kvartal beror främst på konsolideringen av Aspyr och Gearbox Entertainment samt ökade organiska investeringar i ny spelutveckling, där det senare påverkas av ett skifte från partnerprojekt till interna utvecklingsprojekt i Saber Interactive. Investeringar i materiella tillgångar relaterar främst till Koch Media Groups investeringar i fastigheter som uppgår till –73,4 MSEK.





MSEK	30 sep 2021	30 sep 2020	30 jun 2021	31 mar 2021
Likvida medel	9 919,4	3 579,1	12 417,2	14 299,9
Outnyttjade kreditfaciliteter	6 918,9	1 086,9	7 376,0	6 212,7
<b>Koncernens likvida medel och outnyttjade kreditfaciliteter</b>	<b>16 838,3</b>	<b>4 665,9</b>	<b>19 793,2</b>	<b>20 512,6</b>
<b>Nettokassa</b>	<b>7 698,6</b>	<b>1 281,3</b>	<b>10 295,2</b>	<b>12 805,6</b>

Tillgängliga medel vid tiden för denna rapport uppgick till cirka 16,2 miljarder SEK och nettokassan uppgick till cirka 7,1 miljarder SEK.

## VILLKORADE TILLÄGGSKÖPESKILLINGAR

Per den 30 september 2021 hade koncernen avsättningar om totalt 9 610,1 MSEK för tilläggsköpeskillingar med förväntad utbetalning enligt nedan.

### Avsättningar för villkorade tilläggsköpeskillingar

Förväntad utbetalning per räkenskapsår MSEK	Tilläggsköpeskillning		
	Kontantavräkning	Nyemitterade aktier	Totalt
2021/2022	19,1	51,1	70,2
2022/2023	611,6	-	611,6
2023/2024	393,5	-	393,5
2024/2025	680,3	888,5	1 568,8
2025/2026	1 086,8	1 673,8	2 760,6
2026/2027	858,9	333,7	1 192,6
2027/2028	1 938,6	526,9	2 465,4
2028/2029	233,8	89,6	323,5
2029/2030	138,6	-	138,6
2030/2031	40,7	26,4	67,1
2031/2032	-	18,3	18,3
<b>Totalt</b>	<b>6 001,8</b>	<b>3 608,3</b>	<b>9 610,1</b>

Nuvärdet av tilläggsköpeskillingar har beräknats baserat på förväntningar gällande huruvida finansiella och operationella mål nås för varje enskilt avtal. Avsättningarnas storlek kommer att variera över tid beroende på bland annat uppfyllelsegraden av villkoren för tilläggsköpeskillingarna, vissa valutakursers utveckling mot den svenska kronan och ränteläget. Avsättningar som skall betalas med aktier är dessutom beroende av utvecklingen för Embracers aktiekurs. Detta innebär bland annat att antalet aktier som skall erläggas som ersättning varierar men kan aldrig överskrida 52 686 630 stycken enligt avtal. Om samtliga aktier emitteras kommer utspädningen av kapitalet att uppgå till 4,9% och 3,2% av röstetalet per 30 september 2021. Avsättningen som härrör betalning i aktier var ungefär 1 170 MSEK lägre 30 september 2021 jämfört med 30 juni 2021, främst på grund av ett lägre pris på Embracers aktie (84,30 SEK per den 30 september 2021 jämfört med 115,75 SEK per den 30 juni 2021 justerat för aktiesplit 2:1).

Utgivna aktier med clawback, miljoner aktier	Antal utgivna clawbackaktier							Total
	21/22	22/23	23/24	24/25	25/26	26/27	27/28	
Utgivna aktier med clawback	6,8	32,9	16,0	2,6	51,0	6,4	6,3	<b>122,0</b>

Utöver avsättningar för villkorade tilläggsköpeskillingar, har koncernen emitterat aktier med clawback-rättigheter. Av Embracers totalt 1 014,9 miljoner utestående aktier fanns det per den 30 september 2021 cirka 122,0 miljoner aktier med förbehåll om återtagande. Dessa aktier har tidigare emitterats för att täcka framtida förpliktelser för villkorade tilläggsköpeskillingar.



## IMMATERIELLA TILLGÅNGAR

Koncernen hade immateriella tillgångar till ett värde av 38 922,4 MSEK vid kvartalets utgång, jämfört med 13 768,2 MSEK i slutet av föregående kvartal, fördelat enligt följande:

Immateriella tillgångar – specifikation, MSEK	30 sep 2021	30 sep 2020	31 mar 2021
Färdigställda spel	793,6	604,8	512,6
Pågående spelutvecklingsprojekt	4 473,6	2 427,7	3 182,2
Övriga immateriella tillgångar (film m.m.)	226,9	212,2	180,2
<b>Immateriella tillgångar</b>	<b>5 494,1</b>	<b>3 244,7</b>	<b>3 875,0</b>
IP-rättigheter	3 127,5	1 463,2	1 575,2
Partner Publishing/Film	106,8	167,5	135,5
Goodwill	30 194,0	8 892,8	10 804,2
<b>Immateriella tillgångar relaterade till förvärv</b>	<b>33 428,3</b>	<b>10 523,5</b>	<b>12 515,0</b>
<b>Totalt</b>	<b>38 922,4</b>	<b>13 768,2</b>	<b>16 390,0</b>

En omvärdering av avsättningar för villkorade tilläggsköpeskillingar som betalas genom en framtida nyemission av aktier har minskat värdet på goodwill med ungefär 1 500 MSEK. Se beskrivning i sektionen "Villkorade tilläggsköpeskillingar" kopplat till Embracers aktiepris ovan.



## PRELIMINÄRA FÖRVÄRVSANALYSER (PPA)

Under kvartalet genomförde Embracer följande förvärv; CrazyLabs, Ghost Ship Games, Easy Trigger, Force Field, Digixart, Slipgate Ironworks, 3D Realms, Demiurge, Smart Phone Labs, Bytex, Firescore och Grimfrost. De förvärvade bolagens räkenskaper har konsoliderats i Embracers räkenskaper från respektive datum för genomförande av förvärven, se sid 32. En sammanfattning av de preliminära förvärvsanalyserna har upprättats enligt nedan:

MSEK	Jul–sep 2021	Justeringar preliminär PPA	Total Jul–sep
Pågående spelutvecklingsprojekt	14	1	15
Färdigställda spelutvecklingsprojekt	13	0	13
IP-rättigheter/Varumärken	3	–86	–82
Övriga immateriella rättigheter	0	4	4
<b>Summa immateriella tillgångar</b>	<b>30</b>	<b>–81</b>	<b>–51</b>
<b>Summa finansiella tillgångar</b>	<b>67</b>	<b>5</b>	<b>71</b>
<b>Totalt materiella tillgångar</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>12</b>
Nettorörelsekapital	–56	–26	–82
Likvida medel	210	0	210
Avsättningar	–23	–2	–24
Övriga långfristiga skulder	–18	0	–18
<b>Summa förvärvade nettotillgångar exklusive övervärden</b>	<b>223</b>	<b>–104</b>	<b>119</b>
<i>Övervärden allokerade till:</i>			
Goodwill	4 934	126	5 060
IP, varumärken och övrigt	119	112	231
Uppskjutna skattefordringar	–10	–24	–34
<b>Summa övervärden efter skatt</b>	<b>5 043</b>	<b>214</b>	<b>5 257</b>
<b>Förvärvade nettotillgångar</b>	<b>5 266</b>	<b>110</b>	<b>5 376</b>
Förvärvad nettokassa	–210	0	–210
Köpeskillning i nyemitterade aktier	–536	0	–536
Aktier emitterade under clawback (tilläggsköpeskillning)	–947	0	–947
Avsättningar för tilläggsköpeskillningar	–988	62	–926
Transaktioner med minoritetsintressenter	–30	0	–30
Övrigt	9	–14	–5
<b>Nettokassaflöde av förvärv</b>	<b>2 565</b>	<b>158</b>	<b>2 723</b>
Kassaflöde relaterat till tidigare förvärv	0	0	0
<b>Totalt nettokassaflöde för förvärv</b>	<b>2 565</b>	<b>158</b>	<b>2 723</b>



## PROGNOS – FÖRVÄRVSRELATERADE AVSKRIVNINGAR

Inkluderar slutförda transaktioner per den 30 september 2021. Prognosen använder genomsnittliga valutakurser under perioden april-september 2021. Prognosen bygger på förvärvsanalyser per den 17 november 2021 som inkluderar både preliminära och slutgiltiga förvärvsanalyser.

MSEK	Helår 21/22	Helår 22/23	Helår 23/24	Helår 24/25	Helår 25/26	Helår 26/27	Total
Avskrivningar hänförliga till förvärv genomförda 2021-09-30	7 636	7 970	7 720	7 389	5 694	430	36 839
<b>Icke operativa avskrivningar</b>	<b>7 636</b>	<b>7 970</b>	<b>7 720</b>	<b>7 389</b>	<b>5 694</b>	<b>430</b>	<b>36 839</b>

Prognosen för perioden oktober till december 21/22 uppgår till 2 000 MSEK.

## BEROENDE AV UTLÄNDSKA VALUTAKURSER

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

Koncernens eget kapital ökade med 24,6 MSEK hänförligt till omräkningsdifferenser under perioden 1 april 2021 till 30 september 2021. Omräkningsdifferenserna är främst relaterade till omvärdering av nettotillgångar i dotterföretag till växelkursen per 30 september 2021.

## MODERFÖRETAGET

Moderföretagets nettoomsättning för kvartalet uppgick till 106,1 MSEK (252,9) och resultatet före skatt var 117,8 MSEK (–241,2). Det positiva utfallet beror på realiserade valutavinster på interna lån. Resultatet efter skatt var 104,0 MSEK (–189,3).

Investeringarna i immateriella tillgångar uppgick under kvartalet till 0,4 MSEK (150,1).

Likvida medel uppgick den 30 september 2021 till 6 404,5 MSEK (2 083,3). Moderföretagets eget kapital uppgick vid periodens slut till 35 524,2 MSEK (11 965,9).





## VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER KVARTALET

> Den 5 augusti ingick Embracer Group åtta förvärvsavtal som sedan slutfördes under perioden, 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. Studio står bakom kritikerrosade titeln *Hunt Down*.
- 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 förläggare- och utvecklingsverksamhet, indie-utveckling, VR-utveckling samt berättardriven och retro shooter utveckling, för PC/konsoler. Kombinerat förväntas förvärven bidra med 2-3 miljarder SEK i nettoomsättning och med 350-550 MSEK i operativt EBIT under nästa räkenskapsår 2022/23.

> 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 mjukvaru-testare 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. Genom förvärvet adderas ett erfaret team om 240 anställda.

Samtliga offentliggjorda förvärv slutfördes under kvartalet, förutom Fractured Byte som slutfördes den 10 oktober efter kvartalets slut.

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

## SPELMARKNADEN

Den underliggande marknadsaktiviteten förblir stark. Att spela dataspel är en väldigt populär underhållningsform, en nyligen gjord studie visade att unga amerikaner (10-35 år) spenderar mer tid på att spela videospel än någon annan fritidsaktivitet i hemmet (inklusive titta på TV och använda sociala medier) (Newzoo).

### Övergripande trender

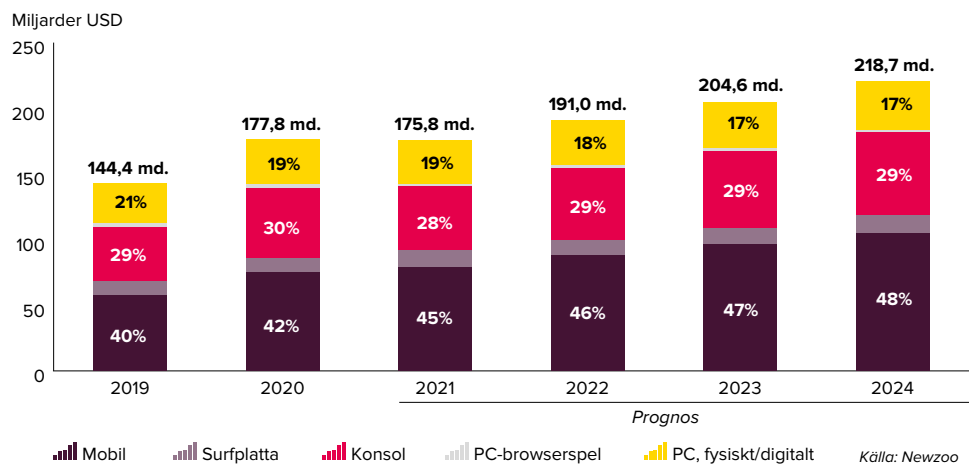
Spelmarknaden kommer troligtvis, under 2021, att visa en svag nedgång, men endast på grund av att föregående års topp, under pandemin hade en oerhört stark efterfrågan. Den globala marknaden (samtliga sektorer inklusive konsol, mobil, PC och free-to-play men inte hårdvara) kommer att generera 176 miljarder USD under 2021 vilket motsvarar en svag minskning om -1% på årsbasis (Newzoo).

