

EMBRACER⁺ GROUP

19/20

DELÅRSRAPPORT 2

JULI – SEPTEMBER 2019
EMBRACER GROUP AB (PUBL)
ORG NR. 556582-6558

OPERATIVT EBIT ÖKADE MED 133% TILL 241 MSEK

ANDRA KVARTALET, JULI–SEPTEMBER 2019 (JÄMFÖRT MED JULI–SEPTEMBER 2018)

- > Nettoomsättningen var 1 259,7 MSEK (1 272,7). Nettoomsättningen för affärsområdet Games ökade 117% till 816,0 MSEK (376,0), men minskade 51% till 443,6 MSEK (896,6) för affärsområdet Partner Publishing/Film på grund av att det saknades större lanseringar under kvartalet jämfört med föregående år. Intäkterna från två titlar svarade under samma period förra året för mer än skillnaden mot årets intäkter.
- > EBITDA ökade 95% till 418,1 MSEK (214,8), motsvarande en EBITDA-marginal om 33%.
- > Operativt EBIT ökade 133% till 240,7 MSEK (103,4) motsvarande en operativ EBIT-marginal om 19%.
- > Ökningen i EBITDA och Operativ EBIT hänförs främst till försäljningstillväxten i affärsområdet Games.
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 284,8 MSEK (–740,1).
- > Resultat per aktie uppgick till 0,21 SEK (0,25).
- > Justerat resultat per aktie uppgick till 0,65 SEK (0,28).

Nyckeltal koncernen	Jul–sep 2019	Jul–sep 2018	Apr–sep 2019	Apr–sep 2018	Jan 2018– mar 2019
Nettoomsättning, MSEK	1 259,7	1 272,7	2 401,8	2 110,1	5 754,1
EBITDA, MSEK	418,1	214,8	807,6	421,7	1 592,6
Operativt EBIT, MSEK	240,7	103,4	444,8	173,1	897,1
EBIT, MSEK	76,4	90,8	157,7	143,3	574,6
Resultat efter skatt, MSEK	64,6	65,0	117,4	98,5	396,8
Kassaflöde från löpande verksamhet, MSEK	284,8	–740,1	723,1	–575,6	1 356,4
Omsättningstillväxt, %	–1	1 403	14	2 281	1 034
EBITDA-marginal, %	33	17	34	20	28
Operativ EBIT-marginal, %	19	8	19	8	16

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



KOMMENTAR FRÅN VD**OPERATIVT EBIT ÖKADE
MED 133% TILL 241 MSEK**

Koncernen hade ytterligare ett stabilt kvartal med förbättrad lönsamhet. Koncernens nettoomsättning uppgick till 1 259,7 MSEK (1 272,7). Vårt affärsområde Games som består av Deep Silver, THQ Nordic och Coffee Stain, ökade intäkterna med 117%, vilket gav en nettoomsättning på 816,1 MSEK (376,1) under kvartalet, motsvarande 65% av koncernens totala nettoomsättning. Tillväxten drevs främst av en lyckad lansering av *Wreckfest* och en stark katalogförsäljning. Affärsområdet Partner Publishing/Film minskade försäljningen med 51% till 443,6 MSEK (896,6) på grund av att det saknades större lanseringar under kvartalet jämfört med föregående år. Intäkterna från två titlar svarade under samma period förra året för mer än skillnaden mot årets intäkter.

EBITDA ökade 95% till 418,1 MSEK (214,8) motsvarande en EBITDA-marginal på 33% (17). Operativt EBIT ökade 133% till 241 MSEK vilket höjde Operativa EBIT-marginalen till 19% (8). Förbättringen av lönsamheten förklaras av en god bruttomarginal, som ökade till 50% (30) till följd av skiftet i försäljningsmixen i affärsområdet Games, samt att andelen digital försäljning ökade jämfört med föregående år. Alla tre underkoncerner bidrog till koncernens Operativa EBIT under kvartalet.

Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 284,8 MSEK (-740,1) och vi hade nära 2,9 miljarder SEK i likvida medel i slutet av kvartalet. Nettokassan uppgick till 1,1 miljarder SEK.

Under kvartalet tecknade vi ytterligare avtal för våra kommande speltitlar avseende digitala prenumeration och streamingtjänster på olika plattformar. Intäktsredovisning börjar när spelen lanseras. Avtalen gör det möjligt för en bredare konsumentgrupp att spela våra spel, samtidigt som vi får mer förutsägbara intäkter när vi lanserar nya titlar.

FÖRVÄRV

I augusti hade jag glädjen att välkomna fem förvärv till koncernen: Milestone, Gunfire Games, Goodbye Kansas Game Invest, Game Outlet Europe och KSM. Gunfires spel *Remnant: From the Ashes*, publicerad av Perfect World, lanserades strax efter att vi avslutat förvärvet. Spelet, som är internt utvecklat och ägt, har överträffat våra förväntningar vid tidpunkten för förvärvet, och bidrog till koncernens resultat under kvartalet genom royalties.

Goodbye Kansas Game Invest har gjort två investeringar efter kvartalets utgång. Bolaget har fokus på investeringar i tidig fas och investerade i 45% deläggande i den norska fiskesimulatorutvecklaren Misc Games i Stavanger. Dessutom grundade Goodbye Kansas Game Invest en ny, helägd studio med ett team av erfarna spelutvecklare som hoppat av från en större AAA-rankad spelutvecklare. Mer detaljer om teamet och deras projekt lämnas i framtiden.

Vi arbetar vidare med att genomföra vår strategi och har för närvarande flera pågående diskussioner med företag som kan komma att ansluta sig till vår koncern, varav några är större företag som kan komma att bilda en ny underkoncern. Vi är dock inte beroende av förvärv för att växa. Vår förvärvsstrategi går ut på att addera förläggare, studior och varumärken för att ytterligare öka vår tillväxt och diversifiering, förutsatt att vi hittar rätt företag som delar våra värderingar och ambitioner, och naturligtvis att villkoren är rimliga. Vi förvärvar företag för att höja deras värde genom att ge dem förutsättningar att nå sin fulla potential genom att utveckla fler och bättre spel, växa snabbare, bli mer lönsamma och generera större kassaflöden.

FRAMÅTBlick

Vi är väl positionerade för framtiden. Koncernen har en stark pipeline på 86 titlar under utveckling, varav 49 ännu inte offentliggjorda. Jag vill understryka vikten av att sätta kvaliteten främst. Mitt budskap till alla våra utvecklingsprojekt är att vi måste ta oss tid att bygga enastående upplevelser för våra fans. Detta kommer inte bara att skapa gladare gamers

utan också ge högre avkastning på våra investeringar, vilket i sin tur gör det möjligt för oss att utveckla ännu bättre spel. Nackdelen med principen att sätta "kvalitet först" är att investerare blir otåliga när vissa spel inte genererar intäkter ett visst kvartal. Uppsidan för långsiktiga investerare är att avkastningen blir ännu större när spelen väl lanseras.

