

Pressmeddelande  
Karlstad, 2 maj 2022

## Embracer Group ingår avtal om förvärv av Eidos, Crystal Dynamics och Square Enix Montréal med flera tillgångar

Embracer Group AB ("Embracer") har ingått avtal om att förvärva spelutvecklingsstudios Crystal Dynamics, Eidos Montreal och Square Enix Montreal, och en varumärkeskatalog som inkluderar *Tomb Raider*, *Deux Ex*, *Thief*, *Legacy of Kain* och mer än 50 katalogspel från SQUARE ENIX HOLDING CO., LTD. ("Square Enix Holdings"). Förvärvet inkluderar cirka 1 100 anställda fördelat på tre studios och åtta olika platser. Den totala köpeskillingen uppgår till 300 MUSD på en kassa- och skuldfri basis, och betalas i sin helhet vid slutförande av transaktionen. Embracer har säkerställt ytterligare långsiktig lånefinansiering för denna samt andra potentiella transaktioner. Bolaget upprepar idag utsikterna för operativt EBIT under helåren 21/22, 22/23 och 23/24. Transaktionen är villkorad av vissa regulatoriska och andra externa godkännanden och väntas slutföras under andra kvartalet i Embracers räkenskapsår 22/23 (juli-september 2022).

Embracer kommer att anordna en webcast presentation för investerare, analytiker och media den 2 maj 2022, kl 09.00. Information om presentationen återges i en separat inbjudan som distribueras efter detta pressmeddelande.

"Vi är väldigt glada över att välkomna dessa studios till Embracer Group. De har fantastiska varumärken, kreativa talanger som håller världsklass och har dessutom visat en förmåga att konsekvent överträffa förväntningar under de senaste årtiondena. Det har varit ett sant nöje att träffa bolagets ledning för att diskutera hur de kan realisera sina ambitioner och bli en viktig del av Embracer," säger Lars Wingefors, medgrundare och VD, Embracer Group.

"Embracer är den bäst bevarade hemligheten inom gaming: en massiv och decentraliserad samling entreprenörer och vi är väldigt glada över att bli en del av denna grupp. De passar oss och våra ambitioner perfekt: skapa högkvalitativa spel med fantastiska människor på ett hållbart sätt, och göra det bästa vi kan med våra varumärken. Embracer låter oss skapa nya samarbeten genom olika media för att maximera potentialen i våra projekt och uppnå våra drömmar om att skapa fantastisk underhållning," säger Phil Rogers, VD för Amerika och Europa, Square Enix.

### Bakgrund och motiv

Dessa studios representerar gemensamt ett kreativt team i världsklass som består av cirka 1100 anställda fördelade på tre studios och åtta olika platser, inklusive två av industrins mest välrenommerade AAA-studios – Crystal Dynamics och Eidos Montréal. De har, över

flera årtionden, visat en unik förmåga att utveckla mycket framgångsrika spel. Förvärvet innefattar en portfölj av nya projekt för välkända varumärken, inklusive ett nytt *Tomb Raider* spel. Förvärvet är ett led i Embracers ambition att skapa ett globalt ledande och oberoende ekosystem inom spel- och underhållning. Embracer har varit särskilt imponerade av den breda varumärkesportföljen som består av kända varumärken med bevisad global potential som *Tomb Raider* och *Deus Ex*, samt deras förmåga att skapa AAA-spel med stora och växande följarskaror. Det finns attraktiva möjligheter att organiskt växa dessa studios för att maximera deras kommersiella möjligheter.

Varumärkesportföljen inkluderar välrenommerade varumärken som uppskattas av både kritiker och spelare. Exempelvis har *Tomb Raider* och *Deus Ex* sålts i 88 miljoner respektive 12 miljoner exemplar. Embracer ser möjligheter att fortsätta investera i dessa och andra varumärken som *Legacy of Kain*, *Thief*, samt andra originella varumärken. Förvärvet inkluderar även över 50 existerande katalogtitlar.

Crystal Dynamics, grundat 1992, med nära 300 anställda i San Mateo/ Kalifornien, Bellevue/Washington och Austin/Texas. Studio fokuserar på utveckling av berättarfokuserade AAA-action och äventyrsspel, och leds av Scot Amos med mer än 30 års erfarenhet inom spelindustrin. Tidigare AAA lanseringar från studio inkluderar *Rise of Tomb Raider* och *Legacy of Kain Defiance*. Crystal Dynamics arbetar aktivt med ett flertal AAA-spel, inklusive nästa *Tomb Raider*-spel som kommer ge moderna berättelser och gameplay upplevelser.