Newzoo bedömer att den globala spelmarknaden framgent kommer att återhämta sig snabbt från det lilla tappet under 2021 och kommer växa med CAGR (2019 till 2024) om +9% och därmed nå ett marknadsvärde om 219 miljarder USD under 2024 och passera 200 miljarder USD redan 2023.

Det begränsade utbudet på halvledare och förseningar gällande sjötransporter fortsätter att påverka utbudet av konsol- och PC-hårdvara (vilka har fortsatt hög efterfrågan). Detta väntas fortsätta i närtid även om Sony nyligen rapporterade en försäljning av 3,3 miljoner PS5 konsoler under Q2 2021 (1 miljon fler enheter än under Q1 2021). Den ackumulerade försäljningen av PS5 konsoler uppgick till ungefär 13,5 miljoner enheter per den 31 september.

Andelen av spelförsäljningen som är digital ökade kraftigt under 2020 men NPD/GSD data (jan-sep 2021) visar att tillväxten har nu stabiliserats jämfört med föregående år, och är marginellt upp under jan-sep 2021: +1% i Europa och +2% i USA.

## SEGMENT INOM GLOBAL SPELFÖRSÄLJNING



### Den globala spelmarknaden för PC/Konsol

Konsolmarknaden väntas minska med -9% till 49 miljarder USD under 2021 (Newzoo), som en följd av pandemin och att arbete hemifrån minskar vilket tidigare drev marknaden för AAA-spel. Vi kommer se liknande effekter på PC-marknaden men i mindre omfattning. Många titlar som skulle släppas under 2021 kommer istället lanseras senare under 2022.

PC marknaden väntas generera en försäljning om 36 miljarder USD under 2021, en minskning om -3% jämfört med föregående år (Newzoo). Den klart största andelen, 33 miljarder USD, kommer att komma från nedladdning/boxar och återstående 3 miljarder USD kommer komma från browserspel. Eftersom de som spelar browserspel fortsätter att övergå till mobil väntas intäkter från PC-browserspel fortsätta minska fram till 2024.



### Den globala mobilspelsmarknaden

Marknaden för mobilspel väntas generera en försäljning om 91 miljarder USD under 2021, upp +4% på årsbasis, och står därmed för mer än halva globala spelmarknaden. Pandemin har inte påverkat mobilspelsmarknaden i samma utsträckning eftersom den är mer beroende av köp i appen och dess utveckling har påverkats mindre av hemarbete. En CAGR om +11% väntas under perioden 2019-2024 (*Newzoo*). Tillväxten kommer drivas av tillväxtländer, fortsatt innovation inom affärsmodeller för mobil, och stora konsol- och PC-förläggare som utvecklar sina varumärken för mobiler.

Apples borttagande av IDFA kommer troligtvis negativt påverka vissa intressenter inom mobilspelsmarknaden men vi kommer fortsätta se en stark utveckling för konsumentköp på mobiler.

### Svenska spelmarknaden

Eftersom Embracer Groups huvudkontor ligger i Karlstad, utgör bolaget en del av den dynamiska och snabbt växande svenska spelindustrin. Sverige har en lång historia och tradition inom spelutveckling, som sträcker sig långt tillbaka, men den kommersiella succén har skett under de senaste 10 åren. Enligt den årliga rapporten Game Developer Index 2010, uppgick försäljningen för den svenska spelindustrin år 2010 till 130 MEUR (1,2 miljarder SEK) och antalet anställda uppgick till 1 203 personer. År 2020 hade försäljningen växt till 3,3 miljarder EUR (34,7 miljarder SEK) och industrin hade 6 596 anställda. Embracer Group är det största bolaget sett till omsättning med 861 MEUR (9 miljarder SEK) vilket står för 26% av den svenska spelmarknaden.

Ytterligare en förändring som skett under 2010-2020 är att Sverige har blivit en katalysator som investerar i den globala spelindustrin. Under 2020 hade svenska bolag 7 177 anställda utomlands vilket är mer än den inhemska arbetsstyrkan.

### Trender i USA efter pandemin

En studie från NPD (i USA) visade att antalet spelare hade minskat något under 2021 jämfört med 2020 då Covid-pandemin kraftigt ökade andelen amerikaner som spelade spel, från 73% (2019) till 79% (2020). Under 2021 väntas andelen minska något till 76%. Men spelare spelar längre och speltiden har fortsatt att öka och uppgår nu till i genomsnitt 17 timmar i veckan, jämfört med 15 timmar 2020 och 13 timmar 2019 (*NPD*).



HQ

Wien, Österrike



INTERNA MEDARBETARE

914 (599)

STUDIOS

20 (15)

# THQ NORDIC

## AFFÄRSOMRÅDE GAMES – THQ-NORDIC

Affärsområde Games – THQ Nordic lanserade följande nya titlar under kvartalet juli-september 2021:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Comanche (full release)</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt
<i>Darksiders II - Deathinitive Edition</i>	THQ Nordic	Eget	Stadia	Digitalt
<i>Darksiders III</i>	THQ Nordic	Eget	Stadia	Digitalt
<i>Darksiders III</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Neighbours Back from Hell</i>	HandyGames	Eget	Mobil - Android, iOS	Digitalt
<i>Pile Up! Box by Box</i>	HandyGames	Externt	PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Skydrift Infinity</i>	HandyGames	Eget	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt

Nettoomsättningen för Affärsområde Games – THQ Nordic uppgick till 374,0 MSEK (566,9) inklusive nettoomsättning för Amplifier.

Det skedde inga noterbara lanseringar under kvartalet och motsvarande period föregående år är en utmanande jämförelseperiod eftersom den innehöll ett flertal viktiga spellanseringar.

*Spongebob*, *Biomutant* och *Kingdom of Amalur Reckoning*, utgjorde de största bidragen av katalogförsäljningen under kvartalet.

Lanseringar under kvartalet inkluderade *Darksiders II* på Stadia, *Darksiders III* på Stadia och Switch, *Comanche* på PC, *Skydrift Infinity* på flertalet konsoler, *Pile Up! Box by Box* på flertalet konsoler och *Neighbours Back from Hell* på Android och iOS. Inga av de spellanseringar som skedde under kvartalet gav betydande intäktsbidrag.

FORTS. &gt;&gt;

## STUDIOS



Alkimia Interactive  
Barcelona, Spanien



Appeal Studios  
Charleroi, Belgien



Ashborne Games  
Brno, Tjeckien



Black Forest Games  
Offenburg, Tyskland



Bugbear Entertainment  
Helsingfors, Finland



Experiment 101  
Stockholm, Sverige



Gate 21  
Sarajevo, Bosnia Herzegovina



Grimlore Games  
München, Tyskland



Gunfire Games  
Austin, USA



HandyGames  
Giebelstadt, Tyskland



Kaiko  
Frankfurt, Tyskland



Massive Miniteam GmbH  
Cologne, Tyskland



Mirage Game Studios  
Karlstad, Sverige



Nine Rocks Games  
Bratislava, Slovakien



Pieces Interactive  
Skövde, Sverige



Piranha Bytes  
Essen, Tyskland



Pow Wow Entertainment  
Wien, Österrike



Purple Lamp  
Wien, Österrike



Rainbow Studios  
Phoenix, USA



Rainbow Studios Montréal  
Montréal, Kanada

## FÖRLÄGGARE



THQ Nordic  
Wien, Österrike



HandyGames  
Giebelstadt, Tyskland





I september firade THQ Nordic 10-års jubileum genom att anordna sin första showcase för digitala spel. På eventet offentliggjorde THQ Nordic ett flertal nya spel:

- *Destroy All Humans! 2 - Reprobed* (Black Forest Games)
- *Outcast 2 - A New Beginning* (Appeal Studios)
- *Expeditions: Rome* (Logic Artists)
- *MX vs. ATV: Legends* (Rainbow Studios)
- *Superpower 3* (GolemLabs)
- *ELEX II* (Piranha Bytes)
- *Jagged Alliance 3* (Haemimont Games)
- *SpongeBob SquarePants: The Cosmic Shake* (Purple Lamp Studios)

THQ Nordic meddelade även att bolaget har totalt 42 spel under utveckling, varav 28 spel som ännu ej utannonserats. Antalet interna utvecklare inom THQ Nordic ökade med 57% jämfört med föregående år och uppgick till 811.

Tittar vi framåt kommer nästa kvartal att inkludera lanseringar som *This is the President* och *Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning Fatesworn*.

HQ

München, Tyskland



INTERNA MEDARBETARE

2 142\* (1 527\*)

STUDIOS

13 (7)

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

# KOCH MEDIA

## AFFÄRSOMRÅDE GAMES – KOCH MEDIA PUBLISHING

Affärsområde Games – Koch Media Publishing lanserade följande nya titlar under kvartalet juli-september 2021:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Big Boxing Rumble: Creed Champions</i>	Koch Media	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Fysiskt
<i>Beyond Contact - (early access)</i>	Deep Silver	Externt	PC	Digitalt
<i>Road 96</i>	Digixart	Eget	PC, Switch	Digitalt
<i>Hot Wheels Unleashed</i>	Milestone	Licens	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>King's Bounty 2</i>	Prime Matter	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Encased</i>	Prime Matter	Externt	PC	Digitalt
<i>Space Punks - (early access)</i>	Externt	Externt	PC	Digitalt

Nettoomsättningen för Affärsområde Games – Koch Media Publishing ökade med 15% till 584,7 MSEK (506,8) jämfört med motsvarande period föregående år.

Försäljningen under kvartalet överträffade ledningens förväntningar. Lanseringen av *Hot Wheels Unleashed* med Milestone som förläggare, bidrog starkt till tillväxten under kvartalet. Lanseringen av *Hot Wheels Unleashed* mottogs även väl av media. Lanseringen är en framgång för Milestone som firar sitt 25-års jubileum i år och som blivit den största premium spelutvecklaren i Italien med över 250 anställda.

Koch Media fortsätter att växa och under kvartalet tillkom över 100 nya anställda, majoriteten beroende på förvärven av spelstudio DigixArt Entertainment som verkar inom den växande sektorn för narrativspel och Holland-baserade Vertigo Studios Amsterdam

FORTS. &gt;&gt;

## STUDIOS



## FÖRLÄGGARE





(tidigare Force Field VR), en ledande VR-studio, som verkar under Koch Medias helägda dotterbolag Vertigo Games Group, en ledande utvecklare och förläggare inom VR.

VR-studion och förläggaren Vertigo Games har uppmärksammats under och efter kvartalet. Bolaget utnämndes till Best Studio 2021 vid Dutch Game Awards med motiveringen att bolaget innehåller en kombination av studios, arkadhallar samt en växande förläggarverksamhet. Efter kvartalet och i samband med det årliga Facebook Connect eventet, offentliggjorde Vertigo Games ett samarbete för att utveckla fem titlar inom VR under kommande år, däribland med Deep Silver.



HQ

Skövde, Sverige



INTERNA MEDARBETARE

116 (72)

STUDIOS

6 (4)



## AFFÄRSOMRÅDE GAMES – COFFEE STAIN / GHOST SHIP GAMES

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

Titel	Förläggare	Varumärkes- ägare	Plattformer	Försäljnings- kanaler
<i>Valheim</i> Hearth & Home DLC	Coffee Stain Publishing	Extern	PC	Digitalt

Nettoomsättningen för Affärsområde Games – Coffee Stain / Ghost Ship Games uppgick till 120,4 MSEK (129,9) under kvartalet. Omsättningen var något lägre än ledningens förväntningar. Försenade speluppdateringar för *Deep Rock Galactic* och *Satisfactory* bidrog till lägre försäljning än väntat. De två titlarna bidrog dock, tillsammans med *Valheim* med mest försäljning under kvartalet, dock till en lägre nivå än tidigare kvartal.