Vi fortsätter att skapa långsiktig tillväxt genom att använda vårt kassaflöde från verksamheten för att finansiera ytterligare interna och externa spelutvecklingsprojekt vilka ska driva lönsam tillväxt de kommande åren. För rullande tolv månadersperioder från Q2 18/19 till Q2 19/20 har förhållandet mellan bruttovinst och avskrivningar i affärsområde Games varit i genomsnitt 3,5x. Under samma tidsperiod har förhållandet mellan nettoomsättning och avskrivningar i affärsområde Games varit i genomsnitt 5,0x. Koncernens förläggarverksamhet utvärderar över tusen externa projekt varje år, men endast några uppfyller våra kvalitetskrav. Under kvartalet lanserade vi spel med en total utvecklingskostnad om 101 MSEK (50) och vi har nu färdigutvecklade spel för 393 MSEK (175) i vår balansräkning. Vi gjorde avskrivningar på färdigutvecklade spel om 144 MSEK (80) under kvartalet. Investeringar i spelutveckling under kvartalet uppgick till 343 MSEK (234) och vi har nu pågående spelutvecklingsprojekt till ett värde av nära 1,6 miljarder SEK i vår balansräkning.

För det innevarande kvartalet som slutar i december ser vi med spänning fram emot lanseringen av både *Shenmue III* och *Darksiders Genesis* med Deep Silver respektive THQ Nordic som förläggare.

Inför nästa verksamhetsår som slutar mars 2021 förväntar vi oss fortfarande minst två AAA-titlar. Men det handlar inte bara om AAA, under nästa budgetår väntar vi oss också andra fantastiska produkter såsom *Desperados 3*, *Destroy All Humans*, *Spongebob Squarepants Battle for Bikini Bottom - Rehydrated*, *Wasteland 3*, *Iron Harvest* bland många många andra. Det mycket efterlängtrade *Biomutant* är i utvecklingens slutfas och finslipas i vår studio Experiment 101. Jag räknar med att ett datum för lanseringen blir offentligt så snart teamet är säkra på att nå sina höga ambitioner.

Affärsområdet Partner Publishing/Film kommer att ha ett decemberkvartal utan lansering av någon betydande AAA-titel. Vi förväntar oss att det kommer att ändras under första kalenderhalvåret 2020, då vi väntar ett antal betydande AAA-lanseringar. Vi har gjort en grundlig analys av marknaden för fysisk spelförsäljning de kommande 3-4 åren. Medan marknadsandelen för fysisk spelförsäljning minskar på grund av tillväxten av digital försäljning, förväntar vi oss att värdet av den totala försäljningen förblir ganska stabilt åtminstone de kommande 3-4 åren, drivet av lanseringen av nästa generations konsoler.

Vi fortsätter att bygga och stärka moderföretaget för att höja vår kapacitet. Styrelsen har beslutat att utvärdera en eventuell framtida övergång till IFRS, och jag är glad att se att vårt pågående arbete inom hållbarhet utvecklas väl. Sedan den senaste rapporten har vi tillsatt nya befattningar och vi letar efter ett lämpligt kontor i Stockholm för inflyttning i början av 2020. Men vårt huvudkontor kommer förstås att ligga kvar i Karlstad.

Avslutningsvis vill jag tacka alla våra kunder, kollegor och affärspartners för att ni har bidragit till vår växande familjs framgångar. Vi har nu nära 3 000 medarbetare som dagligen uträttar stora saker. Jag gläds åt att vi har våra mest spännande år någonsin framför oss. Jag hoppas vi ses snart.

Vänliga hälsningar från Värmland.

14 november 2019. Karlstad, Sverige

Lars Wingefors,
Grundare och VD



FINANSIELL UTVECKLING

Alla kommentarer avser kvartalet om inte annat anges. Utvecklingen för delårsperioden sex månader – april-september 2019 har samma förklaring, såvida inte annan kommentar lämnas specifikt för halvårsperioden.

KONCERNENS INTÄKTER

Nettoomsättning per affärsområde, MSEK	Jul–sep 2019	Jul–sep 2018	Förändr.	Apr–sep 2019	Apr–sep 2018	Förändr.
Games - THQ Nordic	329,6	124,4	+165%	514,7	269,7	+91%
Games - Deep Silver	441,7	251,8	+75%	815,1	590,0	+38%
Games - Coffee Stain	44,7	-	-	127,5	-	-
Games delsumma	816,1	376,1	+117%	1 457,5	859,7	+70%
Partner Publishing/Film	443,6	896,6	-51%	944,3	1 250,4	-24%
Total nettoomsättning	1 259,7	1 272,7	-1%	2 401,8	2 110,1	+14%

Koncernens nettoomsättning var något lägre under kvartalet på grund av en nedgång inom affärsområdet Partner Publishing/Film, medan nettoomsättningen ökade i affärsområde Games. Bakom den positiva utvecklingen för affärsområde Games låg nya lanseringar, stark katalogförsäljning och förvärvade verksamheter. Nettointäkterna inom affärsområdet Partner Publishing/Film minskade under perioden, främst på grund av färre betydande lanseringar under andra kvartalet. Intäkterna från två titlar svarade under samma period förra året för mer än skillnaden mot årets intäkter.

Koncernens nettoomsättning under första halvåret ökade med 14%, främst drivet av en god tillväxt jämfört med föregående år inom THQ Nordic och Deep Silver samt förvärvet av Coffee Stain.

KONCERNENS KOSTNADER

Rörelsens kostnader, MSEK	Jul–sep 2019	Jul–sep 2018	Apr–sep 2019	Apr–sep 2018
Handelsvaror	-635,1	-895,2	-1 163,1	-1 361,2
Övriga externa kostnader	-191,8	-158,2	-369,3	-278,3
Personalkostnader	-258,2	-170,8	-481,4	-337,9
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-341,7	-124,0	-649,9	-278,4
Totala rörelsekostnader	-1 426,8	-1 348,2	-2 663,7	-2 255,8

Koncernens kostnader ökade till följd av förvärv och tillväxt inom affärsområdet Games. Posten handelsvaror minskade, främst på grund av en gynnsam förändring av försäljningsmixen från Partner Publishing/Film till affärsområdet Games, och inom Games en ökning av andelen digital försäljning 74% (52) och ägda titlar 78% (50). Handelsvaror inkluderar replikeringskostnader, licensavgifter och royalties.

Ökningen av övriga externa kostnader och personalkostnader jämfört med föregående år förklaras av ökade investeringar i koncernens spelportfölj uppgående till 84,9 MSEK. Nettoökningen exklusive aktiverad spelutveckling uppgick till 36,2 MSEK och drevs främst av ökade kostnader för att hantera den växande spelportföljen samt högre kostnader för att ytterligare förstärka koncerngemensamma funktioner.



Avskrivningar, MSEK	Jul–sep 2019	Jul–sep 2018	Apr–sep 2019	Apr–sep 2018
Immateriella tillgångar				
Utvecklade spel	-143,7	-80,2	-306,1	-188,7
Övriga immateriella tillgångar (Film etc.)	-26,5	-26,7	-43,0	-50,8
Summa	-170,2	-106,9	-349,1	-239,5
<i>Förvävsrelaterade avskrivningar</i>				
IP-rättigheter	-100,5	-8,5	-169,6	-15,0
Övervärden Partner Publishing/Film	-12,0	-1,9	-20,2	-11,4
Goodwill	-51,7	-2,2	-97,2	-3,4
Summa	-164,3	-12,6	-287,0	-29,8
Totalt immateriella tillgångar	-334,5	-119,5	-636,1	-269,3
Materiella tillgångar	-7,4	-4,5	-13,8	-9,1
Totala avskrivningar	-341,7	-124,0	-649,9	-278,4

Definitioner

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

Övriga immateriella tillgångar (film mm): Majoriteten av övriga immateriella tillgångar (film mm) hänförs till filmverksamheten och skrivs av baserat på faktiskt försäljning i förhållande till förväntad försäljning av relevant titel.

