

**EMBRACER⁺
GROUP**

EMAX
AUTO PARTS

EMBRACER GROUP
ÅRSREDOVISNING
2019/2020



INNEHÅLL

- 2** Årets höjdpunkter
- 4** Bolagets grundare och VD har ordet
- 6** Mål och tillväxtstrategi
- 8** Marknadsöversikt
- 11** Spelportfölj & Affärsområden
- 31** Hållbarhetsredovisning
- 46** Aktien & Bolagsstyrning
- 59** Årsredovisning & Koncernredovisning
- 95** Revisionsberättelse
- 98** Aktieägarinformation

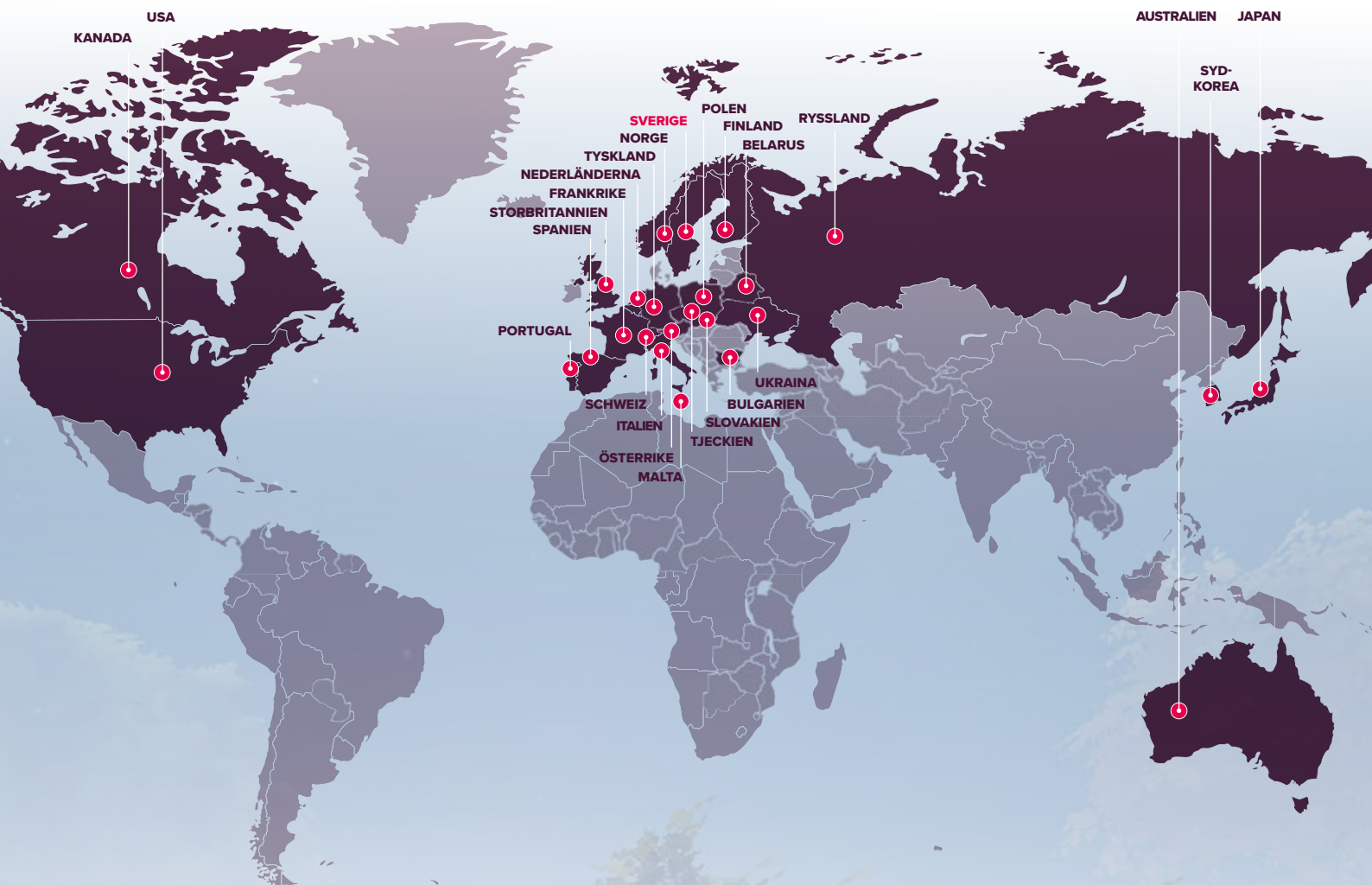
FINANSIELL KALENDER

Årsstämma 2020
Delårsrapport, april-september
Delårsrapport, april-december
Bokslutskommuniké 2020/2021

16 september 2020
18 november 2020
18 februari 2021
20 maj 2021

Alla uppgifter i denna årsredovisning avser förhållandet vid verksamhetsårets slut, 31 mars 2020 såvida inte annan tid anges. Uppgifterna på sidan 1 avser förhållandet vid tidpunkten för årsredovisningens publicering.

EMBRACER GROUP I KORTHET



Embracer Group är moderbolag till företag som utvecklar och förlägger PC, konsol- och mobilspel för den globala spelmarknaden.

Bolaget har en bred spelportfölj med över 190 ägda varumärken, som till exempel Saints Row, Goat Simulator, Dead Island, Darksiders, Metro, MX vs ATV, Kingdom Come: Deliverance, TimeSplitters, Satisfactory, Wreckfest, Insurgency, Destroy All Humans!, World War Z, SnowRunner och många fler. Koncernen har huvudkontor i Karlstad och global närvaro genom de sex operativa