Den efterlängta och större uppdateringen *Hearth & Home* av *Valheim* lanserades i september. Uppdateringen mottogs väl av spelarna och *Valheim* uppnådde återigen mer än 100 000 spelare samtidigt. Efter uppdateringen har försäljningen av *Valheim* stabiliserats.

Coffee Stain förvärvade den svenska spelutvecklingsstudion Easy Trigger under kvartalet. Easy Trigger grundades 2016 och har utvecklat det kritikerrosade spelet *HuntDown*. Integrationen av Easy Trigger har fortlöpt enligt plan och teamet är nu fokuserat på förproduktion för deras nästkommande titel.

Coffee Stain har en stark pipeline med utvecklingsprojekt och arbetet fortskrider enligt plan. Under innevarande kvartal kommer den efterlängta uppdateringen av *Satisfactory* att lanseras.

I september lanserades den efterlängta och större uppdateringen av *Deep Rock Galactic*, med full modding support för Steam-versionen av spelet. Denna uppdatering har efterfrågats under en längre tid av spelare och det slutgiltiga uppdateringen utvecklades i samarbete med modding-spelare och Mod.io. Mod.io är en relativt ny moddingplattform och har utvecklats av veteraner inom modding. Moddingstödet för *Deep Rock Galactic* ses som en långsiktig investering som kommer ge avkastning över tid och göra spelet aktuellt under många år. Ghost Ship Games är också dedikerade till support och tillväxt för *Deep Rock Galactic* och har planerat en ny tappning för spelet med lansering av Season 01 i november 2021, och ett flertal fler Seasons som kommer 2022 och framåt.

Under kvartalet investerade Ghost Ship Games i en minoritetsandel av aktierna i danska start-up Ugly Duckling Games, en Århus-baserad spelutvecklare.

## STUDIOS



Coffee Stain Studios  
Skövde, Sverige



Coffee Stain North  
Stockholm, Sverige



Box Dragon  
Göteborg, Sverige



Easy Trigger  
Trollhättan, Sverige



Ghost Ship Games ApS  
Köpenhamn, Danmark



Lavapotion  
Göteborg, Sverige

## FÖRLÄGGARE



Coffee Stain Publishing  
Stockholm, Sverige

## ASSOCIATED STUDIOS



Iron Gate  
Skövde, Sverige





## AFFÄRSOMRÅDE GAMES – AMPLIFIER GAME INVEST

Affärsområde Games – Amplifier Game Invest lanserade följande nya titlar under kvartalet juli-september 2021:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Dice Legacy</i>	Ravencourt	Eget	PC, Switch	Digitalt
<i>Fishing: North Atlantic Scallops - DLC</i>	Externt	Externt	PC, PS4, Xbox One	Digitalt

Nettoomsättningen för Affärsområde Games – Amplifier Game Invest uppgick till 30,1 MSEK (8,9) under kvartalet. Amplifiers nettoomsättning rapporteras som en del av Affärsområde Games – THQ Nordic.

Amplifier lanserade spelet DICE Legacy under kvartalet som utvecklats av Destiny Bit och med Ravenscourt som förläggare. Den absoluta majoriteten av intäkterna för kvartalet var royalties från spelen *Little Nightmares 1 & 2*.

Efter perioden offentliggjorde Amplifier bildandet av två nya studios: Zapper Games i Durham, USA och Goose Byte Studio i Montréal, Kanada. Dessa nya studios bygger på en investeringsmodell som innebär att Amplifier finansierar bolaget, ger stöd i utvecklingen, etablerar finansiella incitament och låter talanger driva studios kreativa vision.

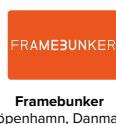
Zapper Games kommer ledas av Josh Mills, Abey Miranda och Mike Tata, erfarna utvecklare som tillsammans har över 40-års erfarenhet i spelindustrin. Zapper Games kommer fokusera på action- och äventyrsspel för PC och konsoler.

Goose Byte som etableras i Montréal leds av Theodor Diea och Nathan Ross Powell som utgör kärnan i studion. Goose Byte kommer designa och bygga spel baserade på egna varumärken, för PC och konsoler, i genren open world survival crafting med starkt fokus på UX och sociala verktyg. Studion vill även nå nya spelare genom existerande genrer genom att fokusera på innovationer inom UX, nätverk och sociala element.

## STUDIOS



## ASSOCIATED STUDIOS



HQ

Fort Lauderdale,  
USA

INTERNA MEDARBETARE

2 331 (966)

STUDIOS

19 (9)



## AFFÄRSOMRÅDE GAMES – SABER INTERACTIVE

Affärsområde Games – Saber Interactive lanserade följande nya titlar under kvartalet juli-september 2021:

Titel	Förläggare	Varumärkes- ägare	Plattformer	Försäljnings- kanaler
<i>Insurgency: Sandstorm</i>	Externt	Eget	PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>World War Z: Aftermath</i>	Saber Interactive	Licens	PC, PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>Zen Pinball Party</i>	Zen Studios	Eget	Apple Arcade	Digitalt
<i>Sid Meier's Civilization VI: New Frontier Pass</i>	Aspyr	Externt	Mobile - IOS	Digitalt

Nettoomsättningen för Affärsområde Games – Saber Interactive uppgick till 462,9 MSEK (259,1) under kvartalet och har den högsta operativa EBIT-marginalen i koncernen.

Saber Interactive hade sitt bästa kvartal sedan bolaget blev en del av Embracer Group. De största bidragen till försäljningen kom från två nya lanseringar, *World War Z: Aftermath* och *Insurgency Sandstorm*, samt från katalogförsäljning av titlarna *Snowrunner*, ursprungliga *World War Z* samt titlar från Aspyr. Work for hire bidrar kontinuerligt till Sabers intäkter.

Efter perioden lanserade Saber spelen *Crysis Remastered Trilogy* (i samarbete med Crytek), *Phoenix Point* (för konsoler) och *Darksiders III* (Switch). Dessa tre titlar lanserades genom fysisk distribution av andra koncernbolag (Koch Media och THQ Nordic).

Saber fortsätter att växa genom både organisk och förvärvad tillväxt. Antalet anställda har under kvartalet ökat med 563 personer varav 139 personer genom organisk tillväxt. Under kvartalet slutförde Saber förvärven av Slipgate, 3D Realms, Fractured Byte, SPL (Smartphone Labs), Bytex och Demiurge, och integrationen av dessa bolag fortlöper enligt plan.

FORTS. >>

## STUDIOS



34 Big Things  
Turin, Italien



4A Games  
Kiev, Ukraina  
Silema, Malta



Bytex  
Saransk, Ryssland



Demiurge Studios  
Cambridge, USA



Madhead Games  
Novi Sad, Serbien



New World Interactive  
Calgary, Kanada  
Denver, USA



Nimble Giant Entertainment  
Buenos Aires, Argentina



Snapshot Games  
Sofia, Bulgarien



Slipgate  
Ålborg, Danmark



SmartPhone Labs  
Veliky Novgorod, Ryssland



Zen Studios  
Budapest, Ungern



Fractured Byte  
Tallinn, Estland  
(Förvärv efter kvartalet)

## FÖRLÄGGARE & STUDIOS



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



Aspyr Media Inc  
Austin, Texas, USA



3D  
Köpenhamn, Danmark



Under kvartalet offentliggjorde Aspyr att bolaget kommer släppa spelet *Star Wars: Knights of the Old Republic Remake*, vilket fick stor uppmärksamhet som ett av årets största tillkännagivanden.

Efter perioden offentliggjorde Saber Interactive Publishing att bolaget kommer släppa spelet *A Quiet Place* under 2022, som baseras på filmen med samma namn, och som utvecklas av den externa studion iLLOGIKA. Nyheten fick mycket uppmärksamhet.

Saber Interactive hade vid publiceringstillfället för denna rapport ett rekordstort antal spel under utveckling, totalt 33 stycken.



HQ

Berlin, Tyskland



INTERNA MEDARBETARE

696 (68)

STUDIOS

9 (3)



**CrazyLabs**

## AFFÄRSOMRÅDE GAMES – DECA GAMES / CRAZYLABS

Nettoomsättningen i Affärsområde Games – DECA Games / CrazyLabs uppgick till 248,8 MSEK (32,7).

Försäljningstillväxten drevs av förvärvet av CrazyLabs och stark katalogförsäljning. De titlar som bidrog mest till försäljningen var *Party in my Dorm*, *Realm of the Mad God* och *Kingdom of Heckfire* och *Super Stylist*.

DECA Games har gjort ett flertal större förvärv under perioden.

Förvärvet av den Israel-baserade förläggaren och utvecklaren CrazyLabs, som slutfördes i september och tidigare än väntat, bidrog med 104 MSEK i nettoomsättning i kvartalet. CrazyLabs är en förläggare och utvecklare av det framgångsrika mobilspelet *Super Stylist* och andra långlivade spel inom segmenten casual och lifestyle role playing. Därutöver är CrazyLabs en av de främsta förläggarna inom segmentet hyper-casual. CrazyLabs bidrar med ett internt team om 300 anställda, ett stort globalt nätverk med utvecklare, bevisad förlags- och UA-expertis inom många genrer och en robust förlagsinfrastruktur. CrazyLabs kommer att stärka Embracers förlagskapacitet inom mobilspelet, addera skala och skapa ytterligare förvärvsmöjligheter.

Under kvartalet förvärvade DECA Games även Kina-baserade Jufeng Studio från Gaea samt två mobiltitlar, *Hero Hunters* och *Killshot Bravo*, från Kanada-baserade Hothead Games. Förvärvet av Jufeng Studio som består av ett team om 50 personer ger DECA Games tillgång till en talangbas i Kina och en plattform för tillväxt i Asien-Stillahavsregionen. Gaeas medgrundare och VD, An An, kommer att bli Managing Director för DECA Games nya Kina-kontor, och leda DECA Games förvärvsagenda i Asien-Stillahavsregionen. Jufeng Studio kommer initialt att fokusera på live operations för dess sex existerande varumärken men över tid kommer nya varumärken att adderas till portföljen, både genom förvärv och egen utveckling. Jufeng Studio kommer konsolideras i Embracers räkenskaper från oktober 2021.

## STUDIOS & FÖRLÄGGARE



**DECA Games**  
Veliko Tarnovo, Bulgarien  
Berlin, Tyskland  
DECA remote  
DECA Games Kina (tidigare  
Jufeng Studios)



**A THINKING APE**  
A Thinking Ape  
Vancouver, Kanada



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



**Firescore**  
Firescore  
Mumbai, Indien



**IUGO**  
IUGO  
Vancouver, Kanada



HQ

Limassol, Cypern



INTERNA MEDARBETARE

261 (-)

STUDIOS

1 (-)

# Easybrain

## AFFÄRSOMRÅDE GAMES – EASYBRAIN GROUP LIMITED

Nettoomsättningen för Affärsområde Games – Easybrain uppgick till 606,7 MSEK under kvartalet. Både försäljningen och UA (user acquisition) överträffade ledningens förväntningar.

Under kvartalet hade de lanserade IDFA förändringarna en mindre inverkan än väntat, och Easybrain överträffade ledningens förväntningar. Easybrain lyckades växa sin affär och hitta nya vägar för att öka UA, förbättra resultat och lönsamhet för existerande spel samt framgångsrikt lansera det nya spelet *Number Match*.

Efter perioden och i nära anslutning till publiceringen av denna rapport, hade spel från Easybrain över 1 miljard ackumulerade nedladdningar och nådde historiskt höga nivåer för intäkter per dag, förväntade vinster och UA kostnad. Därutöver uppgick DAU (daily active users) till 14 miljoner. Under kvartalet, hade Easybrain tre av Embracerkoncernens topp fem högst säljande spel, för halvåret var fyra av topp fem Easybrain-titlar.

## STUDIOS & FÖRLÄGGARE

### Easybrain

Easybrain  
Minsk, Belarus  
Limassol, Cypern

HQ

Frisco, USA



INTERNA MEDARBETARE

627 (-)

STUDIOS

2 (-)



## AFFÄRSOMRÅDE GAMES – GEARBOX ENTERTAINMENT COMPANY

Affärsområde Games – Gearbox Entertainment Company lanserade följande nya titlar under kvartalet juli-september 2021:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Godfall</i>	Gearbox Publishing	Externt	PS4	Digitalt
<i>Godfall - Fire &amp; Darkness DLC</i>	Gearbox Publishing	Externt	PS4, PS5, PC (Epic)	Digitalt
<i>Tribes of Midgard</i>	Gearbox Publishing	Externt	PC (Steam), PS5, PS4	Digitalt & fysiskt

Nettoomsättningen för Affärsområde Games – Gearbox Entertainment Company uppgick till 433,6 MSEK. De titlar som bidrog mest till försäljningen under kvartalet var lanseringen av *Tribes of Midgard* och katalogförsäljning av *Borderlands 3*.