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

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

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

Ökningen av avskrivningar på spel hänförs främst till nya lanseringar. Ökningen av förvävsrelaterade avskrivningar är relaterad till förvävade dotterbolag och verksamheter. Den slutliga förvävsanalysen (PPA) för Koch Media i perioden januari-mars 2019 förklarar den stora ökningen mellan åren.

KONCERNENS RESULTAT

Ökningen av koncernens EBITDA, från 214,8 MSEK till 418,1 MSEK, och Operativt EBIT, från 103,4 MSEK till 240,7 MSEK, för kvartalet drevs av en förbättrad bruttomarginal som främst förklaras av den gynnsamma förändringen i försäljningsmix från Partner Publishing/Film till Games, och inom Games från fysisk till digital försäljning och från förlagstitlar till ägda titlar. EBIT minskade, från 90,8 MSEK till 76,4 MSEK, under kvartalet, främst till följd av högre förvävsrelaterade avskrivningar, -164,3 MSEK (-12,6).

KONCERNENS KASSAFLÖDE OCH FINANSIELL STÄLLNING

Kvartalets kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapital uppgick till 364,7 MSEK (224,3) och minskades med betalad skatt om -53,4 MSEK i kvartalet. Ökningen beror främst på det förbättrade rörelseresultatet. Betalad skatt för de första sex månaderna uppgick till -125,0 MSEK. Förändring av rörelsekapital uppgår till -79,9 MSEK (-964,4) och är främst relaterat till ökade kundfordringar till följd av att en större andel av försäljningen skedde i slutet av kvartalet. Kassaflödet från den löpande verksamheten efter förändringar av rörelsekapital för perioden var 284,8 MSEK (-740,1).

Det förekom ingen effekt av forfäiting under kvartalet då nyttjandet var noll 30 juni och 30 september. Förra året minskades forfäiting med cirka 189 MSEK under kvartalet. Justerat för effekten av forfäiting, uppgår förändringen i rörelsekapital till -79,9 MSEK (-775,4). Skillnaden förklaras främst av ett högre ingående rörelsekapital i kvartalet jämfört med förra året, lägre försäljning inom Partner Publishing/Film och en högre grad av digital försäljning inom affärsområdet Games.



Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till –1 203,3 MSEK (–284,0), varav –802,7 MSEK hänförs till förvärvade bolag. Koncernens investeringar i immateriella anläggningstillgångar uppgick till –391,9 MSEK (–273,3) främst relaterade till aktiverade kostnader för pågående spelutveckling –343,0 MSEK och filmrättigheter –41,5 MSEK. Investeringar i materiella anläggningstillgångar uppgick till –8,6 MSEK (–3,4).

Kassaflödet från finansieringsverksamheten uppgick till 619,6 MSEK (856,7) och är främst beroende på högre utnyttjande av kreditfaciliteter i Koch Media.

Likvida medel uppgick vid periodens utgång till 2 867,9 MSEK jämfört med 3 159,0 MSEK den 30 juni 2019. Koncernen hade därtill outnyttjade krediter om 698,8 MSEK jämfört med 1 511,9 MSEK den 30 juni 2019. Sammantaget uppgick koncernens likvida medel och outnyttjade kreditlimiter till 3 566,7 MSEK vid utgången av kvartalet, jämfört med 4 670,9 MSEK per den 30 juni 2019. Den 30 september 2019 uppgick koncernens nettokassa till 1 099,5 MSEK jämfört med 2 048,9 MSEK den 30 juni 2019.

IMMATERIELLA TILLGÅNGAR

Företaget hade vid utgången av perioden immateriella tillgångar till ett värde av totalt 5 521,6 MSEK jämfört med 3 818,6 MSEK vid föregående kvartals utgång, 2019-06-30 fördelat på:

Immateriella tillgångar – specifikation	2019-09-30	2019-06-30
Färdigutvecklade spel	392,9	427,0
Pågående spelutvecklingsprojekt	1 582,4	1 280,4
Övriga immateriella tillgångar (film m.m.)	283,0	163,1
Immateriella tillgångar	2 258,3	1 870,5
IP-rättigheter	2 071,8	1 000,2
Övervärde, Partner Publishing/Film	208,3	161,4
Goodwill	983,2	786,5
Immateriella tillgångar relaterade till förvärv	3 263,3	1 948,1
Totalt	5 521,6	3 818,6



FÖRVÄRV

Milestone

Koncernens helägda dotterbolag Koch Media GmbH har förvärvat Milanobaserade Milestone s.r.l., en ledande utvecklare och förläggare av racingspel som står bakom framgångsrika speltitlar såsom *MotoGP*, *MXGP*, *RIDE* och *Monster Energy Supercross*. Köpeskillingen motsvarar 44,9 MEUR på en kassa- och skuldfri basis, plus en tilläggsköpeskillning som baseras på uppfyllandet av vissa överenskomna framtida lönsamhetsmål. Milestone bedöms nå nettointäkter inom intervallet 27,5-32,25 MEUR, EBITDA om 15,5-18,0 MEUR och Operating EBIT om 10,75-12,5 MEUR för det kommande räkenskapsåret som avslutas i juni 2020.

Goodbye Kansas Game Invest

Moderföretaget har förvärvat Goodbye Kansas Game Invest AB genom sitt helägda dotterbolag THQ Nordic Lager 1 AB. Köpeskillingen om 42,4 MSEK på en kassa- och skuldfri basis ligger väl under det kapital som Goodbye Kansas Game Invest AB investerat i sina portföljbolag. Via förvärvet stärker koncernen sin plattform för minoritetsinvesteringar i lovande utvecklingsstudior.

Gunfire Games

Koncernens helägda dotterbolag THQ Nordic GmbH har förvärvat Gunfire Games, LLC baserat i Austin, Texas. Gunfire Games är utvecklaren bakom de kritikerrosade spelserierna *Darksiders*®, *Chronos*® och *From Other Suns*® och är en långvarig utvecklingspartner till THQ Nordic. Förvärvet inkluderar utvecklingsstudion med ett team om 63 kreativa och tekniska spelutvecklare och samtliga IP-rättigheter. Köpeskillingen är inte offentliggjord men koncernen förväntas återfå investeringen inom loppet av 3-4 år i samband med lansering av befintliga spelutvecklingsprojekt.

Övrigt

Game Outlet Europe AB, en oberoende nischdistributör med nyproduktion av retrospel, retrospel-hårdvara och spelhårdvara samt KSM GmbH, en av de ledande leverantörerna av anime-filmer i Tyskland, har båda förvärvats under kvartalet. Förvärven presenterades i den föregående kvartalsrapporten som händelser efter kvartalets utgång.