koncernerna: THQ Nordic, Koch Media/Deep Silver, Coffee Stain, Amplifier Game Invest, Saber Interactive och DECA Games. Koncernen har 43 interna studios och fler än 4 000 anställda och kontrakterade medarbetare i fler än 40 länder.

Embracer Groups aktier är noterade på Nasdaq First North Stockholm under kortnamnet EMBRAC B. Bolagets Certified Adviser är FNCA Sweden AB.

INVESTERAR I FRAMTIDA TILLVÄXT

Embracer Group fortsatte sin resa under det finansiella räkenskapsåret 1 april 2019 - 31 mars 2020. Operativt EBIT ökade 36% och översteg för första gången 1 miljard SEK, en rad strategiska förvärv gjordes under året, däribland det största förvärvet i koncernens historia - Saber Interactive.

FÄRDIGSTÄLLDA
589
MSEK
INVESTERINGAR
I SPELUTVECKLING

PÅGÅENDE
1,5
MILJARDER SEK
INVESTERINGAR
I SPELUTVECKLING

PIPELINE
118
PROJEKT UNDER
UTVECKLING
(INKLUSIVE SABER INTERACTIVE)

SID
4

OPERATIVT EBIT ÖVERSTEG 1 MILJARD SEK

Under året hade koncernen en hög lanseringsaktivitet vilket bidrog till förbättrat operativt EBIT. Katalogförsäljningen var stabil och bidrog till den goda utvecklingen. Affärsområdet Games nettoomsättning ökade 31% och står nu för 61% av koncernens totala försäljning. 78% av försäljningen kommer från egna varumärken. 73% av våra intäkter under räkenskapsåret 2019/2020 genererades från våra digitala säljkanaler jämfört med 51% under 2018/2019.