Nya lanseringar under kvartalet inkluderade *Godfall – Fire & Darkness DLC* och *Tribes of Midgard*, båda på PC, PS4 och PS5. Båda spelen mottogs väl och initial försäljning översteg ledningens förväntningar.

I augusti offentliggjorde Gearbox Entertainment en ny studio i Montreal, Kanada. Studio har som ambition att över tid anställa 250 personer. Det nya utvecklarteamet i Gearbox Studio Montreal kommer arbeta på både existerande och nya varumärken. Till följd av etableringen av den nya studion är Gearbox Entertainment i behov av att rekrytera utvecklare. Gearbox Entertainment kommer därför att fokusera på rekrytering och onboarding av talanger under kommande månader.

Gearbox Entertainment erbjuder dess anställda hybridlösningar för att arbeta på både kontoret och hemifrån. En majoritet väljer att arbeta delvis från kontoret.

Efter perioden offentliggjorde Gearbox Entertainments grundare och VD Randy Pitchford att veteran chief technology officer Steve Jones kommer att ta över hans roll som VD för Gearbox Software. Randy Pitchford kommer, utöver att driva strategi för skapande och utveckling för titlar och varumärken, även fortsätta att vara VD och koncernchef för Gearbox Entertainment Company och ansvara för Gearbox transmediaarbete i film och TV.

## STUDIOS



## FÖRLÄGGARE



HQ

München, Tyskland



INTERNA MEDARBETARE

**2 142** (1 527)

*Inklusive hela Koch Media Group (samtliga interna studios, förlagsenheter, Koch Films etc)*

## AFFÄRSOMRÅDE PARTNER PUBLISHING/FILM

Nettoomsättningen för Affärsområde Partner Publishing/Film uppgick till 465,3 MSEK (887,8).

Det skedde inga noterbara lanseringar med betydande kommersiell påverkan under kvartalet medan jämförelseperioden föregående år innehöll lanseringen av *F1 2020* och *Marvel Avengers*. Givet avsaknaden av nya spellanseringar överträffade nettoomsättningen ledningens förväntningar.

Koch Media expanderar kapaciteten för dess Shared Service- och europeiska logistikcenter i Höfen, Österrike. Fas ett har nu slutförts och lagret är nu redo att distribuera större lanseringar för partnerförlag under november månad. I fas två kommer ett helt automatiserat plockningssystem att installeras som kommer att kunna hantera samtliga produkt kategorier (videospel, Blu Ray filmer, samlarutgåvor, spel merchandise, osv).

Efter kvartalet, offentliggjorde Koch Media UK förvärvet av det brittiska marknadsförings- och eventbolaget Splatter Connect. Splatter Connect erbjuder många tjänster inom field marketing, så som närvaro i butik, experiential marketing och personal och ledning för event. Bolaget består av fyra heltidsanställda, och erbjuder personal via en digital plattform som de utvecklat, som inkluderar upp till 200 frilansare.

## FILM

Filmsegmentet hade ett stabilt kvartal och överträffade ledningens förväntningar.

Den starka katalogförsäljningen drevs framförallt av samlarutgåvor för boxar. I Italien fortskrider utrollningen av katalogtitlar från Paramount och andra TV-serier vilka kommer att göras tillgängliga under kommande kvartal. Det ska noteras att andra kvartalet föregående räkenskapsår är en utmanande jämförelseperiod eftersom kvartalet inkluderade ett stort antal stora lanseringar.

Den digitala marknaden levererade i linje med ledningens förväntningar, med stöd av tillväxt för Horror Channel på Amazon Italy. Biomarknaden förblir svag även om den har återhämtat sig jämfört med motsvarande period föregående år.





HQ

Karlstad, Sverige



INTERNA MEDARBETARE

15 (13)

Game Outlet Europe, nischdistributören av retroprodukter och äldre katalogtitlar hade ännu ett stabilt kvartal. Försäljningen drevs av distribution av THQ Nordics nya lanseringar och katalogförsäljning samt efterlängttade leveranser från tillverkarna Retro-Bit och 8BitDo.

QUANTIC LAB™  
Quality Assurance.

HQ

Cluj-Napoca, Rumänien



INTERNA MEDARBETARE

356 (-)

Quantic Lab, mjukvarubolaget som är specialiserat inom outsourcing av quality assurance ("QA"), lokalisering och användarupplevelse av spel och applikationer, hade ett stabilt kvartal som överträffade ledningens förväntningar. En växande marknad för de tjänster som levereras av bolaget har bidragit till tillväxten. Bolaget har implementerat en flexibel lösning för att arbeta både hemifrån och på kontoret.

Integrationen av Quantic Lab i Embracer koncernen har löpt på enligt plan. Under kvartalet firade Quantic Lab 15-års jubileum.

GRIMFROST

HQ

Karlstad, Sverige



INTERNA MEDARBETARE

12 (-)

Grimfrost som förvärvades av Embracer Group under kvartalet är en e-handelsspecialist och en ledande aktör med ett globalt varumärke inom högkvalitativa Viking-produkter. Bolaget, med huvudkontor i Karlstad har 12 anställda. Den huvudsakliga verksamheten är inom B2C-segmentet, men Grimfrost levererar även kostymer för TV- och filmproduktioner (till exempel Game of Thrones och Vikings), och reproduktioner för museer. Den för närvarande största marknaden är USA som representerar cirka 60 procent av försäljningen. Sedan förvärvet har Grimfrost fortsatt att investera i tillväxt. Bolaget har investerat i produktutveckling för att bredda Grimfrosts produktutbud. Grimfrost konsolideras i Embracerkoncernen från augusti.



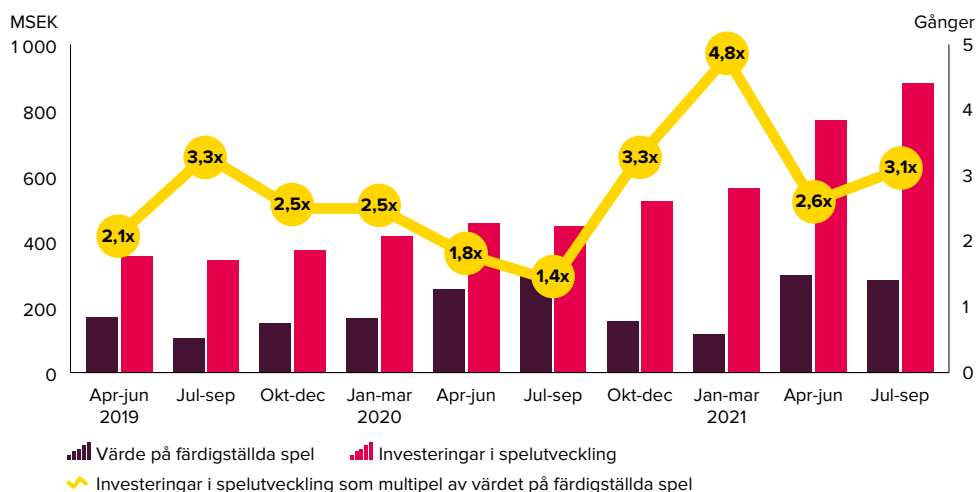


## PÅGÅENDE UTVECKLING OCH FÄRDIGSTÄLLDA SPEL

Totalt investerades 881,6 MSEK i pågående spelutveckling, vilket är rekord för ett enskilt kvartal. Dessa investeringar lägger grunden för växande intäkter från framtida lanseringar.

De ökade investeringarna i spelutveckling under kvartalet jämfört med tidigare kvartal beror främst på ökade organiska investeringar i ny spelutveckling. Det har bland annat skett ett skifte från gemensamma förläggarprojekt till interna utvecklingsprojekt i Saber Interactive.

Värdet på färdigställda och lanserade spel under kvartalet uppgick till 281 MSEK och drevs av lanseringen av *Kings Bounty 2*, *Tribes of Midgard*, *Hot Wheels*, *Insurgency Sandstorm* och *World War Z Aftermath*.



## PROGNOS – VÄRDE FÄRDIGSTÄLLDA SPEL

Under innevarande räkenskapsår som slutar mars 2022, är ambitionen att slutföra mer än 90 spelutvecklingsprojekt med ett totalt utvecklingsvärde mellan 1 330-1 580 MSEK.

Värde av färdigställda spel MSEK	Jul-sep 2021	Okt-dec 2021	Jan-mar 2022	Helår 21/22
Aktuell prognos (17 november 2021)	-	350-400	400-600	1 330-1 580
Tidigare prognos (18 augusti 2021)	225-275	350-450	2 000-2 300	2 875-3 325





## RELEASER LANSERADE EFTER KVARTALETSLUT

Under perioden 1 oktober 2021 till 17 november 2021 lanserades följande titlar:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Iron Harvest: Complete Edition</i>	Prime Matter	Externt	PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Star Wars™: Knights of the Old Republic</i>	Aspyr	Licens	Switch	Digitalt
<i>World War Z</i>	Saber	Licens	Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Phoenix Point: Behemoth Edition</i>	Prime Matter	Eget	PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>Unplugged VR</i>	Vertigo Games	Eget	PC VR, Oculus Quest	Digitalt
<i>Deep Rock Galactic Season 01: Rival Incursion</i>	Coffee Stain Publishing	Eget	PC, Xbox One	Digitalt

## UTANNONSERADE RELEASER PER DEN 17 NOVEMBER 2021

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Destroy All Humans! 2 – Reprobed</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>ELEX II</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Expeditions Rome</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>Gothic - Remake</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Jagged Alliance 3</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning - Fatesworn (expansion)</i>	THQ Nordic	Eget	PS4, Xbox One, PC	Digitalt
<i>Knights of Honor II: Sovereign</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>MX vs. ATV: Legends</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Outcast 2 - A New Beginning</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>SpellForce III Reforced</i>	THQ Nordic	Eget	PS4, Xbox One, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>SpongeBob SquarePants: The Cosmic Shake</i>	THQ Nordic	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Superpower 3</i>	THQ Nordic	Externt	PC	Digitalt & fysiskt
<i>The Guild 3</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>This is the President</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt
<i>Wreckfest</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	Digitalt & fysiskt
<i>A Rat's Quest</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Airhead</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>De-Exit</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, PS5, XSX, Switch	Digitalt
<i>Endling - Extinction is Forever</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>One Hand Clapping</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch, Mobile	Digitalt
<i>Perish</i>	HandyGames	Externt	PC	Digitalt
<i>Scarf</i>	HandyGames	Externt	PC	Digitalt
<i>Townsmen VR</i>	HandyGames	Eget	PC, PS4	Digitalt
<i>Chorus</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Dead Island 2</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Saints Row</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>MXGP 2021</i>	Milestone	Licens	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX	Digitalt

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare.