PRELIMINÄRA FÖRVÄRVSANALYSER (PPA)

Preliminära PPAs har upprättats för förvärven av Milestone, Gunfire Games, Game Outlet Europe, Goodbye Kansas Game Invest och KSM. Den preliminära PPA:n omfattar den bedömda totala köpeskillingen för de förvärvade aktierna, såsom kontanter eller aktier vid tillträdet samt eventuella villkorade tilläggsköpeskillningar i kontanter eller aktier. Den totala köpeskillingen jämförs med verkligt värde på nettotillgångarna i det förvärvade bolaget. Om den totala köpeskillingen är högre än nettotillgångarnas verkliga värde allokeras mellanskillnaden till övervärde.

Det totala övervärdet för periodens förvärv uppgår till 1,330 MSEK och har huvudsakligen allokerats till goodwill och IP-rättigheter.

VERKSAMHETSÖVERSIKT PER AFFÄRSOMRÅDE

AFFÄRSOMRÅDE GAMES – THQ NORDIC

THQ Nordic lanserade följande nya titlar under kvartalet juli-september 2019:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Red Faction Guerilla Re-mars-tered</i>	THQ Nordic	THQ Nordic	Switch	On- och Offline
<i>Darksiders 3 - Keepers of the Void DL</i>	THQ Nordic	THQ Nordic	PC, PS4, Xbox One	Online
<i>MX vs ATV All Out - 2019 AMA Pro Motocross Championship DLC</i>	THQ Nordic	THQ Nordic/ Extern	PC, PS4, Xbox One	Online
<i>Monster Jam - Fire & Ice Truck Bundle DLC</i>	THQ Nordic	Extern	PC, PS4, Xbox One	Online
<i>Wreckfest</i>	THQ Nordic	THQ Nordic	PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Wreckfest - Deluxe Edition</i>	THQ Nordic	THQ Nordic	PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Rebel Cops</i>	THQ Nordic	THQ Nordic	PC, MAC, Linux, PS4, Xbox One, Switch	Online
<i>Darksiders Deathinitive Edition</i>	THQ Nordic	THQ Nordic	Switch	On- och Offline
<i>Lock's Quest</i>	HandyGames	THQ Nordic	Android, iOS	Online
<i>This is the Police 2</i>	HandyGames	THQ Nordic	Android, iOS	Online
<i>Battle Chasers: Nightwar</i>	HandyGames	Extern	Android, iOS	Online
<i>Chessfinity</i>	HandyGames	Extern	Android, iOS	Online

Nettoomsättningen för affärsområdet Games – THQ Nordic ökade 165% till 329,6 MSEK.

De viktigaste intäktsdrivarna var den framgångsrika lanseringen av *Wreckfest* för konsol, Switch-releaserna av både *Red Faction Guerilla Re-mars-tered* och *Darksiders Deathinitive Edition* och en stark katalogförsäljning under kvartalet. Ett antal DLCs kommer att lanseras för *Wreckfest* innan slutet av innevarande räkenskapsår.

Gunfire's *Remnant: From the Ashes*, förlagt av Perfect World släpptes strax efter förvärvet av Gunfire. Spelet, som är ett internt utvecklat och egenägt varumärke, har överträffat ledningens förväntningar vid tiden för förvärvet, och har bidragit till koncernens resultat under kvartalet genom royalties.

THQ Nordics förläggare HandyGames fortsätter att prestera väl. Verksamheten är fortfarande liten men har växande intäkter. Under kvartalet har deras premiumprissatta iOS / Android-release av *Battle Chasers: Nightwar* överträffat ledningens förväntningar.

THQ Nordics IP-portfölj stärktes under kvartalet genom förvärven av *Knights of Honor II* och *Worldshift* samt Gunfire IPs *Chronos*®, *From Other Suns*® och *Remnant: From the Ashes*. Under perioden träffades ett avtal avseende en vilande medelstor speltitel, där THQ Nordic har överlåtit IP-rättigheterna men behåller publiceringsrättigheterna för befintliga SKU-er.

Efter kvartalets slut etablerades THQ Nordic Japan KK i Tokyo. Målet är att sköta distribution, PR och marknadsföring av THQ Nordics och HandyGames portfölj av spel på den japanska marknaden.

BUSINESS AREA GAMES – COFFEE STAIN

Nettoomsättningen för affärsområdet Games - Coffee Stain uppgick till 44,7 miljoner kronor (ingen jämförelse med föregående kvartal tillgänglig då studion förvärvades efter motsvarande kvartal föregående år). *Satisfactory*, *Goat Simulator* och *Deep Rock Galactic* var fortsatt de viktigaste intäktskällorna under kvartalet. *Satisfactory* hade inga större kampanjer på Epic Game Store under kvartalet, men framöver väntas försäljningen få nytt stöd genom planerade uppdateringar av innehåll samt nya kampanjer. För framtiden planerar Coffee Stain ett noterbart antal nya lanseringar som ska under nästa verksamhetsår med slut mars 2021. Efter kvartalets slut gjorde Coffee Stain en mindre minoritetsinvestering i en studio baserad i England.



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – DEEP SILVER

Deep Silver lanserade följande nya titlar kvartalet juli-september 2019:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>MXGP2019</i>	Milestone	Exklusiv licens	PS4, Xbox One, PC	On- and Offline
<i>Redeemer Enhanced Edition</i>	Ravencourt	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>The Bard's Tale IV Director's Cut</i>	Deep Silver	Extern	PS4, Xbox One	Offline
<i>Dead by Daylight</i>	Deep Silver	Extern	Switch	Offline
<i>Hunt: Showdown</i>	Deep Silver	Extern	PC	Offline

Nettoomsättningen för affärsområdet Games - Deep Silver ökade 75% till 441,7 MSEK.

Förvärvet av utvecklingsstudio Milestone bidrog med en nettoomsättningstillväxt om cirka 42,4 MSEK med releasen av *MXGP2019* i slutet av augusti som den främsta värde drivaren.

MXGP2019 var den enda stora nya releasen under kvartalet från Deep Silver. Tillväxten under kvartalet drevs främst av en stark katalogförsäljning där *Metro*-franchisen bidrog mest tack vare en fortsatt gynnsam försäljningsutveckling. *Kingdom Come Deliverance*, *Pathfinder Kingmaker* och *Outward* var också betydelsefulla för kvartalets intäkter. Slutligen hade spelserierna *Dead Island* och *Saints Row* fortsatt god försäljning, och visade sin betydelse för den positiva utvecklingen av katalogförsäljningen.

Betydande release under nästa kvartal förväntas *Shenmue III* bli. Andra lanseringar som planeras inkluderar *Let's Sing*, med Deep Silvers första USA-release under varumärket, *Let's Sing Country*.

AFFÄRSOMRÅDE PARTNER PUBLISHING/FILM

Nettoomsättningen för affärsområdet Partner Publishing/Film minskade med 51% till 443,6 MSEK i kvartalet på grund av att större lanseringar saknades i jämförelse med föregående år. Som jämförelse svarade intäkterna från två titlar under samma period förra året för mer än skillnaden mot årets intäkter.

Codemasters *F1 2019* fortsatte att vara en betydande tillväxt drivare under kvartalet. Andra noterbbara releaser var *Monster Hunter World Iceborn* (Capcom), *Catherine Full Body* (Atlus), *Ghostbusters the Video Game Remastered* (Saber Interactive) och *Greedfall* (Focus Home Interactive).