SID
6

FORTSATT EXPANSION GENOM FÖRVÄRV

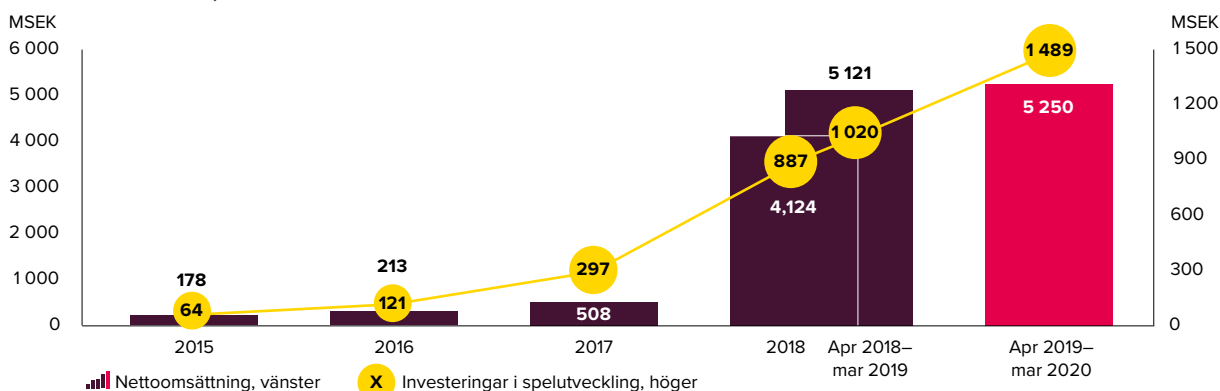
Under året fortsatte Embracer Group att genomföra sin framgångsrika förvävsstrategi och verksamheten kompletterades med nya spelförläggare, spelutvecklingsstudios, spelvarumärken och andra tillgångar. Noterbara förvärv inkluderade studiorna Piranha Bytes, racingspelutvecklaren Milestone, Darksiders-utvecklaren Gunfire Games och Tarsier Studios som står bakom Little Nightmares. Även Goodbye Kansas Game Invest förvärvades, senare namnändrat till Amplifier Game Invest, och tillkännagavs som koncernens fjärde operativa koncern. Företaget fokuserar på tidiga investeringar i lovande spelstudios.

SID
12

ÖKANDE INVESTERINGAR I UTVECKLING

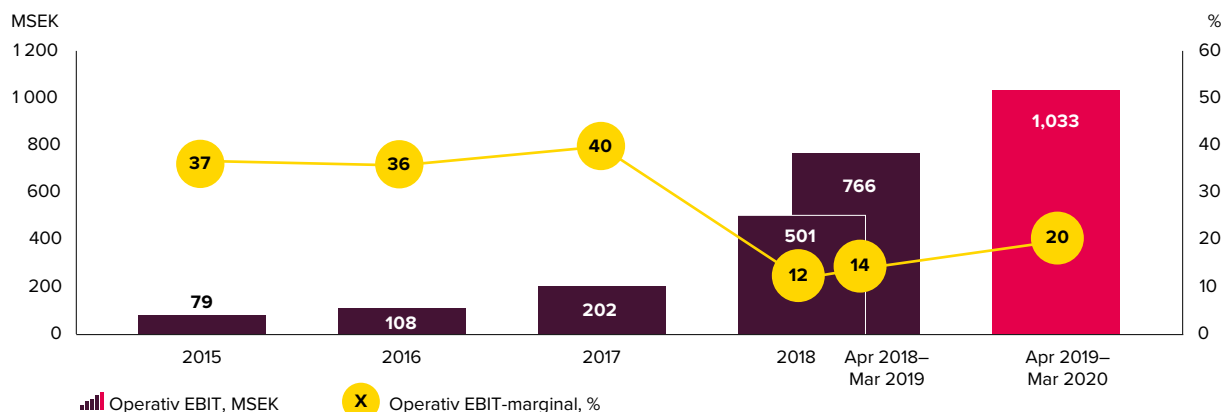
Koncernen lanserade spel för ett rekordhøgt värde, motsvarande utvecklingskostnader om 589 MSEK ("färdigställda spel"). Investeringar i spelutveckling ökade till 1 489 MSEK under året vilket lägger grunden för en accelererande framtida tillväxt. Värdet på färdigställda spel förväntas öka till 1 200–1 400 MSEK under räkenskapsåret 2020/2021. Spelpipelinen växte till 118 titlar (förvärvet av Saber Interactive efter räkenskapsårets slut inkluderat).