**FORTS>>**





## FORTS. UTANNONSERADE RELEASER PER DEN 17 NOVEMBER 2021

Titel	Förläggare	Varumärkes- ägare	Plattformer	Försäljnings- kanaler
<i>Crossfire Legion</i>	Prime Matter	Externt	PC	Digital
<i>Dolmen</i>	Prime Matter	Externt	PC, PS4, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Echoes of The End</i>	Prime Matter	Externt	PC, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Final Form</i>	Prime Matter	Shared	PC, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Gungrave G.O.R.E.</i>	Prime Matter	Externt	PC, PS4	Digitalt & fysiskt
<i>Mount &amp; Blade II Bannerlord (full release)</i>	Prime Matter	Externt	PC	Digitalt & fysiskt
<i>Pathfinder: Wrath of the Righteous</i>	Prime Matter	Externt	PS4, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Payday 3</i>	Prime Matter	Externt	TBC	Digitalt & fysiskt
<i>Scars Above</i>	Prime Matter	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>The Chant</i>	Prime Matter	Externt	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>The New Painkiller</i>	Prime Matter	Eget	TBC	Digitalt & fysiskt
<i>Let's Sing 2022</i>	Ravenscourt	Eget	PS4, PS5, Xbox One, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>ProtoCorgi</i>	Ravenscourt	Externt	PC, Switch	Digitalt
<i>Yum Yum Cookstar</i>	Ravenscourt	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>After the Fall</i>	Vertigo Games	Eget	PC, PS4, Oculus Quest	Digitalt & fysiskt
<i>Evil West</i>	Externt	Externt	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX	Digitalt
<i>Fishing: North Atlantic Scallop - DLC</i>	Externt	Externt	PS5, XSX	Digitalt
<i>Shadow Warrior 3</i>	Externt	Externt	PC, PS4, Xbox One	Digitalt
<i>Trek to Yomi</i>	Externt	Externt	PC, PS5, XSX	Digitalt
<i>Midnight Ghost Hunt</i>	Coffee Stain Publishing	Delat	PC	Digitalt
<i>Satisfactory Update 5</i>	Coffee Stain Publishing	Eget	PC	Digitalt
<i>Songs of Conquest</i>	Coffee Stain Publishing	Eget	PC	Digitalt
<i>Lightyear Frontier</i>	Amplifier	Eget	PC, XSX	Digitalt
<i>Crisol: Theater of Idols</i>	TBC	Eget	TBC	TBC
<i>A Quiet Place</i>	Saber	Externt	TBC	TBC
<i>Evil dead: The Game</i>	Saber	Licens	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Star Wars™: Knights of the Old Republic - Remake</i>	Externt	Licens	PC, PS5	Digitalt & fysiskt
<i>Homeworld 3</i>	Gearbox Publishing	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>Homeworld Mobile</i>	Gearbox Publishing	Eget	Mobile - Android, IOS	Digitalt
<i>Tiny Tina's Wonderlands</i>	Externt	Eget	PC, PS4, PS5, Xbox One, XBX, XSX	Digitalt & fysiskt

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare.

### VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER KVARTALET SLUT

> Den 14 oktober offentliggjorde Embracer Group förvärv av spelutvecklaren Jufeng Studio och åtta mobiltitlar:

- Embracer har genom sitt helägda dotterbolag DECA Games förvärvat Gaeas mobilstudio Jufeng och dess sex speltitlar. Genom förvärvet får DECA Games tillgång till en grupp talangfulla medarbetare i Kina och en bas för ytterligare tillväxt i Asien och Stilla-havsområdet.
- DECA Games har även förvärvat två mobiltitlar, Hero Hunters och Killshot Bravo, från Hothead Games Inc. DECA Games interna studios i Europa kommer fortsätta med live operations och utveckling av dessa två titlar.

Under kvartalet juli till september 2021 hade de åtta förvärvade titlarna totalt cirka 150 000 DAU (dagliga användare) och 800 000 MAU (månatliga användare). De sammanlagda bruttointäkterna under perioden var cirka 50 miljoner kronor. Intäkterna kommer inkluderas i Embracers redovisning med start i oktober 2021.

### KONVERTERING TILL IFRS OCH BYTE TILL REGLERAD MARKNAD

I februari 2021 beslutade styrelsen att bolaget ska konvertera till IFRS som rapporteringsstandard. Därmed togs ett viktigt steg i att byta noteringsplats till en reglerad marknad. Intervallet för färdigställande löpte från september 2022 till mars 2024. Stora framsteg har dock gjorts och konverteringsdatumet har satts till 1 april 2022, vilket innebär att första kvartalsrapporten för räkenskapsåret 2022/2023 kommer göras enligt IFRS och publiceras den 18 augusti 2022.

Projektet för byte till en reglerad marknad har fortskridit enligt plan under kvartalet. I slutet av september beslutade styrelsen att Embracer Group AB ska fortsätta genomföra ett listbyte till Nasdaq Stockholm. Listbytet kommer att genomföras efter publiceringen av vår första kvartalsrapport enligt IFRS, men inte senare än juni 2023.

### UPPDATERING GÄLLANDE FÖRVÄRV

Följande förvärv offentliggjordes och slutfördes under kvartalet och under perioden fram till den 17 november.

Bolag	Land	Operativ koncern	Typ	Slutförande
<b>Q2 • Juli-september</b>				
3d Realms	Danmark	Saber	Studio/förläggare	Juli
Slipgate Ironworks	Danmark	Saber	Studio	Juli
Grimfrost	Sverige	Embracer	E-handel	Juli
Ghost Ship Games	Danmark	CoffeeStain	Studio	Juli
Force Field	Nederländerna	Koch	Studio	Juli
DigiXart	Frankrike	Koch	Studio	Juli
CrazyLabs	Israel	DECA	Studio/förläggare	September
Firescore	Indien	DECA	Studio/förläggare	September
Easytrigger	Sverige	CoffeeStain	Studio	Augusti
Demiurge Studios	USA	Saber	Studio	Augusti
Smart Phone Labs	Ryssland	Saber	Studio	Augusti
Bytex	Ryssland	Saber	Studio	September
<b>Q3 • Oktober-december</b>				
Jufeng	Kina	DECA	Studio/IP	Oktober
Hothead	Kanada	DECA	IP	Oktober
Fractured Byte	Estland	Saber	Studio	Oktober
Splatter Connect	Storbritannien	Koch	Services	Oktober
Aionic Labs	USA	Embracer	Tech	Oktober



## HÅLLBARHET

### Utveckling för Smarter Business ramverket

Grunden för vårt hållbarhetsarbete handlar om att vara smarta gällande affären genom att skapa fantastisk underhållning, vara en bra arbetsplats och göra mer i de samhällen där vi verkar. Smarter Business ramverket och dess fyra pelare - Business Sense, Great People, Solid Work och Greener Planet - är vår ansats till hållbarhet. Vi utvecklar vår ESG/hållbarhetsagenda på kontinuerlig basis för att stödja snabb tillväxt. Vårt fokus för räkenskapsåret 2021/2022 är Great People.

### Rekrytering av ny Head of Sustainability i Embracer Group

För att ytterligare stärka moderbolagets kapacitet inom ESG/hållbarhet har Emma Ihre rekryterats som Head of Sustainability för Embracer Group och börjar i januari 2022. Emma har lång erfarenhet inom området och innehar för tillfället rollen som Head of Sustainability på en ledande svensk juristfirma. Karin Edner kommer kvarstå som Corporate Governance & Sustainability Coordinator för Embracer Group.

### ESG initiativ och projekt

En viktig aspekt inom Smarter Business är att ta steg för steg, vilket innebär att vi kontinuerligt utvecklar nya initiativ och förbättrar existerande initiativ. Ett viktigt fokus är bolagsstyrning och under kvartalet fortsatte vi genomföra förberedelser och aktiviteter för listbyte.

Ett nätverk för empowerment på arbetsplatsen initierades som ett pilotprojekt. Det utgör ett viktigt initiativ inom detta års fokus på "Great People" - en av de fyra pelarna inom Embracers ESG ramverk. Initiativet innefattar mångfald och inkludering på arbetsplatsen. Det kommer inledas i mindre skala på studio-nivå och kommer därefter utvärderas för en eventuell användning på koncernnivå. Pilotprojektet kommer bestå av en serie föreläsningar och ett mentorskapsprogram.

Under kvartalet har vi också påbörjat utveckling av en klimatstrategi. Klimatstrategin kommer lägga grunden för minskade utsläpp inom Embracer Group och offsetting-initiativ. Därutöver har utbildningen i vår Compliance Code uppdaterats under kvartalet. Vi har planerat för en serie webinars inom hållbarhet som är tillgänglig för alla inom Embracer Group. För ledningar inom de operativa koncernerna planerar vi att inom kort även lansera ESG seminarier.

Genom Smarter Business ramverket uppmuntrar vi operativa koncerner och studios att lansera deras egna initiativ inom ESG-området. Ett av många exempel är Koch Medias arbete för att bli klimatneutrala, ett åtagande som de presenterade under förra räkenskapsåret. Deras arbete fokuserar på att minimera utsläpp och de har genomfört investeringar i klimatkompensation som uppgår till 6 285 ton CO<sub>2</sub>e. De har nu certifierats som ett klimatneutralt bolag och har ytterligare pågående projekt för att minimera bolagets utsläpp.

## MODERBOLAG

Vi fortsätter att bygga skalbara funktioner i moderbolaget och välkomnar fler talanger och expertis till kontoren i Karlstad, Stockholm och på distans. Vi fortsätter att stärka organisationen och har ökat antalet positioner inom legal, M&A, kommunikation, ESG och finans. Under kvartalet genomfördes rekryteringar till nyckelpositioner inom legal, M&A, ESG och finans. Vi välkomnade Ian Gulam som Legal Counsel, Anna Orlander som Head of M&A, Caroline Andersson som Vice President of M&A, Anna Bokström som Head of Tax och Emma Ihre rekryterades som ny Head of Sustainability. Sedan noteringen i november 2016 har antalet anställda i moderbolaget växt från 3 till 31 anställda.

Därtill genomför moderbolaget förvärv som potentiellt kan skapa nya operativa koncerner alternativt komplettera existerande operativa koncerner. Efter kvartalets utgång förvärvade moderbolaget 100% av aktierna i Aionic Labs Inc from dess grundare. Aionic Labs är ett teknologi och affärsutvecklingsbolag med sin bas i Livermore (Kalifornien), USA. Bolaget grundades 2020 av Lee Guinchard (VD), Winston Chen och Alexander Caveny. Lee Guinchard, som fortsätter i rollen som bolagets VD, är en spelentreprenör och har mer än 30-års erfarenhet av att bygga och utveckla spelbolag genom sitt nätverk i industrin.





Under det senaste året har moderbolaget arbetat med ambitionen om att skapa en oberoende operativ grupp inom retrogaming med passionsdrivna entreprenörer och kreatörer. Under uppstarten av detta har moderbolaget gjort två, inte tidigare kommunicerade, mindre förvärv i Sverige och Japan men utan någon finansiell betydelse per idag. Av kommersiella och kommunikativa skäl kommer vi inte att ge mer information i nuläget, men vi ser fram emot att kommunicera mer så fort vi har alla startblock för verksamheten klara.

Framöver kommer vissa mindre förvärv att kommuniceras direkt av de operativa koncernerna eller nämnas i framtida kvartalsrapporter.

## SPELARKIVET



### VI BYGGER ETT ARKIV FÖR ATT BEVARA SPELANDETS HISTORIA

För oss är spel mer än bara spel. Det handlar om kultur. Spel skapas av fantastiska människor med kreativa idéer. Att bevara spel och dess historia är viktigt eftersom det säger något om vilka vi har varit. Genom att bygga ett stort arkiv som inkluderar alla fysiska spel som någonsin producerats, vill vi bevara och hylla spelkulturen under lång tid.

Embracer Group vill bygga spelarkiv med den långsiktiga ambitionen att bevara och dokumentera videospel för både interna och externa intressenter.

En bas för arkivet har donerats under året av VD Lars Wingefors. Arkivet inkluderar för närvarande ungefär 50 000 spel, konsoler, annan hårdvara och arkadspel, där vissa enheter är väldigt sällsynta och unika.

Arkivet ligger nära vårt huvudkontor i Värmland. Målet är att bygga ett arkiv för att bevara spel och komplett referensbibliotek till nytta för koncernen och övriga intressenter. Arkivet kan användas för att underhålla och utbilda om videospelens historia och ger även en möjlighet att stödja och samarbeta med institutioner och gräsrotsrörelser.

Spelarkivet befinner sig fortsatt i sin begynnelse och den nyligen rekryterade VD:n David Boström har fokuserat på rekrytering under kvartalet. Natalia Kovalainen rekryterades som den första arkivarien. Hon har bred kunskap om retrospel i kombination med expertis inom arkivering. Arkivet fortsätter att växa och nya spel har tillkommit under kvartalet, inklusive ett komplett set av japanska versioner av Neo Geo CD-spel och hårdvara.