I utsikterna för det innevarande kvartalet väntas affärsområdet Partner Publishing/Film inte ha några noterbbara AAA-lanseringar. Detta väntas förändras under första kalenderhalvåret 2020, då några betydande AAA-lanseringar väntas ske. Som ett led i den positiva marknadsutvecklingen för retrokonsoller kommer under nästa kvartal spelkonsollen Sega Mega Drive Mini att lanseras.

Noterbara releaser under det kommande kvartalet oktober - december innefattar:

- > *SEGA Mega Drive Mini* från Sega/Atlus
- > *GRID* från Codemasters
- > *Terminator: Resistance* från Reef Entertainment
- > *Football Manager 2020* från SEGA
- > *Life is Strange 2* från Square Enix
- > *Sniper Ghost Warriors Contracts* från CI Games
- > *Super Monkey Ball Banana Blitz HD* från Atlus
- > *Cities: Skylines - Parklife Edition* från Paradox

Tillskottet av Game Outlet Europe bidrog till intäktsökningen med cirka 14 MSEK. De lanserar för närvarande en serie retro-hårdvara och tillbehör såsom Retro-Bit SEGA Mega Drive-kontroller och 8Bitdo retro-kontroller.

Filmverksamheten hade under kvartalet en stabil fysisk försäljning och en positiv digital försäljning. En betydande digital försäljning adderades genom Amazon Prime. Ett antal mindre titlar lanserades i Tyskland och Italien.

PÅGÅENDE UTVECKLING OCH KOMMANDE RELEASER

Koncernen investerade 343,0 MSEK i sin växande utvecklingspipeline som kommer att driva tillväxt och lönsamhet de kommande åren. I slutet av kvartalet hade THQ Nordic, Deep Silver och Coffee Stain 86 spel under utveckling, varav 49 titlar för närvarande ej är offentliggjorda.

Totalt hade koncernen 2 272 spelutvecklare vid kvartalets slut (1 162 interna och 1 110 externa).

Utannonserade releaser Affärsområde Games per den 14 november 2019

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>A Rat's Quest</i>	HandyGames	Extern	PS4, Xbox One, PC, Switch	Online
<i>El Hijo</i>	HandyGames	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online
<i>One Hand Clapping</i>	HandyGames	Extern	PS4, Xbox One, PC, Switch	Online
<i>Spitlings</i>	HandyGames	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online
<i>Through the Darkest of Times</i>	HandyGames	Extern	PC, MAC	On- och Offline
<i>Townsmen VR</i>	HandyGames	Eget	PC, PS4	Online
<i>Endling – Extinction is Forever</i>	HandyGames	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>Aquanox Deep Descent</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Biomutant</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Darksiders – Genesis</i>	THQ Nordic	Eget	PS4, Xbox One, PC, Switch, Stadia	On- och Offline
<i>Desperados 3</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Destroy all Humans! – Remake</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Pillars of Eternity II – Deadfire</i>	THQ Nordic	Extern	PS4, Xbox One, Switch	Offline
<i>Scarf</i>	THQ Nordic	Extern	PC	Online
<i>Spongebob – Battle for Bikini Bottom Rehydrated</i>	THQ Nordic	Licens	PS4, Xbox One, PC, Switch	On- och Offline
<i>The Guild 3</i>	THQ Nordic	Eget	PC	On- och Offline
<i>Comanche</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Online
<i>Knights of Honor II: Sovereign</i>	THQ Nordic	Eget	PC	On- och Offline
<i>DCL – The Game</i>	THQ Nordic	Extern	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Dead Island 2</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Iron Harvest</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Metro Exodus – The Two Colonels (DLC)</i>	Deep Silver	Exklusiv licens	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Metro Exodus – Sam's Story (DLC)</i>	Deep Silver	Exklusiv licens	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Pathfinder: Kingmaker</i>	Deep Silver	Extern	PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>Shenmue III</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4	On- och Offline
<i>Wasteland 3</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Monster Energy Supercross 3</i>	Milestone	Extern	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>9 Monkeys of Shaolin</i>	Ravencourt	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>Ash of Gods: Redemption</i>	Ravencourt	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>Cooking Mama Cookstar</i>	Ravencourt	Extern	PS4, Switch	Offline
<i>Deep Rock Galactic</i>	Coffee Stain	Extern	PC, Xbox One	Online
<i>HuntDown</i>	Coffee Stain	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch, Mobile	Online
<i>Satisfactory</i>	Coffee Stain	Eget	PC	Online
<i>Songs of Conquest</i>	Coffee Stain	Eget	PC	Online
<i>Midnight Ghost Hunt</i>	Coffee Stain	Extern	PC	Online

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare.



ÖVRIG INFORMATION

MODERFÖRETAGET

Moderföretagets nettoomsättning för kvartalet uppgick till 183,0 MSEK (69,3) och resultatet före skatt var 95,1 MSEK (30,0). Resultatet efter skatt var 74,2 MSEK (23,4). Moderföretagets nettoomsättning under räkenskapsåret första sex månader var 284,3 MSEK (137,0) och resultatet före skatt var 122,8 miljoner kronor (54,1). Resultatet efter skatt var 95,8 MSEK (42,2).

Investeringarna i immateriella tillgångar uppgick under kvartalet till 189,8 MSEK (35,3). Investeringar i immateriella tillgångar under räkenskapsåret första sex månader uppgick till 321,0 MSEK (42,3).

Likvida medel uppgick den 30 september 2019 till 2 069,5 MSEK (1 148,1). Moderföretagets eget kapital uppgick vid periodens slut till 5 552,0 MSEK (2 586,3).

Moderföretaget ändrade namn från THQ Nordic AB till Embracer Group AB enligt beslut på senaste årsstämman.

KVARTALSUPPDATERING HÅLLBARHET

Det ramverk för hållbarhet som presenterats i årsredovisningen har rullats ut i hela koncernen. Sedan förra kvartalet har också ambassadörsprogrammet startats, där medarbetare i alla dotterbolag leder och samordnar arbetet lokalt. Med samordning från moderföretaget, under ledning av Karin Edner, identifierar ambassadörerna de aktiviteter som skapar högst värde för intressenterna, och som passar in i koncernens ramar och GRI standards, och delar dem med varandra för att inspirera och dela bästa praxis.

Dessutom har en uppförandekod antagits och arbete pågår för närvarande med en populär version. Alla aktiviteter presenteras i sin helhet i årsredovisningen nästa år. Ramverket skapar en tydlig gemensam grund för hållbarhet i hela koncernen.

NÄRSTÅENDETRANSAKTIONER

Under kvartalet:

- > Quantic Labs S.R.L¹⁾ fakturerade THQ Nordic GmbH för QA-tjänster uppgående till ett belopp om totalt 3,9 MSEK (1,4).
- > Quantic Labs S.R.L¹⁾ fakturerade Koch Media GmbH för tjänster uppgående till 0,1 MSEK (0,1).
- > Nordic Games Group AB fakturerade Game Outlet Europe AB²⁾ för tjänster uppgående till 0,1 MSEK (0,1).

Embracer Group AB har även ett hyresavtal med Lars Wingefors AB. Embracer Group AB betalade 0,1 MSEK (0,1).