SPELUTVECKLING, NETTOOMSÄTTNING OCH INVESTERINGAR¹⁾



¹⁾ Exklusive Övriga materiella tillgångar.

OPERATIV EBIT & MARGINAL



FÖRVÄRV AV SABER INTERACTIVE

Förvärvet av Saber Interactive slutfördes den 1 april 2020. Saber Interactive är en oberoende utvecklare och förläggare av högkvalitativa spel för PC, konsoler och mobilplattformar med huvudkontor i Maplewood, New Jersey med nära 20 år i branschen och med 600 utvecklare i sina studios i Ryssland, Spanien, Portugal, Belarus och Sverige.

SID
26

HÅLLBARHETS RAMVERKET "SMARTER BUSINESS"

Embracer Group är inte som alla andra. Kreativitet, affärssinne och äkthet är vad som särskiljer koncernen. Embracer Groups hållbarhetsstrategi bygger på ett decentraliserat ramverk för hållbarhetsfrågor som vilar på fyra pelare, kallat "Smarter Business". Under året har ramverket börjat implementeras med målet att sätta ESG och hållbarhet på dagordningen i hela koncernen. Det här är Embracer Groups första publicerade hållbarhetsredovisning. Den uppfyller emellertid inte kraven på en lagstadgad hållbarhetsredovisning utan den första lagstadgade versionen kommer att publiceras i årsredovisningen för räkenskapsåret 2020/2021.

SID
34

NYEMISSION FÖR TILLVÄXTMÖJLIGHETER

Strax efter räkenskapsårets utgång genomförde Embracer Group en riktad nyemission om totalt 18,5 miljoner B-aktier vilket tillförde koncernen 1 646,5 MSEK. Emissionen bidrar till att förbättra Embracer Groups finansiella ställning och möjliggör att fortsätta tillväxtstrategin genom förvärv av nya förläggare, utvecklingsstudios och andra tillgångar.

SID
48

FÖRVÄRV UNDER RÄKENSKAPSÅRET

Datum	Typ av förvärv	Bolag	Viktigaste varumärken
Maj 2019	Developer, IP	Piranha Bytes	Gothic, Risen, ELEX
Juni 2019	Merchandise	Gaya	-
Augusti 2019	Dev, Publ, IP	Milestone	Ride, MotoGP, MXGP, Monster Energy Supercross
Augusti 2019	Developer, IP	Gunfire Games	Remnant – From the Ashes, Chronos
Augusti 2019	VC	Goodbye Kansas Game Invest	-
Augusti 2019	Film	KSM	-
Augusti 2019	Partner Publishing	Game Outlet	-
December 2019	Developer, IP	Tarsier Studios	Statik, Little Nightmares
Januari 2020	Developer, IP	Misc Games	Fishing: North Atlantic
Februari 2020	Developer, IP	Voxler	Let's sing

FÖRVÄRV EFTER RÄKENSKAPSÅRETS SLUT FRAM TILL 31 JULI 2020

April 2020	Dev, Publ, IP	Saber Interactive	World War Z, NBA2k Playgrounds, MudRunner, SnowRunner
Maj 2020	Developer, IP	DESTINYbit	Dice Legacy

SOLID GRUND FÖR FORTSATT TILLVÄXT

Jag är stolt över vad vi har uppnått under det gångna räkenskapsåret. Koncernen hade ytterligare ett stabilt år med fortsatt momentum där vi fortsatte att bygga en betydande, diversifierad och relevant aktör i den dynamiska spelbranschen. Vi utnyttjade hävstången i vår M&A-strategi för att driva framtida organisk tillväxt. Operativt EBIT översteg för första gången 1 miljard SEK. Kassaflödet från den löpande verksamheten växte till 1 728 MSEK och vi investerade rekordhöga 1 489 MSEK i spelutveckling. Sist men inte minst blev vi Embracer Group – vårt nya namn och identitet.