## ANALYTIKER SOM FÖLJER EMBRACER GROUP

PER DEN 17 NOVEMBER 2021

Bolag	Namn	Telefon	Mail
Carnegie	Oscar Erixon	-	oscar.erixon@carnegie.se
Berenberg	Benjamin May	+44 20 346 52 667	benjamin.may@berenberg.com
Bernstein	Matti Littunen	+44 207 170 50 09	matti.littunen@bernstein.com
Pareto Securities	Marlon Värnik	-	Marlon.Varnik@paretosec.com
SHB	Rasmus Engberg	-	rasmus.engberg@handelsbanken.se
Redeye	Tomas Otterbeck	-	tomas.otterbeck@redeye.se
ABG Sundal Collier	Jesper Birch-Jensen	+46 8 566 286 13	Jesper.Birch-Jensen@abgsc.se
Citi	Thomas A Singlehurst	+44 20 7986 4051	thomas.singlehurst@citi.com
Kepler Cheuvreux	Hjalmar Ahlberg	+46 708 62 50 79	ahlberg@keplercheuvreux.com
Goldman Sachs International	Alexander Duval	+44 20 7552 2995	alexander.duval@gs.com
HSBC Bank plc	Ali Naqvi	-	ali.naqvi@hsbc.com
DNB Bank ASA	Martin Arnell	-	martin.arnell@dnb.se
Barclays	Nick Dempsey	-	Nick.Dempsey@barclays.com
Exane BNP Paribas	Nicholas Langlet	-	nicholas.langlet@exanebnpparibas.com
BofA Securities	Chirag Vadhia	+44 (0) 20 7996 1050	chirag.vadhia@bofa.com

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

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

## AKTIEN

TOPP 10 ÄGARE, PER DEN 30 SEPTEMBER 2021

Förändr. från  
30 juni 2021

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %	A och B-aktier
Lars Wingefors AB	52 260 204	209 711 930	25,81%	45,31%	300 000
Matthew Karch <sup>2)</sup> och Andrey Iones	12 798 274	70 772 440	8,23%	12,30%	-
Grundare/ledning Easybrain		65 037 968	6,41%	4,02%	-
Canada Pension Plan Investment Board (CPP)		54 753 946	5,39%	3,39%	-
Swedbank Robur Fonder		54 217 834	5,34%	3,35%	1 630 944
Handelsbanken Fonder		30 284 588	2,98%	1,87%	4 602 222
Didner & Gerge Fonder		25 829 614	2,54%	1,60%	3 981 598
ODIN Fonder		21 380 000	2,11%	1,32%	3 400 000
AMF Pension & Fonder		16 000 000	1,58%	0,99%	1 250 000
BlackRock		13 273 792	1,31%	0,82%	71 174
<b>TOPP 10</b>	<b>65 058 478</b>	<b>561 262 112</b>	<b>61,71%</b>	<b>74,98%</b>	
<b>ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE</b>	<b>1 739 796</b>	<b>386 889 444</b>	<b>38,29%</b>	<b>25,02%</b>	
<b>TOTALT</b>	<b>66 798 274</b>	<b>948 151 556</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	

Källa: Monitor från Modular Finance.

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

Ägare	Medgrundare	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %
Lars Wingefors AB <sup>1)</sup>	Embracer Group	52 260 204	209 711 930	25,81%	45,31%
Matthew Karch <sup>2)</sup> och Andrey Iones	Saber Interactive	12 798 274	70 772 440	8,23%	12,30%
Grundare/ledning	Easybrain	0	65 037 968	6,41%	4,02%
Ken Go	DECA Games	0	12 603 182	1,24%	0,78%
Randy Pitchford	Gearbox Entertainment	0	9 563 028	0,94%	0,59%
Erik Stenberg	Embracer Group	0	9 000 000	0,89%	0,56%
Luisa Bixio	Milestone	0	5 760 874	0,57%	0,36%
Grundare/ledning	4a	0	4 892 140	0,48%	0,30%
Ledning	CrazyLabs	0	4 402 714	0,43%	0,27%
Grundare	Ghostship Games	0	4 271 304	0,42%	0,26%
Richard Stitselaar och Kimara Rouwit	Vertigo Games	0	3 856 420	0,38%	0,24%
Grundare/ledning	Aspyr	0	3 549 742	0,35%	0,22%
Pelle Lundborg	Embracer Group	1 739 796	1 589 120	0,33%	1,17%
Anton Westbergh	Coffee Stain	0	2 412 666	0,24%	0,15%
Klemens Kundratitz	Koch Media	0	2 255 856	0,22%	0,14%
Vincent Van Brummen	Vertigo Games	0	1 495 702	0,15%	0,09%
Grundare	Zen Studios	0	1 134 078	0,11%	0,07%
Klemens Kreuzer	THQ Nordic	0	1 118 104	0,11%	0,07%
Grundare	A thinking Ape	0	1 048 176	0,10%	0,06%
Markus Rännare	Coffee Stain	0	833 262	0,08%	0,05%
<b>TOPP 20</b>		<b>66 798 274</b>	<b>415 308 706</b>	<b>47,50%</b>	<b>67,03%</b>
<b>ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE</b>		<b>0</b>	<b>532 842 850</b>	<b>52,50%</b>	<b>32,97%</b>
<b>TOTALT</b>		<b>66 798 274</b>	<b>948 151 556</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

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

<sup>2)</sup> Matthew Karch har köpt 70 000 B-aktier under kvartalet.

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





## TOPP 50 INSTITUTIONELLA ÄGARE, PER DEN 30 SEPTEMBER 2021

Förändr. från  
30 juni 2021

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %	B-aktier
Canada Pension Plan Investment Board (CPP)	54 753 946		5,39%	3,39%	-
Swedbank Robur Fonder	54 217 834		5,34%	3,35%	1 630 944
Handelsbanken Fonder	30 284 588		2,98%	1,87%	4 602 222
Didner & Gerge Fonder	25 829 614		2,54%	1,60%	3 981 598
ODIN Fonder	21 380 000		2,11%	1,32%	3 400 000
AMF Pension & Fonder	16 000 000		1,58%	0,99%	1 250 000
BlackRock	13 273 792		1,31%	0,82%	71 174
Avanza Pension	12 275 784		1,21%	0,76%	-416 480
TIN Fonder	11 750 600		1,16%	0,73%	-
Alecta Pensionsförsäkring	10 160 000		1,00%	0,63%	3 400 000
Första AP-fonden	10 012 360		0,99%	0,62%	-586 640
Livförsäkringsbolaget Skandia	6 746 552		0,66%	0,42%	1 700
Andra AP-fonden	6 022 428		0,59%	0,37%	-244 000
AFA Försäkring	6 009 868		0,59%	0,37%	-598 550
Futur Pension	5 949 230		0,59%	0,37%	198 192
Skandia Fonder	5 763 980		0,57%	0,36%	-16 940
Nordnet Pensionsförsäkring	4 925 470		0,49%	0,30%	639 612
Naventi Fonder	4 915 542		0,48%	0,30%	1 675 490
Martin Larsson (Chalex AB)	4 865 894		0,48%	0,30%	-
Enter Fonder	4 272 940		0,42%	0,26%	390 000
VanEck	3 249 857		0,32%	0,20%	83 103
Oberweis Asset Management Inc	3 190 400		0,31%	0,20%	-
Janus Henderson Investors	2 989 308		0,29%	0,18%	-1 157 220
Northern Trust	2 453 871		0,24%	0,15%	-294 651
Clients Fonder	2 444 000		0,24%	0,15%	244 000
Länsförsäkringar Fonder	2 364 656		0,23%	0,15%	-159 914
Aktia Asset Management	2 320 000		0,23%	0,14%	120 000
Danske Invest (Lux)	2 273 410		0,22%	0,14%	-1 620 000
State Street Global Advisors	2 234 748		0,22%	0,14%	324 310
Sensor Fonder	2 192 184		0,22%	0,14%	-
Fidelity Investments (FMR)	2 133 828		0,21%	0,13%	47 052
Global X Management Company LLC	2 122 796		0,21%	0,13%	-322 192
Svenska Handelsbanken AB for PB	2 101 034		0,21%	0,13%	93 764
Consensus Asset Management	1 911 790		0,19%	0,12%	-20 000
Swedbank Försäkring	1 909 744		0,19%	0,12%	421 984
Thrift Savings Plan	1 796 748		0,18%	0,11%	1 796 748
Vanguard	1 739 972		0,17%	0,11%	-162 756
TIAA - Teachers Advisors	1 729 940		0,17%	0,11%	412 012
Handelsbanken Liv Försäkring AB	1 635 114		0,16%	0,10%	361 030
DNB Fonder	1 532 888		0,15%	0,09%	-1 723 772
Fondita Fonder	1 510 000		0,15%	0,09%	40 000
Nordea Liv & Pension	1 470 316		0,14%	0,09%	463 654
JP Morgan Asset Management	1 417 008		0,14%	0,09%	-41 050
Lancelot Asset Management AB	1 400 000		0,14%	0,09%	-50 000
Öhman Fonder	1 340 316		0,13%	0,08%	621 950
Schroders	1 321 312		0,13%	0,08%	-75 044
Evli Fonder	1 300 000		0,13%	0,08%	-270 000
Knutsson Holdings AB	1 300 000		0,13%	0,08%	-
Handelsinvest Fonder	1 143 922		0,11%	0,07%	294 880
Amundi	1 128 828		0,11%	0,07%	71 258
<b>TOPP 50</b>	<b>0</b>	<b>367 068 412</b>	<b>36,17%</b>	<b>22,71%</b>	
<b>ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE</b>	<b>66 798 274</b>	<b>581 083 144</b>	<b>63,83%</b>	<b>77,29%</b>	
<b>TOTALT</b>	<b>66 798 274</b>	<b>948 151 556</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	

Källa: Monitor från Modular Finance,

## INTERNATIONELLT ÄGANDE TOPP 50 INSTITUTIONER ANDEL KAPITAL



## INSTITUTIONELLT ÄGANDE VS LEDNING / MEDGRUNDARE ANDEL KAPITAL







### INFORMATION OM NASDAQ FIRST NORTH GROWTH MARKET

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

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

### RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

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

### REDOVISNING OCH VÄRDERINGSPRINCIPER

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

Bolagets redovisningsprinciper finns beskrivna i den senast avgivna årsredovisningen.

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

### REVISORS GRANSKNING

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

### KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Delårsrapport Q3, oktober-december 2021	17 februari 2022
Bokslutskommuniké 2021/2022	19 maj 2022
Delårsrapport Q1, april-juni 2022	18 augusti 2022

### FÖR YTTERLIGARE INFORMATION

Ytterligare information om bolaget finns på bolagets hemsida: [embracer.com](http://embracer.com)  
För frågor om denna rapport, vänligen kontakta:

**Lars Wingefors, Medgrundare & VD**

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

**Johan Ekström, CFO**

[johan.ekstrom@embracer.com](mailto:johan.ekstrom@embracer.com), +46 761 33 82 76



## UNDERTECKNANDE OCH INTYGANDE

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

Karlstad, Sverige, 17 november 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 17 november 2021 kl. 06:00 CET.*

# RESULTATRÄKNING – KONCERNEN

MSEK	Jul–sep 2021	Jul–sep 2020	Apr–sep 2021	Apr–sep 2020	Apr 2020– mar 2021
Nettoomsättning	3 296,4	2 383,2	6 723,0	4 451,9	9 024,2
Aktiverat arbete för egen räkning	558,4	273,4	1 027,6	521,3	1 291,6
Övriga rörelseintäkter	68,5	64,1	156,9	128,6	287,7
<b>Summa rörelsens intäkter</b>	<b>3 923,4</b>	<b>2 720,7</b>	<b>7 907,5</b>	<b>5 101,8</b>	<b>10 603,5</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>					
Handelsvaror	–800,0	–1 034,1	–1 612,7	–1 794,0	–3 618,4
Övriga externa kostnader	–962,0	–359,7	–1 749,8	–651,9	–1 318,5
Personalkostnader	–925,6	–398,8	–1 793,2	–777,5	–1 841,5
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	–2 099,4	–795,6	–4 155,9	–1 541,6	–3 508,5
Övriga rörelsekostnader	–23,5	-	–27,8	-	–46,3
<b>Summa rörelsens kostnader</b>	<b>–4 810,5</b>	<b>–2 588,2</b>	<b>–9 339,4</b>	<b>–4 765,0</b>	<b>–10 333,2</b>
Andel i intresseföretags resultat efter skatt	427,7	40,9	448,3	55,7	206,5
<b>Rörelseresultat</b>	<b>–459,5</b>	<b>173,4</b>	<b>–983,6</b>	<b>392,5</b>	<b>476,8</b>
<b>Finansiella poster</b>					
Resultat från finansiella poster	0,1	-	0,1	-	-
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	0,7	112,0	162,6	114,4	291,5
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	–214,8	–21,8	–275,3	–59,9	–88,3
<b>Summa finansiella poster</b>	<b>–214,0</b>	<b>90,2</b>	<b>–112,6</b>	<b>54,6</b>	<b>203,2</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>–673,5</b>	<b>263,6</b>	<b>–1 096,2</b>	<b>447,1</b>	<b>680,0</b>
<b>Resultat före skatt</b>	<b>–673,5</b>	<b>263,6</b>	<b>–1 096,2</b>	<b>447,1</b>	<b>680,0</b>
Aktuell skatt	–102,2	–79,2	–281,9	–162,6	–364,3
Uppskjuten skatt	53,8	43,4	50,4	33,8	–28,4
<b>Periodens resultat</b>	<b>–721,8</b>	<b>227,8</b>	<b>–1 327,6</b>	<b>318,3</b>	<b>287,3</b>
<i>Hänförligt till:</i>					
Moderföretagets aktieägare	–721,9	228,1	–1 327,7	319,1	287,0
Innehav utan bestämmande inflytande	0,1	–0,3	0,0	–0,8	0,3
Resultat per aktie, SEK <sup>1)</sup>	–0,72	0,30	–1,33	0,43	0,36
Genomsnittligt antal utestående aktier, miljoner <sup>1)</sup>	1 008	756	999	746	796
Resultat per aktie efter full utspädning, SEK <sup>1)</sup>	–0,68	0,30	–1,26	0,43	0,36
Genomsnittligt antal utestående aktier efter full utspädning, miljoner <sup>1)</sup>	1 060	756	1 052	746	798