Samtliga transaktioner med närstående har skett till marknadspris.

¹⁾ Bolag ägda av Nordic Games Group AB, en koncern som ägs till 100% av Lars Wingefors, Erik Stenberg, Mikael Broden, Pelle Lundborg, Klemens Kreuzer och Reinhard Pollice.

²⁾ Game Outlet Europe AB ägdes t.o.m. 14 augusti 2019, av Nordic Games Group AB, en koncern som ägs till 100% av Lars Wingefors, Erik Stenberg, Mikael Broden, Pelle Lundborg, Klemens Kreuzer och Reinhard Pollice. Sedan den 15 augusti 2019 ingår bolaget i Embracer Group AB.



HÄNDELSE EFTER KVARTALET'S UTGÅNG

- > I enlighet med ett årsstämmobeslut genomfördes en uppdelning av Bolagets aktier, en s.k. aktiesplit, med 8 oktober som avstämningsdag. Varje aktie, oavsett aktieslag, delades i tre aktier. Därmed ökade det totala antalet aktier i Bolaget från 103 968 345 aktier till 311 905 035 aktier med ett kvotvärde om cirka 0,003 SEK.
- > Efter kvartalets slut gjorde Coffee Stain en mindre minoritetsinvestering i en studio baserad i England.
- > Goodbye Kansas Game Invest AB investerade i 45% deläggande den norska fiske-simulatorutvecklaren Misc Games i Stavanger.
- > Goodbye Kansas Game Invest grundade en ny, helägd studio med ett team av erfarna spelutvecklare som hoppat av från en större AAA-rankad spelutvecklare. Mer detaljer om teamet och deras projekt lämnas vid senare tillfälle.

Under perioden 1 oktober 2019 till 14 november 2019 lanserades följande titlar:

Titel	Förläggare	Varumärkes- ägare	Plattformer	Försäljnings- kanaler
<i>The Monkey King - Hero is back</i>	THQ Nordic	Extern	PS4	On- och Offline
<i>Little Big Workshop</i>	HandyGames	Eget	PC	Online
<i>Cooking Simulator</i>	Ravencourt	Extern	PC	Offline
<i>Let's Sing 2020</i>	Ravencourt	Extern	PS4, Switch	On- och Offline
<i>Let's Sing Country</i>	Ravencourt	Extern	PS4, X1, Switch	On- and Offline

AKTIEN

ÄGARE PER 30 SEPTEMBER 2019

Förändr. från
30 juni 2019

Namn	Andel		Andel röster, %	Andel B-aktier
	A-aktier	B-aktier		
Lars Wingefors genom bolag ¹⁾	6 501 467	29 523 732	34,65	51,11
Swedbank Robur Fonder		9 316 268	8,96	5,04
Erik Stenberg genom bolag ²⁾	1 407 724	6 392 600	7,50	11,07
Handelsbanken Fonder		5 920 277	5,70	3,20
Didner & Gerge Fonder		3 374 740	3,25	1,82
Första AP-fonden		3 140 934	3,02	1,70
Mikael Brodén genom bolag ³⁾	483 378	2 195 063	2,58	3,80
SEB Fonder		2 138 603	2,06	1,16
Familjen Olsson med stiftelse		1 760 000	1,69	0,95
Livförsäkringsbolaget Skandia		1 593 879	1,53	0,86
Luisa Bixio ⁴⁾		1 267 323	1,22	0,69
Avanza Pension		1 145 621	1,10	0,62
Klemens Kreuzer genom bolag ⁵⁾	201 784	916 321	1,08	1,59
ODIN Fonder		1 000 000	0,96	0,54
Andra AP-fonden		919 000	0,88	0,50
Martin Larsson		899 699	0,87	0,49
Pelle Lundborg med familj genom bolag ⁶⁾	289 966	516 760	0,78	1,85
Reinhard Pollice genom bolag ⁷⁾	115 681	655 524	0,74	0,98
Skandia Fonder		648 990	0,62	0,35
BlackRock		627 947	0,60	0,34
Rolf Lundström		600 000	0,58	0,32
RAM Rational Asset Management		536 241	0,52	0,29
Anton Westbergh ⁸⁾		533 437	0,51	0,29
Danske Invest Fonder		432 895	0,42	0,23
TIN Fonder		410 000	0,39	0,22
Koch Media Holding GmbH ⁹⁾		375 976	0,37	0,20
Sensor Fonder		360 451	0,35	0,19
Aktia Asset Management		343 530	0,33	0,19
Nordnet Pensionsförsäkring		315 734	0,30	0,17
Knutsson Holdings AB		300 000	0,29	0,16
Michael Knutsson		300 000	0,29	0,16
Svenska Handelsbanken AB för PB		295 074	0,28	0,16
Meme Addict AB		293 185	0,28	0,16
Spelfisken AB		293 185	0,28	0,16
Amyril AB		293 185	0,28	0,16
Grillus Janus Invest AB		293 185	0,28	0,16
Hippies With Attitude AB		293 185	0,28	0,16
Long Name Holding AB		293 185	0,28	0,16
Stefan Spel & Bry AB		293 185	0,28	0,16
Vedtraven Finans AB		293 185	0,28	0,16
TOPP 40	9 000 000	81 102 099	86,69	92,51
ÖVRIGA	0	13 866 246	13,31	7,49
TOTALT	9 000 000	94 968 345	100,00	100,00

¹⁾ Lars Wingefors AB och Lars Wingefors 2 AB, som ägs till 100% av VD Lars Wingefors.

²⁾ Xagonus AB som ägs till 100% av vice Koncernchef Erik Stenberg.

³⁾ CMB Holding AB som ägs till 100% av Mikael Brodén, medgrundare Embracer Group.

⁴⁾ ALB S.r.l. som ägs till 100% av Luisa Bixio, grundare och VD, Milestone.

⁵⁾ Gerado AB som ägs till 100% av Klemens Kreuzer, VD för THQ Nordic GmbH.

⁶⁾ Lumarisimo AB som ägs av Pelle Lundborg, medgrundare Embracer Group, med familj.

⁷⁾ Gigalomaniac Holding AB som ägs till 100% av Reinhard Pollice, Affärs- och produktutvecklingsdirektör, THQ Nordic GmbH.

⁸⁾ Inwestbergh AB som ägs till 100% av Anton Westbergh, grundare och VD, Coffee Stain.

⁹⁾ Koch Media Holding GmbH (tidigare moderföretag i Koch Media-koncernen), delägt av Klemens Kundratitz, VD och medgrundare av Koch Media-koncernen.

Källa: Monitor från Modular Finance. Sammanställd och bearbetad data från olika källor inklusive Euroclear, Morningstar och Finansinspektionen.



INFORMATION OM NASDAQ FIRST NORTH GROWTH MARKET

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

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

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

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

REDOVISNING OCH VÄRDERINGSPRINCIPER

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

Bolagets redovisningsprinciper finns beskrivna i den senast avgivna årsredovisningen 2018/19.