FORTSATT TILLVÄXT GENOM FÖRVÄRV OCH NYA STUDIOS

Vi fortsatte vår M&A-strategi genom förvärv av ett antal spelförläggare, utvecklingsstudios, spelvarumärken och andra tillgångar. Noterbara förvärv inkluderade Piranha Bytes, racingspelutvecklaren Milestone, Dark-siders-utvecklaren Gunfire Games och Tarsier Studios, utvecklaren bakom Little Nightmares. Ett annat noterbart förvärv var Goodbye Kansas Game Invest, senare namnändrat till Amplifier Game Invest, som fokuserar på spelutvecklingsprojekt i tidigt skede, som under året har startat ett antal nya studios. Amplifier Game Invest har tillkännagivits som koncernens fjärde operativa koncern och kommer att vara en viktig komponent i vår långsiktiga tillväxt-potential.

Under det fjärde kvartalet hade vi glädjen att presentera förvärvet av Saber Interactive som slutfördes den 1 april 2020, vår hittills största investering. Som en ledande spelutvecklare och förläggare med mer än 600 anställda i sex länder över hela världen har Saber länge varit på vår radar. Saber Interactive har tillkännagivits som vår femte operativa koncern och kommer förbli ett fristående företag inom Embracer Group. Vi hade även förmånen att få välkomna grundaren och VD för Saber, Matthew Karch som ny styrelseledamot i Embracer Group. Styrelsen har också förstärkts genom ledamoten och branschveteranen David Gardner.

SPÄNNANDE OCH VÄXANDE SPELPORTFÖLJ

Jag är verkligen övertygad om att vi har en av branschens mest spännande spelportföljer under utveckling, med 118 titlar vid räkenskapsårets början, Saber Interactive inkluderat. Nuvarande och kommande titlar engagerar över 3 000 spelutvecklare över hela världen. Vi förväntar oss att vår välinvesterade pipeline kommer att driva betydande organisk tillväxt av nettoomsättning, operativt EBIT och kassaflöde under de kommande åren.

Under året lanserade vi många nya spel, inklusive ett antal noterbara releaser i Dark-siders-serien, Wreckfest, Satisfactory, Metro Redux, Saints Row IV re-elected och Monster Energy Supercross för att nämna några.

I det innevarande räkenskapsåret räknar vi med att uppnå en betydande tillväxt genom flera högkvalitativa lanseringar. Det totala värdet redovisas i bokföringsposten färdigställda spel vilken utgörs av ackumulerade investeringar i spel som är färdigutvecklade och lanserade. Vi förväntar oss att dubbla värdet på färdigställda spel från 589 MSEK i det gångna räkenskapsåret till 1 200-1 400 MSEK i det innevarande. Denna tillväxt kommer att understödjas av kommande spellanseringar och vi förväntar vi oss en solid katalogförsäljning baserad på en fortsatt stark efterfrågan på många av våra mest uppskattade varumärken.

När vi blickar framåt förväntar vi oss en fortsatt organisk tillväxt genom det ökade värdet på färdigställda spel, som inkluderar de första AAA-lanseringarna sedan Metro Exodus, vilka kommer att lanseras under nästa räkenskapsår. Från och med det året förväntar vi oss AAA-lanseringar varje år. Vi letar även kontinuerligt efter nya attraktiva spelutvecklingsprojekt för att driva den organiska tillväxten ytterligare.

SVÅRA UTMANINGAR – IMPONERANDE SAMARBETSINSATSER

Sedan räkenskapsårets fjärde kvartal har covid-19-pandemin utmanat oss alla. Att prioritera alla anställdas och medarbetares hälsa och säkerhet är mycket viktigt för mig, det är min högsta prioritet – alltid. Framför allt vill jag uttrycka hur stolt jag är över de anställdas sätt att hantera situationen. En snabb omställning till digitala arbetsflöden och social distansering har i allmänhet fungerat smidigt och har bara orsakat mindre produktionsstörningar. Affärsområdet Games hade en hög andel digital försäljning eftersom den globala nedstängningen bidrog till en ökad efterfrågan på spel. För affärsområdet Partner Publishing har den fysiska distributionen av spel påverkats negativt men till viss del har detaljhandeln flyttat över till e-handel. Jag tror att det kommer finnas intressanta affärsmöjligheter inom fysiska produkter även fortsättningsvis och vi har goda förutsättningar att bidra till konsolideringen på området.