Eidos Montréal, grundat 2007, med nära 500<sup>1</sup> anställda i Montréal/ Kanada, Sherbrooke/Kanada och Shanghai/Kina. Studio fokuserar på att skapa minnesvärda AAA upplevelser som fokuserar på unika berättelser och starka karaktärer inom action-äventyr och RPG genrerna. Studio leds av David Anfossi som har 26 års erfarenhet inom spelindustrin. Tidigare AAA lanseringar inkluderar *Thief 4*, *Deus Ex Human Revolution* och *Shadow of the Tomb Raider*. Studio arbetar för tillfället med ett antal AAA projekt som inkluderar lanseringar av både etablerade och nya varumärken.

Square Enix Montréal, grundat 2011, med nära 150 anställda i Montréal, Kanada och London, Storbritannien. Studio fokuserar på att skapa mobilspel som spelare vill återvända till under många år framöver. Studio leds av Patrick Naud som har 24 års erfarenhet inom spelindustrin. Studio har unika förmågor att utveckla mobilspel som är baserade på varumärken som traditionellt varit ämnade för PC/konsoler så som *Hitman*, *Tomb Raider* och *Deus Ex*. Studio kommer att fortsätta utveckla och driva minnesvärda mobilspel som är baserade på AAA varumärken.

Efter slutförande av transaktionen kommer USA vara det land där Embracer har flest spelutvecklare, följt av Kanada på plats nummer två. Vidare kommer Embracer att ha mer

---

<sup>1</sup> Antal anställda i Eidos Montréal exkluderar QA och IT personal.

än 14000 anställda varav 10000 är spelutvecklare och 124 spelstudios, efter slutförande av transaktionen. Embracers pågående utvecklingsprojekt består av fler än 230 spel varav mer än 30 är AAA-spel. Förvärvet kommer att addera ytterligare skala till Embracers AAA-segment och Embracer kommer ha en av industrins största pipelines av PC/Konsol-spelinnehåll, inom samtliga genrer. Allteftersom Embracers projektportfölj mognar kommer detta vara en viktig drivkraft för organisk omsättningstillväxt, ökat operativt EBIT och fritt kassaflöde.

Embracers utvecklingsresurser är för närvarande fullt sysselsatta i antingen interna utvecklingsprojekt eller i projekt som finansieras av externa förläggare. Embracers teams som används i work-for-hire projekt hos externa studios och förläggare är också fullt sysselsatta i samtliga regioner. Avsaknaden av tillgängliga resurser i industrin och efterfrågan på våra tjänster är större än vår tillgängliga kapacitet. Genom detta förvärv kommer Embracer att stärka sina utvecklingsförmågor inom AAA segmentet, vilket kommer ge möjligheter att accelerera organisk tillväxt.

Embracer anser att efterfrågan på högkvalitativt innehåll kommer öka över det närmaste årtiondet, inklusive på AAA single-player spel. Vi kommer att fortsätta arbeta med ledande plattformar och licensägare för att bilda ännu starkare strategiska samarbeten med en handfull ledande bolag i industrin. Synergier inom Embracers ekosystem kommer gagna både våra anställda och bolag. Vår syn på spelutveckling innebär att kvalitet kommer först och därför tror vi att vår decentraliserade verksamhet som stärker lokala ledningsteam samtidigt som synergier realiseras, positionerar Embracer för hållbar och långsiktig framgång.

### **Finansiell utsikt för de förvärvade bolagen**

Embracer har genomfört sedvanlig due diligence med både interna och externa team som del av förvärvsprocessen, inklusive en mer utförlig kommersiell due diligence för att förstå de förvärvade verksamheterna. Vi är fast övertygade om att dessa studios kommer att briljera i Embracers verksamhetsmodell och ägande.