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



## BALANSRÄKNING – KONCERNEN

MSEK	30 sep 2021	30 sep 2020	31 mar 2021
Immateriella anläggningstillgångar	38 922,4	13 768,2	16 390,0
Materiella anläggningstillgångar	434,7	203,0	237,8
Finansiella anläggningstillgångar	743,9	395,0	571,6
Varulager	530,7	380,5	242,9
Kortfristiga fordringar	3 028,0	1 983,2	2 010,0
Likvida medel	9 919,4	3 579,1	14 299,9
<b>Summa tillgångar</b>	<b>53 579,1</b>	<b>20 309,0</b>	<b>33 752,2</b>
Eget kapital	37 131,5	13 738,8	27 165,4
Avsättningar för tilläggsköpeskillingar	9 610,1	724,6	1 887,5
Övriga avsättningar	1 375,3	822,6	929,0
Långfristiga skulder	688,3	1 174,9	246,0
Kortfristiga skulder	4 773,9	3 848,1	3 524,3
<b>Summa eget kapital och skulder</b>	<b>53 579,1</b>	<b>20 309,0</b>	<b>33 752,2</b>
Räntebärande fordringar uppgår till	9 938,4	3 579,1	14 299,9
Räntebärande skulder uppgår till	2 255,7	3 229,4	1 494,3

## EGET KAPITAL – KONCERNEN

MSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl, periodens resultat	Minoritetens andel	Eget kapital i koncernen
<b>Belopp per 1 april 2021</b>	<b>1,3</b>	<b>26 762,3</b>	<b>389,0</b>	<b>12,9</b>	<b>27 165,4</b>
Omräkningsdifferens			24,6		24,6
Nyemission	0,1	11 239,5			11 239,6
Emissionskostnader <sup>1)</sup>		–0,8			–0,8
Transaktioner mellan ägare				30,2	30,2
Periodens resultat			–1 327,6		–1 327,6
<b>Belopp per 30 september 2021</b>	<b>1,4</b>	<b>38 001,0</b>	<b>–914,0</b>	<b>43,1</b>	<b>37 131,5</b>

<sup>1)</sup> Emissionskostnader består av kostnader för emissionen –0,8 MSEK.

## KASSAFLÖDE I SAMMANDRAG – KONCERNEN

MSEK	Jul–sep 2021	Jul–sep 2020	Apr–sep 2021	Apr–sep 2020	Apr 2020–mar 2021
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet</b>	<b>1 035,4</b>	<b>852,1</b>	<b>2 378,3</b>	<b>1 722,0</b>	<b>3 766,0</b>
Förändringar i rörelsekapitalet	–11,4	–47,5	–737,0	–185,0	132,9
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>1 024,0</b>	<b>804,7</b>	<b>1 641,3</b>	<b>1 537,0</b>	<b>3 899,0</b>
Kassaflöde från investeringsverksamheten					
Förvärv av dotterföretag/rörelse	–2 722,6	–773,9	–4 995,2	–1 877,7	–4 590,8
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	–916,5	–484,1	–1 745,2	–978,5	–2 135,2
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	–98,5	–12,8	–149,7	–29,0	–69,6
Förvärv av finansiella tillgångar	–3,2	3,6	–0,3	–14,0	–9,4
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	175,6	513,7	826,9	2 454,0	14 725,3
<b>Periodens kassaflöde</b>	<b>–2 541,2</b>	<b>51,3</b>	<b>–4 422,2</b>	<b>1 091,8</b>	<b>11 819,3</b>
Likvida medel vid periodens början	12 417,2	3 525,1	14 299,9	2 510,3	2 510,3
Omräkningsdifferens i likvida medel	43,4	2,7	41,7	–23,0	–29,7
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>	<b>9 919,4</b>	<b>3 579,1</b>	<b>9 919,4</b>	<b>3 579,1</b>	<b>14 299,9</b>

## RESULTATRÄKNING – MODERFÖRETAGET

MSEK	Jul–sep 2021	Jul–sep 2020	Apr–sep 2021	Apr–sep 2020	Apr 2020– mar 2021
Nettoomsättning	106,1	252,9	312,8	442,7	796,0
Övriga rörelseintäkter	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
<b>Summa rörelsens intäkter</b>	<b>106,1</b>	<b>252,9</b>	<b>312,8</b>	<b>442,7</b>	<b>796,0</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>					
Övriga externa kostnader	–12,8	–2,6	–29,6	–26,1	–35,8
Personalkostnader	–9,9	–5,3	–17,7	–10,0	–22,0
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	–69,3	–133,9	–156,2	–217,5	–416,8
Övriga rörelsekostnader	–4,1	-	–9,7	-	–21,4
<b>Summa rörelsens kostnader</b>	<b>–96,0</b>	<b>–141,8</b>	<b>–213,1</b>	<b>–253,6</b>	<b>–496,0</b>
<b>Rörelseresultat</b>	<b>10,1</b>	<b>111,1</b>	<b>99,7</b>	<b>189,1</b>	<b>300,0</b>
<b>Finansiella poster</b>					
Resultat från finansiella anläggningstillgångar	0,1	1,3	0,1	2,6	–556,3
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	220,0	10,7	230,9	11,0	261,8
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	–12,5	–364,4	–172,0	–397,0	–48,4
<b>Summa finansiella poster</b>	<b>207,6</b>	<b>–352,4</b>	<b>59,0</b>	<b>–383,4</b>	<b>–342,9</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>217,7</b>	<b>–241,2</b>	<b>158,7</b>	<b>–194,4</b>	<b>–42,9</b>
<b>Bokslutsdispositioner</b>	<b>–99,9</b>	<b>0,0</b>	<b>–99,9</b>	<b>0,0</b>	<b>229,6</b>
<b>Resultat före skatt</b>	<b>117,8</b>	<b>–241,2</b>	<b>58,8</b>	<b>–194,4</b>	<b>186,7</b>
Aktuell skatt	–1,5	10,1	–1,5	0,0	–39,7
Uppskjuten skatt	–12,3	41,8	0,0	41,9	0,0
<b>Periodens resultat</b>	<b>104,0</b>	<b>–189,3</b>	<b>57,3</b>	<b>–152,5</b>	<b>147,0</b>

## BALANSRÄKNING I SAMMANDRAG – MODERFÖRETAGET

MSEK	30 sep 2021	30 sep 2020	31 mar 2020
Immateriella anläggningstillgångar	257,9	434,8	409,0
Materiella anläggningstillgångar	3,7	5,5	3,7
Finansiella anläggningstillgångar	11 286,1	9 156,9	10 956,2
Kortfristiga fordringar	17 982,7	1 733,1	2 882,5
Likvida medel	6 404,5	2 083,3	12 393,6
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>35 934,9</b>	<b>13 413,5</b>	<b>26 645,0</b>
Eget kapital	35 524,2	11 965,9	26 053,0
Obeskattade reserver	117,4	140,6	117,4
Avsättningar	222,9	3,6	220,9
Långfristiga skulder	0,0	1 117,3	204,8
Kortfristiga skulder	70,4	186,1	48,9
<b>Summa eget kapital och skulder</b>	<b>35 934,9</b>	<b>13 413,5</b>	<b>26 645,0</b>



# NYCKELTAL – KONCERNEN

Finansiella mått som är definierade eller specificerade enligt BFNAR	Jul–sep 2021	Jul–sep 2020	Apr–sep 2021	Apr–sep 2020	Apr 2020–mar 2021
Nettoomsättning, MSEK	3 296,4	2 383,2	6 723,0	4 451,9	9 024,2
Rörelseresultat, MSEK	–459,5	173,4	–983,6	392,5	476,8
Resultat före skatt, MSEK	–673,5	263,6	–1 096,2	447,1	680,0
Resultat efter skatt, MSEK	–721,8	227,8	–1 327,6	318,3	287,3
Antal aktier vid periodens slut, tusental <sup>1)</sup>	1 014 950	770 900	1 014 950	770 900	921 651
Genomsnittligt antal aktier, tusental <sup>1)</sup>	1 007 754	755 668	999 180	746 270	796 291
Genomsnittligt antal aktier efter full utspädning, tusental <sup>1)</sup>	1 060 453	-	1 051 879	-	797 636
Medelantalet heltidsanställda under perioden	6 299	2 807	5 854	2 494	3 174
Antal anställda vid periodens slut	6 462	3 024	6 462	3 024	4 236

Alternativa nyckeltal som inte är definierade eller specificerade enligt BFNAR	Jul–sep 2021	Jul–sep 2020	Apr–sep 2021	Apr–sep 2020	Apr 2020–mar 2021
Nettoomsättningstillväxt, %	38	89	51	85	72
EBITDA, MSEK	1 640,0	969,0	3 172,3	1 934,0	3 985,3
EBITDA-marginal, %	50	41	47	43	44
Operativt EBIT, MSEK	973,4	652,5	2 244,7	1 364,3	2 870,8
Operativt EBIT-marginal, %	30	27	33	31	32
EBIT, MSEK	–459,5	173,4	–983,6	392,5	476,9
EBIT-marginal, %	–14	7	–15	9	5
Soliditet, %	69	68	69	68	80
Justerat resultat per aktie, SEK <sup>1)</sup>	0,65	0,90	1,79	1,66	3,22
Justerat resultat per aktie efter full utspädning, SEK <sup>1)</sup>	0,62	-	1,70	-	3,22
Resultat per aktie, SEK <sup>1)</sup>	–0,72	0,30	–1,33	0,43	0,36
Resultat per aktie efter full utspädning, SEK <sup>1)</sup>	–0,68	-	–1,26	-	0,36
Lämnad utdelning per aktie, SEK	-	-	-	-	-

Härledning av de Alternativa nyckeltalen operativt EBIT och EBITDA

<b>Rörelseresultat, EBIT, MSEK</b>	<b>–459,5</b>	<b>173,4</b>	<b>–983,6</b>	<b>392,5</b>	<b>476,9</b>
Avskrivningar som återläggs i operativt EBIT					
- Goodwill, MSEK	1 584,7	401,1	3 148,7	776,4	1 924,9
- IP-rättigheter, MSEK	223,3	104,2	441,1	206,4	456,4
- Övervärde på Partner Publishing/Film, MSEK	14,4	15,3	28,1	30,3	54,1
Omvärdering av aktier i intresseföretag, MSEK	–416,7	–41,4	–416,7	–41,4	–41,4
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillningar, MSEK	27,1	-	27,1	-	-
<b>Operativt EBIT, MSEK</b>	<b>973,4</b>	<b>652,5</b>	<b>2 244,7</b>	<b>1 364,3</b>	<b>2 870,8</b>
- Övriga avskrivningar, MSEK	277,1	275,0	538,0	528,3	1 073,2
Omvärdering av aktier i intresseföretag, MSEK	416,7	41,4	416,7	41,4	41,4
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillningar, MSEK	–27,1	-	–27,1	-	-
<b>EBITDA, MSEK</b>	<b>1 640,0</b>	<b>969,0</b>	<b>3 172,3</b>	<b>1 934,0</b>	<b>3 985,3</b>

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

# DEFINITIONER AV ALTERNATIVA NYCKELTAL

Nedan anges Embracer Groups definitioner av ett antal alternativa nyckeltal som används i denna delårsrapport. Nettoomsättningstillväxten redovisas av bolaget eftersom detta nyckeltal anses bidra till investerarens förståelse för bolagets historiska utveckling. EBITDA och EBITDA-marginal redovisas då det är ett av vissa investerare, värdepappersanalytiker och andra intressenter vanligen använt mått på bolags finansiella resultat. Bolaget har valt att redovisa operativt EBIT för att ge en rättvisande bild av den operativa verksamheten. Soliditet anges då bolaget anser att det är ett av vissa investerare, finansanalytiker och andra intressenter vanligen använt mått på bolagets finansiella ställning.