ÖKAT FOKUS PÅ ÄGARSTYRNING OCH HÅLLBARHET

Under året har vi lagt grunden för vår ESG/hållbarhetsstrategi och format vårt hållbarhetsramverk som vi kallar för "Smarter Business". Framöver kommer vi fortsätta att integrera hållbarhetsramverket i den globala verksamheten. Samtliga medarbetare bidrar till att vi gör framsteg inom hållbarhet. Därför lanserade vi ett ambassadörsprogram med representanter från hela koncernen. Vi vill lyfta fram enskilda idéer och prestationer och skala upp dem inom hela organisationen.

Vi har börjat i liten skala, med fokus på det mest betydelsefulla och det vi anser skapar mest värde. Vi utvecklar nyckeltal för att på ett tillförlitligt sätt kunna mäta och följa upp våra framsteg. Nyckeltalen kommer ofta att vara hämtade från internationella rapporteringsstandarder som till exempel "Sustainability Accounting Standard Board" (SASB) och "The Global Reporting Initiative" (GRI).

Under de svåra förhållandena orsakade av covid-19 har hållbarhetsfokuset snabbt förflyttats från miljö till att i större utsträckning handla om socialt ansvarstagande och ägarstyrning. Som aktuella händelser visat är coronaviruset en av flera stora utmaningar som behöver hanteras. Vi behöver även se de strukturella problemen med diskriminering som finns i samhället och uppmuntra fler åtgärder som hjälper till att bryta strukturer. Genom gemensamma riktlinjer som syftar till att stödja jämlikhet, mångfald och inkludering litar vi på att samtliga företag inom organisationen är inlyssnande, diskuterar och agerar genom att göra sin röst hörd.

Vartefter koncernen växer blir frågor som rör ägarstyrning allt viktigare. Under året har vi stärkt moderbolagets kapacitet med nya befattningar och antalet anställda har mer än fördubblats under året. I början av 2020 öppnade vi två nya kontor, ett i Stockholm och ett i Korea, men vårt huvudkontor kommer att förbli i Karlstad där vi har våra rötter och vårt arv. Vi har gjort framsteg när det gäller att bygga moderbolaget. Vi har implementerat strukturerade processer och skapat goda förutsättningar för ledningen att kunna tillvarata den energi och kreativitet som finns inom koncernen.

VÄL POSITIONERADE FÖR FRAMTIDA FÖRVÄRV

Vi har en stark pipeline av möjligheter för vår M&A-strategi och vi möter ett växande intresse för att bli en del av koncernen. Vi har flera pågående diskussioner som kan leda till framtida förvärv, däribland en handfull företag av betydande storlek som kan komma att bilda nya operativa koncerner.

Ytterligare förvärv inom våra befintliga operativa koncerner kommer huvudsakligen att finansieras genom operativt kassaflöde medan större förvärv fordrar tillväxtkapital. Efter räkenskapsårets slut stärkte vi därför kassan och vår M&A-kapacitet genom en nyemission som inbringade totalt 1 647 MSEK. Jag var glad att se en stark efterfrågan från både nya och befintliga långsiktiga aktieägare. Nyemissionen gör det möjligt för oss att fortsätta med vår framgångsrika förvärvsstrategi.

Embracer Group är grundat av entreprenörer och drivs av entreprenörer där det lokala beslutsfattandet alltid har varit och alltid kommer att vara en av våra främsta framgångsfaktorer. En viktig faktor bakom vår expansion är att vi ger människor stort förtroende. Jag tror starkt på att geduktiga människor möjlighet att fatta sina egna beslut. Vi delar positiva synergier som tillgångar, resurser, distributionskraft och marknadsföringskapacitet, men företagen är självständiga, ofta under ledning av grundare som förblir verksamma i bolagen. Vi är stolta över att så många spelentreprenörer vill bli en del av vår familj, det är ett bevis på att vårt sätt att göra affärer är attraktivt och vi kan känna oss trygga i att vi är på rätt spår.