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

Embracer Group planerar att publicera finansiella rapporter vid följande tillfällen:

Delårsrapport april-december 2019	19 februari 2020
Bokslutskommuniké 2019/2020	20 maj 2020
Delårsrapport april-juni 2020	13 augusti 2020

FÖR YTTERLIGARE INFORMATION

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

För frågor om denna rapport, vänligen kontakta:

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



UNDERTECKNANDE OCH INTYGANDE

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

Karlstad, Sverige, 14 november 2019

Kicki Wallje-Lund
Styrelseordförande

Ulf Hjalmarsson

Jacob Jonmyren

Erik Stenberg

Lars Wingefors
Verkställande direktör

Denna delårsrapport är sådan information som Embracer Group AB är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 14 november 2019 kl. 06:00 CET.

RESULTATRÄKNING – KONCERNEN

MSEK	Jul–sep 2019	Jul–sep 2018	Apr–sep 2019	Apr–sep 2018	Jan 2018– mar 2019
Nettoomsättning	1 259,7	1 272,7	2 401,8	2 110,1	5 754,1
Aktiverat arbete för egen räkning	176,6	102,0	307,8	195,5	475,2
Övriga rörelseintäkter	66,9	64,3	111,9	93,5	333,3
Summa rörelsens intäkter	1 503,3	1 439,0	2 821,4	2 399,1	6 562,6
Rörelsens kostnader					
Handelsvaror	–635,1	–895,2	–1 163,1	–1 361,2	–3 260,7
Övriga externa kostnader	–191,8	–158,2	–369,3	–278,3	–868,0
Personalkostnader	–258,2	–170,8	–481,4	–337,9	–841,2
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	–341,7	–124,0	–649,9	–278,4	–1 018,0
Summa rörelsens kostnader	–1 426,8	–1 348,2	–2 663,7	–2 255,8	–5 988,0
Rörelseresultat	76,4	90,8	157,7	143,3	574,6
<i>Resultat från finansiella poster:</i>					
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	9,4	0,6	18,0	0,6	3,4
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	–6,1	–3,8	–12,7	–7,7	–32,6
Summa finansiella poster	3,3	–3,2	5,3	–7,1	–29,2
Resultat efter finansiella poster	79,7	87,5	163,0	136,2	545,4
Resultat före skatt	79,7	87,5	163,0	136,2	545,4
Skatt på årets resultat	–15,1	–22,5	–45,6	–37,7	–148,6
Periodens resultat	64,6	65,0	117,4	98,5	396,8
<i>Hänförligt till:</i>					
Moderföretagets aktieägare	65,0	65,0	118,2	98,5	397,4
Innehav utan bestämmande inflytande	–0,4	-	–0,8	-	–0,6
Resultat per aktie, SEK	0,21	0,25	0,38	0,39	1,56
Genomsnittligt antal utestående aktier, miljoner	310	264	309	253	255

BALANSRÄKNING – KONCERNEN

MSEK	30 sep 2019	30 sep 2018	31 mar 2019
Immateriella anläggningstillgångar	5 521,6	2 171,9	3 707,0
Materiella anläggningstillgångar	169,9	142,1	155,6
Finansiella anläggningstillgångar	218,1	199,7	196,2
Varulager	385,4	212,4	322,9
Kortfristiga fordringar	1 579,4	1 402,4	1 297,3
Likvida medel	2 867,9	1 345,6	2 929,1
Summa tillgångar	10 742,3	5 474,0	8 608,2
Aktiekapital	0,9	0,7	0,9
Övrigt tillskjutet kapital	5 289,1	2 357,0	4 976,2
Annat eget kapital inkl årets resultat	895,3	473,1	735,7
Avsättningar	1 214,0	331,2	666,5
Långfristiga skulder	214,6	207,1	211,3
Kortfristiga skulder	3 128,3	2 105,0	2 017,7
Summa eget kapital och skulder	10 742,3	5 474,0	8 608,2
Räntebärande fordringar uppgår till	2 867,9	1 345,6	2 929,1
Räntebärande skulder uppgår till	1 768,4	1 320,7	918,1

EGET KAPITAL – KONCERNEN

MSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. periodens resultat	Minoritetens andel	Eget kapital i koncernen
Belopp per 1 april 2019	0,9	4 976,2	719,3	16,4	5 712,9
Omräkningsdifferens			42,4		42,4
Nyemission	0,0	313,9			313,9
Emissionskostnader ¹⁾		-1,0			-1,0
Övrigt			-0,2		-0,2
Periodens resultat			118,2	-0,8	117,4
Belopp per 30 september 2019	0,9	5 289,1	879,7	15,6	6 185,4

¹⁾ Emissionskostnader består av kostnader för emissionen 1,3 MSEK och skatteeffekt av kostnaderna om 0,3 MSEK.

KASSAFLÖDE I SAMMANDRAG – KONCERNEN

MSEK	Jul–sep 2019	Jul–sep 2018	Apr–sep 2019	Apr–sep 2018	Jan 2018–mar 2019
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet	364,7	224,3	667,6	361,0	1 440,0
Förändringar i rörelsekapitalet	-79,9	-964,4	55,5	-936,6	-83,6
Kassaflöde från den löpande verksamheten	284,8	-740,1	723,1	-575,6	1 356,4
Förvärv av dotterföretag/rörelse	-802,7	-7,3	-802,9	-2,0	-1 070,6
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-391,9	-273,3	-770,0	-511,8	-1 335,7
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-8,6	-3,4	-19,2	-116,8	-140,3
Förvärv av finansiella tillgångar	-0,1	-	-2,4	-	-
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-1 203,3	-284,0	-1 594,5	-630,6	-2 546,6
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	619,6	856,7	802,8	2 453,2	3 488,3
Periodens kassaflöde	-298,9	-167,3	-68,6	1 247,1	2 298,1
Likvida medel vid periodens början	3 159,0	1 513,7	2 929,1	98,7	626,5
Omräkningsdifferens i likvida medel	7,8	-0,7	7,4	-0,2	4,5
Likvida medel vid periodens slut	2 867,9	1 345,6	2 867,9	1 345,6	2 929,1

RESULTATRÄKNING – MODERFÖRETAGET

MSEK	Jul–sep 2019	Jul–sep 2018	Apr–sep 2019	Apr–sep 2018	Jan 2018– mar 2019
Nettoomsättning	183,0	69,3	284,3	137,0	416,4
Övriga rörelseintäkter	2,7	-0,9	2,7	0,2	13,2
Summa rörelsens intäkter	185,8	68,4	287,0	137,2	429,6
Rörelsens kostnader					
Övriga externa kostnader	-6,2	-3,3	-10,6	-7,4	-19,9
Personalkostnader	-2,2	-1,1	-4,0	-2,3	-6,3
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-95,4	-36,4	-171,2	-79,8	-240,3
Summa rörelsens kostnader	-103,8	-40,9	-185,8	-89,6	-266,6
Rörelseresultat	81,9	27,5	101,2	47,6	162,9
Resultat från andelar i koncernföretag	0,0	0,0	0,0	0,0	-71,0
Resultat från finansiella anläggningstillgångar	2,5	-2,7	4,6	0,0	8,5
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	16,1	5,0	27,5	8,8	23,7
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	-5,4	0,3	-10,4	-2,2	-28,5
Summa finansiella poster	13,2	2,5	21,6	6,5	-67,3
Resultat efter finansiella poster	95,1	30,0	122,8	54,1	95,7
Bokslutsdispositioner	0,0	0,0	0,0	0,0	-66,5
Resultat före skatt	95,1	30,0	122,8	54,1	29,2
Skatt på årets resultat	-20,9	-6,6	-27,0	-11,9	-22,4
Periodens resultat	74,2	23,4	95,8	42,2	6,8