## DEFINITIONER AV NYCKELTAL, KONCERNEN

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

## DEFINITIONER, KVARTALSINFORMATION

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

# KVARTALSINFORMATION PER KALENDERÅR

	2016	2017	2018					2019					2020					2021		
	Helår	Helår	Jan-mar	Apr-jun	Jul-sep	Okt-dec	Helår	Jan-mar	Apr-jun	Jul-sep	Okt-dec	Helår	Jan-mar	Apr-jun	Jul-sep	Okt-dec	Helår	Jan-mar	Apr-jun	Jul-sep
Nettoomsättning, MSEK	302	508	633	838	1273	1381	4 124	1631	1142	1260	1509	5 541	1339	2 069	2 383	2 168	7 959	2 404	3 427	3 296
EBITDA, MSEK	132	273	226	207	215	326	974	619	390	418	518	1 945	495	965	969	879	3 308	1 172	1 532	1 640
Operativt EBIT, MSEK	108	202	131	70	103	197	501	396	204	241	302	1 143	286	712	653	603	2 254	903	1 271	973
EBIT, MSEK	95	188	107	53	91	152	403	172	81	76	91	421	97	219	173	-61	428	145	-524	-459
Resultat efter skatt, MSEK	72	139	81	33	65	114	294	103	53	65	34	254	132	91	228	-190	261	159	-606	-722
Genomsnittligt antal utestående aktier (A och B), milj. <sup>1)</sup>	367	444	475	482	529	518	504	566	615	620	624	606	624	737	756	838	744	855	990	1 008
Genomsnittligt antal utestående aktier (A och B) efter full utspädning, milj. <sup>1)</sup>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	756	840	744	859	1 042	1 060
Resultat per aktie, SEK <sup>1)</sup>	0,20	0,31	0,17	0,07	0,12	0,22	0,58	0,18	0,09	0,11	0,05	0,43	0,21	0,13	0,30	-0,23	0,42	0,19	-0,61	-0,72
Resultat per aktie efter full utspädning, SEK <sup>1)</sup>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0,30	-0,23	0,42	0,18	-0,58	-0,68
Justerat resultat per aktie, SEK <sup>1)</sup>	0,23	0,34	0,21	0,10	0,14	0,30	0,75	0,50	0,26	0,33	0,34	1,41	0,49	0,76	0,90	0,53	2,67	1,03	1,15	0,65
Justerat resultat per aktie efter full utspädning, SEK <sup>1)</sup>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0,90	0,53	2,67	1,03	1,09	0,62
Kassaflöde från den löpande verksamheten, MSEK	99	179	700	165	-740	455	579	777	441	283	239	1 740	766	732	805	840	3 143	1 522	617	1 024
Fritt kassaflöde, MSEK	-	-	-	-	-	-	-	-	47	-116	-207	-	276	204	311	309	1 100	861	-260	6
Nettoomsättningstillväxt, koncernen, YoY, %	42%	68%	673%	878%	1403%	441%	713%	158%	36%	-1%	9%	34%	-18%	81%	89%	44%	44%	80%	66%	38%
Organisk tillväxt, Games, YoY, %	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	74%	51%	11%	-	70%	-2%	-11%
Organiskt tillväxt, valutajusterad, Games, YoY, %	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	71%	61%	21%	-	85%	10%	-9%
EBITDA-marginal, %	44%	54%	36%	25%	17%	24%	24%	38%	34%	33%	34%	35%	37%	47%	41%	41%	42%	49%	45%	50%
Operativ EBIT-marginal, %	38%	40%	20%	8%	8%	14%	12%	25%	18%	19%	20%	21%	21%	34%	27%	28%	28%	38%	37%	30%
EBIT-marginal, %	31%	37%	17%	6%	7%	11%	10%	11%	7%	6%	6%	8%	7%	11%	7%	-3%	5%	6%	-15%	-15%
Bruttovinst (Nettoomsättning – Handelsvaror), MSEK	183	360	313	372	378	542	1 604	889	614	625	762	2 889	673	1 309	1 349	1 307	4 638	1 441	2 614	2 496
Bruttovinst-marginal, %	61%	71%	50%	44%	30%	39%	39%	55%	54%	50%	51%	52%	50%	63%	57%	60%	58%	60%	76%	76%
Nettoomsättning per affärsområde																				
Games - THQ Nordic, MSEK	302	508	135	146	124	352	756	143	185	330	333	991	307	488	567	380	1 742	355	669	374
Games - Koch Media Publishing, MSEK	-	-	257	338	252	187	1 033	794	373	442	467	2 076	515	613	507	497	2 132	465	638	585
Games - Coffee Stain, MSEK	-	-	-	-	-	14	14	98	83	45	36	261	82	172	130	99	483	781	191	120
Games - Saber, MSEK	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	349	259	307	915	271	305	463
Games - DECA Games, MSEK	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	33	72	105	104	146	249
Games - Gearbox Entertainment, SEK m	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	437	434
Games - Easybrain, SEK m	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	576	607
Totalt Games	302	508	391	484	376	553	1 803	1 035	641	816	836	3 328	904	1 622	1 495	1 355	5 376	1 975	2 961	2 831
Partner Publishing/Film, MSEK	-	-	242	354	897	828	2 320	596	501	444	673	2 213	436	447	888	813	2 584	429	466	465
Nettoomsättning total	302	508	633	838	1 273	1 381	4 124	1 631	1 142	1 260	1 509	5 541	1 339	2 069	2 383	2 168	7 959	2 404	3 427	3 296
Specifikation av Nettoomsättningen – affärsområde Games																				
Egna varumärken, %	71%	77%	34%	39%	50%	72%	50%	84%	80%	78%	79%	80%	70%	74%	66%	65%	69%	47%	79%	69%
Förlagstitlar, %	29%	23%	66%	61%	50%	28%	50%	16%	20%	22%	21%	20%	30%	26%	34%	35%	31%	53%	21%	31%
Egna varumärken, MSEK	213	391	134	189	188	396	907	871	510	637	657	2 675	633	1 194	994	875	3 696	927	2 352	1 953
Förlagstitlar, MSEK	89	116	257	295	188	157	897	164	131	179	178	653	270	428	501	480	1 680	1 048	609	878
Försäljning av nya releaser per kvartal, %	-	-	63%	20%	31%	58%	-	75%	18%	32%	35%	-	38%	45%	33%	20%	-	42%	21%	17%
Försäljning av releaser från tidigare år per kvartal, %	-	-	37%	80%	69%	42%	-	25%	82%	68%	65%	-	62%	55%	67%	80%	-	58%	79%	83%
Försäljning av nya releaser per kvartal, MSEK	-	-	246	98	117	321	-	781	118	261	291	-	345	733	488	272	-	838	627	475
Försäljning av releaser fr, tidigare år per kvartal, MSEK	-	-	145	386	259	232	-	254	524	555	545	-	559	889	1 007	1 083	-	1 137	2 333	2 356
Försäljning av fysiska produkter, %	51%	50%	62%	50%	48%	59%	55%	39%	29%	26%	31%	32%	22%	26%	24%	21%	23%	11%	13%	7%
Försäljning av digitala produkter, %	49%	50%	38%	50%	52%	41%	45%	61%	71%	74%	69%	68%	78%	74%	76%	79%	77%	89%	87%	93%
Försäljning av fysiska produkter, MSEK	154	253	243	242	179	324	988	407	189	215	259	1 070	195	419	352	289	1 255	225	375	200
Försäljning av digitala produkter, MSEK	148	251	148	242	197	229	815	628	452	601	577	2 258	709	1 203	1 143	1 066	4 121	1 750	2 585	2 631
Avskrivningar																				
Utvecklade spel, MSEK	-24	-62	-59	-109	-80	-93	-341	-192	-162	-144	-133	-631	-148	-191	-222	-200	-761	-202	-215	-221
Övriga immateriella tillgångar (film mm), MSEK	-	-	-33	-24	-27	-31	-115	-25	-16	-26	-76	-144	-53	-55	-43	-65	-216	-54	-29	-32
Summa	-24	-62	-92	-133	-107	-124	-455	-217	-179	-170	-209	-775	-201	-246	-265	-265	-977	-256	-244	-253
Förvärsrelaterade avskrivningar																				
Förvärvat IP-rättigheter, MSEK	-13	-14	-11	-7	-9	-8	-33	-166	-69	-101	-123	-458	-67	-102	-104	-118	-391	-132	-218	-223
Partner Publishing/Film, MSEK	-	-	-12	-10	-2	-9	-33	-15	-8	-12	-11	-46	-12	-15	-15	-10	-52	-14	-14	-14
Goodwill, MSEK	-	-	-1	-1	-2	-28	-32	-43	-45	-52	-77	-218	-110	-375	-401	-536	-1 423	-612	-1 564	-1 585
Summa	-13	-14	-24	-17	-13	-45	-99	-224	-123	-164	-211	-722	-189	-492	-521	-664	-1 867	-758	-1 796	-1 822
Totalt immateriella tillgångar	-37	-76	-116	-150	-120	-169	-554	-441	-302	-334	-420	-1 497	-390	-738	-786	-929	-2 844	-1 014	-2 039	-2 084
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar																				
Externt utvecklade spel och förskott, MSEK	98	212	115	114	132	167	528	189	225	166	152	732	193	209	172	150	724	166	301	323
Pågående internt utvecklade spel, MSEK	36	80	58	94	102	106	359	116	131	177	221	645	224	248	273	372	1 117	398	469	558
Totala investeringar i spelutveckling	134	292	173	208	234	273	887	305	356	343	373	1 377	417	457	445	522	725	564	770	881
Övriga inv, i immateriella anläggningstillg., MSEK	-	11	12	31	18	31	91	20	22	43	46	131	40	41	39	35	155	36	43	35
Förvärvat IP-rättigheter, MSEK	23	4	-	0	22	11	32	0	0	6	0	7	8	0	0	0	8	0	15	0
Totalt	157	306	185	239	273	314	1 010	326	378	392	419	1 515	465	498	484	558	2 005	599	829	917
Färdigställda spel																				
Färdigställda spel, MSEK	-	176	123	47	50	162	383	220	168	104	152	644	165	253	311	156	885	117	298	281
Övriga nyckeltal																				
Totalt antal pågående utvecklingsprojekt	-	-	54	51	55	77	-	80	81	86	96	-	103	125	135	150	-	160	180	197
Antal offentliggjorda utvecklingsprojekt	-	-	19	17	20	29	-	32	34	37	44	-	43	52	53	61	-	53	56	67
Antal icke offentliggjorda utvecklingsprojekt	-	-	35	34	35	48	-	48	47	49	52	-	60	73	82	89	-	107	124	130
Totalt antal spelutvecklare (interna)	-	-	536	565	608	613	-	860	882	1 162	1 237	-	1 359	2 076	2 551	3 673	-	4 036	5 107	6 141
Totalt antal spelutvecklare (externa)	-	-	714	692	740	871	-	807	946	1 110	1 021	-	1 006	1 109	1 042	963	-	1 079	1 280	1 329
Totalt antal medarbetare utanför spelutveckling	-	-	470	486	554	529	-	541	590	709	713	-	744	790	851	1 094				



Embracer Group är moderbolag till företag som utvecklar och förlägger PC-, konsol- och mobilspele för den globala spelmarknaden. Bolaget har en bred spelportfölj med över 250 ägda varumärken, som till exempel Saints Row, Goat Simulator, Dead Island, Darksiders, Metro, MX vs ATV, Kingdoms of Amalur, TimeSplitters, Satisfactory, Wreckfest, Insurgency, World War Z, Borderlands och många fler.

Embracer Group har huvudkontor i Karlstad och global närvaro genom de åtta operativa koncernerna: THQ Nordic, Koch Media, Coffee Stain, Amplifier Game Invest, Saber Interactive, DECA Games, Gearbox Entertainment och Easybrain. Bolaget har 86 interna studios och fler än 9 000 medarbetare och kontrakterade utvecklare i fler än 40 länder.