Som alltid ser jag fram emot vårt mest spännande år. Vid tidpunkten för publiceringen av den här årsredovisningen är vi fortfarande under press av den globala pandemin och återigen vill jag uttrycka min tacksamhet för alla våra medarbetares engagemang för koncernen. Avslutningsvis vill jag tacka alla våra aktieägare, kunder, kollegor och affärspartners för att de har bidragit till vår växande familjs utveckling och framgång. Må väl och stay safe!

AUGUSTI 2020, KARLSTAD

LARS WINGEFORS
GRUNDARE OCH VD

STRATEGISKA PRIORITERINGAR

Embracer Groups finansiella mål är att uppnå långsiktig tillväxt av aktieägarvärde. Sedan 2011 har koncernen etablerat en stark plattform för uthållig tillväxt och lönsamhet. Embracer Group har historiskt bevisat sin förmåga att kombinera förvärv med organisk tillväxt. Tillväxtstrategin framöver är främst att investera i koncernens portfölj bestående av 118 spel för att uppnå långsiktig organisk tillväxt. Strategin innefattar även att skapa hävstångseffekt genom förvärv av bra bolag som delar Embracer Groups vision – till rimliga värderingar.

INVESTERINGAR FÖR LÅNGSIKTIG TILLVÄXT

Långsiktig organisk tillväxt skapas genom löpande investeringar i varumärkesportföljen, även i varumärken som idag är inaktiva, genom att utveckla och expandera interna studios samt etablera nya studios med talangfulla utvecklare. Tillväxtstrategin omfattar även utvecklingsprojekt med externa studios och att konsolidera verksamheten inom partner publishing. Genom att kontinuerligt öka investeringarna i spelutveckling, kommer värdet av dessa investeringar över tid vara större än värdet av färdigställda spel.

HÄVSTÅNG GENOM FÖRVÄRV

Embracer Group har en framgångsrik historia av att förvärva och utveckla varumärken, studios och förlagsverksamheter. Koncernen tillhandahåller en attraktiv modell för utvecklare och entreprenörer med ett långsiktigt perspektiv, byggt på förtroende genom decentralisering.

Att vara en del av koncernen erbjuder fördelar såsom tillgång till tillväxtkapital, resurser för distribution och marknadsföring, kunskap och utvecklingssynergier. Embracer Groups förvärvsstrategi bygger på omfattande analys och proaktivt kontakttarbete. Det har

resulterat i en stor och växande pipeline av lämpliga förvärvskandidater med potential både att expandera befintliga operativa koncerner, såväl som att bilda nya operativa koncerner under moderbolaget.