Embracer räknar med betydande bidrag till nettoomsättning och operativt EBIT när väl utvecklingsprojekt för AAA-spel slutförs och spelen lanseras. Embracers finansiella plan innebär att de förvärvade bolagen kombinerat kommer att göra nollresultat eller ett mindre operativt EBIT bidrag under de kommande två räkenskapsåren, främst drivet av katalogförsäljning. Detta utfall kan överträffas om bolaget beslutar att ingå ett djupare strategiskt samarbete med en eller flera plattformar gällande utvecklingsportföljen. När projektportföljen mognar under de nästkommande åren, räknar Embracer med att de förvärvade bolagen årligen kommer uppnå minst 500 miljoner SEK i operativt EBIT med en betydande potentiell uppsida. Ytterligare detaljer kring finanser kommer att kommuniceras efter att transaktionen har slutförts.

### **Finansiering och utsikter**

- Embracer har säkerställt ytterligare långsiktig lånefinansiering om 4,0 miljarder SEK och har förlängt ett existerande bryggglån om 6,0 miljarder SEK med våra nordiska husbanker Nordea, SEB och Swedbank.
- Den ytterligare bankfinansieringen kommer att finansiera vår nuvarande förvärvsagenda, inklusive dagens transaktion.
- Tillsammans med den nya kreditfaciliteten räknar vi med att ha ungefär 10 miljarder SEK i tillgängliga likvida medel och kreditfaciliteter per dagens datum.
- Den nuvarande nettoräntekostnaden för koncernen väntas uppgå till ungefär 1,0 % inklusive den nya faciliteten.
- Under de nya villkoren har Embracer inga kortsiktiga skulder i balansräkningen. Det finns inga skulder som löper ut innan 30 juni 2023.
- Embracer räknar med stark tillväxt i fritt kassaflöde under räkenskapsåret 22/23 och efterföljande år. Vi upprepar vårt skuldsättningsmål. Om skuldsättningen temporärt överstiger 1,0x nettoskulden / operativt EBIT, på 12 månaders framåtblickande sikt, är avsikten att skuldsättningen ska återgå till under 1,0x nettoskulden / operativt EBIT på medellång sikt.
- Utsikter: Bolaget upprepar sina nuvarande utsikter (som tidigare kommunicerats den 17 februari 2022) för operativt EBIT för räkenskapsåret 21/22, för räkenskapsåret 22/23 och för räkenskapsåret 23/24.

## **Köpeskilling**

Köpeskillingen för förvärvet uppgår till 300 miljoner USD på kassa- och skuldfri basis och betalas i sin helhet vid slutförande av transaktionen.

## **Slutförande av transaktionen**

Transaktionen är villkorad vissa regulatoriska och andra externa godkännanden.

Transaktionen väntas slutföras under andra kvartalet i Embracers räkenskapsår 22/23 (juli-september 2022).

## **Rådgivare**

Juno Capital Partners var M&A och strategiska rådgivare till Embracer. Baker McKenzie var legal rådgivare. EY var finansiell och skatterådgivare.

## **För mer information, vänligen kontakta:**

Lars Wingefors, grundare och VD Embracer Group AB

Tel: +46 708 47 19 78

E-mail: [lars.wingefors@embracer.com](mailto:lars.wingefors@embracer.com)

Beatrice Forsgren, Head of Brand and Communication, Embracer Group AB (publ)

Tel: +46 704 52 57 63

E-mail: [beatrice.forsgren@embracer.com](mailto:beatrice.forsgren@embracer.com)

## **Om Embracer Group**

Embracer Group är moderbolag till företag som leds av entreprenörer inom pc-, konsol-, mobil- och brädspel och andra relaterade medier. Koncernen har en omfattande spelkatalog med över 850 ägda eller kontrollerade varumärken.

Embracer Group har huvudkontor i Karlstad och global närvaro genom de tio operativa koncernerna: THQ Nordic, Koch Media, Coffee Stain, Amplifier Game Invest, Saber Interactive, DECA Games, Gearbox Entertainment, Easybrain, Asmodee och Dark Horse. Koncernen har 119 interna spelutvecklingsstudior och engagerar fler än 12 500 medarbetare och kontrakterade utvecklare i mer än 40 länder.

Embracer Groups aktier är noterade på Nasdaq First North Growth Market Stockholm under kortnamnet EMBRAC B. Bolagets Certified Adviser är FNCA Sweden AB som nås via [info@fnca.se](mailto:info@fnca.se) +46-8-528 00 399.

Prenumerera på pressmeddelanden och finansiell information:  
<https://embracer.com/investors/subscription/?lang=sv>