BALANSRÄKNING I SAMMANDRAG – MODERFÖRETAGET

MSEK	30 sep 2019	30 sep 2018	31 mar 2019
Immateriella anläggningstillgångar	382,7	197,9	234,6
Finansiella anläggningstillgångar	2 678,6	1 179,6	2 171,0
Kortfristiga fordringar	771,6	509,9	406,3
Likvida medel	2 069,5	1 148,1	2 666,2
Summa tillgångar	5 902,4	3 035,5	5 478,1
Eget kapital	5 552,0	2 586,3	5 143,3
Obeskattade reserver	95,6	91,7	95,6
Avsättningar	3,6	3,6	3,6
Långfristiga skulder	214,6	205,3	208,4
Kortfristiga skulder	36,5	148,5	27,1
Summa eget kapital och skulder	5 902,4	3 035,5	5 478,1

NYCKELTAL – KONCERNEN

Finansiella mått som är definierade eller specificerade enligt BFNAR	Jul–sep 2019	Jul–sep 2018	Apr–sep 2019	Apr–sep 2018	Jan 2018–mar 2019
Nettoomsättning, MSEK	1 259,7	1 272,7	2 401,8	2 110,1	5 754,1
Rörelseresultat, MSEK	76,4	90,8	157,7	143,3	574,6
Resultat före skatt, MSEK	79,7	87,5	163,0	136,2	545,4
Resultat efter skatt, MSEK	64,6	65,0	117,4	98,5	396,8
Antal aktier vid periodens slut, tusental ¹⁾	311 905	264 459	311 905	264 459	307 704
Genomsnittligt antal aktier, tusental ¹⁾	309 759	264 459	308 737	252 791	254 493
Medelantalet heltidsanställda under perioden	1 487	999	1 426	985	1 042
Antal anställda vid periodens slut	1 632	1 021	1 632	1 021	1 353
Alternativa nyckeltal som inte är definierade eller specificerade enligt BFNAR	Jul–sep 2019	Jul–sep 2018	Apr–sep 2019	Apr–sep 2018	Jan 2018–mar 2019
Nettoomsättningstillväxt, %	–1	1 403	14	2 281	1 034
EBITDA, MSEK	418,1	214,8	807,6	421,7	1 592,6
EBITDA-marginal, %	33	17	34	20	28
Operativt EBIT, MSEK	240,7	103,4	444,8	173,1	897,1
EBIT, MSEK	76,4	90,8	157,7	143,3	574,6
EBIT-marginal, %	6	7	7	7	10
Soliditet, %	58	52	58	52	66
Resultat per aktie, SEK ¹⁾	0,21	0,25	0,38	0,39	1,56
Justerat resultat per aktie, SEK ¹⁾	0,65	0,28	1,16	0,48	2,59
Lämnad utdelning per aktie, SEK	0	0	0	0	0
<i>Härledning av de Alternativa nyckeltalen operativt EBIT och EBITDA</i>					
Rörelseresultat, EBIT, MSEK	76,4	90,8	157,7	143,3	574,6
Avskrivningar som återläggs i operativt EBIT					
- Goodwill, MSEK	51,7	2,2	97,2	3,4	75,1
- IP-rättigheter, MSEK	100,5	8,5	169,7	15,0	198,9
- Övervärde på Partner Publishing/Film, MSEK	12,0	1,9	20,2	11,4	48,5
Operativt EBIT, MSEK	240,7	103,4	444,8	173,1	897,1
- Övriga avskrivningar, MSEK	177,4	111,4	362,9	248,6	695,5
EBITDA, MSEK	418,1	214,8	807,6	421,7	1 592,6

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

DEFINITIONER AV ALTERNATIVA NYCKELTAL

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

DEFINITIONER AV NYCKELTAL, KONCERNEN

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

DEFINITIONER, KVARTALSINFORMATION

Avskrivningar	
Utvecklade spel	Avskrivning på färdiga spelutvecklingsprojekt - degressiv avskrivning under två år. 1/3 avskrivning under månad 1 till 3 efter release, 1/3 avskrivning i månad 4 till 12 efter release och de återstående 1/3 i månad 13 till 24 efter release.
Övriga immateriella tillgångar (film mm)	Majoriteten av övriga immateriella tillgångar (film mm) hänförs till filmverksamheten och skrivs av baserat på faktiskt försäljning i förhållande till förväntad försäljning av relevant titel.
IP-rättigheter	Avskrivningar på IP-rättigheter relaterade till Games – linjär avskrivning över fem år.
Övervärden Partner Publishing/ Film	Avskrivningar på övervärden relaterade till Partner Publishing/Film – linjär avskrivning över fem år.
Goodwill	Avskrivningar av goodwill – linjär avskrivning över fem år.
Slutförd utveckling	Totalt bokfört värde på färdiga spelutvecklingsprojekt (släppta spel) under kvartalet. Efter färdigställande klassificeras de släppta spelen om från pågående spelutvecklingsprojekt till färdigställda spel och avskrivning påbörjas.
Interna spelutvecklare	Totalt antal spelutvecklare (både anställda och konsulter) involverade i spelutvecklingsprojekt av studios som ägs av koncernen (interna studios).
Externa spelutvecklare	Totalt antal spelutvecklare involverade i spelutvecklingsprojekt av studios som inte ägs av koncernen (externa studios).
Medarbetare utanför spelutveckling	Antal anställda som inte direkt är involverade i spelutveckling (både anställda och konsulter).
Externa studios	Totalt antal externa utvecklingsstudios involverade i spelutvecklingsprojekt.
Interna studios	Totalt antal interna utvecklingsstudios.
Antal IP	Totalt antal IP:s ägda av koncernen.
Specifikation av Nettoomsättningen – affärsområde Games	
Egna titlar	Total försäljning från speltitlar från av koncernen ägda eller kontrollerade IP:s.
Förlagstitlar	Total försäljning från speltitlar av IP:s koncernen inte äger eller kontrollerar.
Försäljning från nya releaser per kvartal	Total försäljning från speltitlar releasade i det aktuella kvartalet.
Katalogtitlar	Total försäljning från speltitlar som inte är releasade i det aktuella kvartalet.
Fysisk försäljning	Total fysisk försäljning.
Digital försäljning	Total icke-fysisk försäljning.
Spelutvecklingsprojekt	Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt finansierade av koncernen.

EMBRACER⁺ GROUP

Embracer Group är moderbolag till företag som utvecklar och förlägger PC- och konsolspel för den globala spelmarknaden. Bolaget har en bred spelportfölj med över 130 ägda varumärken, som till exempel Saints Row, Goat Simulator, Dead Island, Darksiders, Metro, MX vs ATV, Kingdoms of Amalur, TimeSplitters, Satisfactory, Wreckfest och många fler.

Koncernen har huvudkontor i Karlstad och global närvaro genom de tre operativa koncernerna: Koch Media GmbH/Deep Silver, THQ Nordic GmbH och Coffee Stain AB. Koncernen har 18 interna studios och fler än 2 900 medarbetare och kontrakterade utvecklare i fler än 40 länder.