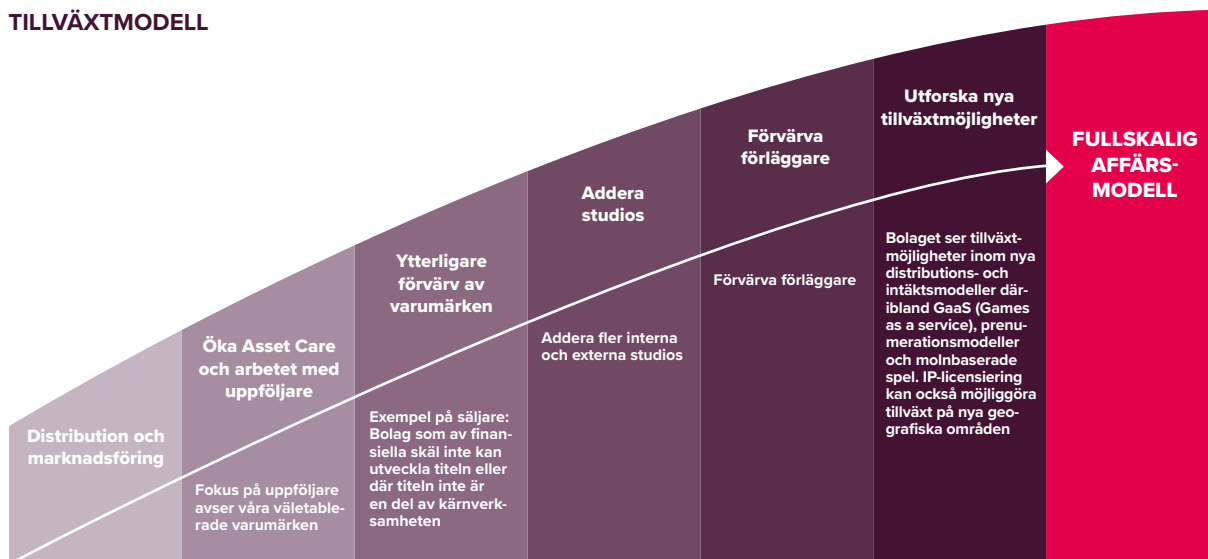
MOTIVERA MEDARBETARE GENOM DECENTRALISERING

Decentralisering som uttalad filosofi är nyckeln till att motivera talangfulla utvecklare och entreprenörer inom koncernen. Modellen ger ett visst kommersiellt självbestämmande till dotterbolagschefer, grundare och studiochefer att driva sin verksamhet. Kreativitet, energi och relevans främjas när beslut fattas nära de lokala marknaderna och nischsegmenten.

FINANSIELL MODELL

Embracer Groups tillväxt vilar på en stark balansräkning som begränsar den finansiella risken. Koncernen strävar efter att återinvestera så mycket som möjligt av operativt kassaflöde i organisk tillväxt. Med tillväxtkapital kan attraktiva möjligheter för organisk och förvärvad tillväxt tillvaratas. Portföljen och pipeline för utveckling är väldiversifierad vilket begränsar den operativa risken.

TILLVÄXTMODELL





Embracer Group har historiskt bevisat sin förmåga att kombinera förvärv med organisk tillväxt

POSITION I MARKNADENS VÄRDEKEDJA

Som varumärkesägare med en bred portfölj med över 150 speltitlar, 31 interna utvecklingsstudios världen över och global förläggarkapacitet online och för fysisk detaljhandel, har Embracer Group en stark position i alla större värdeskapande områden i spelmarknadens värdekedja.



* Område där Embracer Group är aktivt.

GLOBALA TRENDER PÅ SPELMARKNADEN

De operativa verksamheterna inom Embracer Group utvecklar och förlägger PC- och konsolspel för den globala spelmarknaden. Spelmarknaden är en av de största marknaderna inom digital underhållning, och PC- och konsolspel motsvarar ungefär halva den marknaden. De två segmenten har vuxit stadigt under en lång period och har därmed presenterat ett icke-cykliskt mönster. De förväntas även att fortsätta växa under de kommande åren. Majoriteten av företagets slutkunder finns i Nordamerika och Europa, vilka representerar en stabil andel motsvarande halva den globala spelmarknaden.

FORTSATT ROBUST TILLVÄXT PÅ EN DYNAMISK MARKNAD

Den globala spelmarknaden genomgår en snabb omvandling. Sättet som spelen köps, distribueras och konsumeras förändras snabbt. Konsumtionen har stadigt ökat och förväntas fortsätta göra det under de kommande åren.

Marknadstrenderna är gynnsamma för förläggare, skapare och ägare av kvalitetsinnehåll. I ökad utsträckning ger spel en bredare upplevelse, mer än att "bara spela". Spelföretag utvecklas till underhållningsföretag i vidare bemärkelse eftersom konsumenternas nedlagda tid ökar. Traditionella gränser mellan spel-, media-, telekom- och sportindustrin löses upp. Befintliga marknadsförings- och distributionskanaler och plattformar utmanas av nya företag, tekniker, plattformar och affärsmodeller.

På kort sikt förväntas intäkterna från konsolsegmentet drivas av den kommande lanseringen av

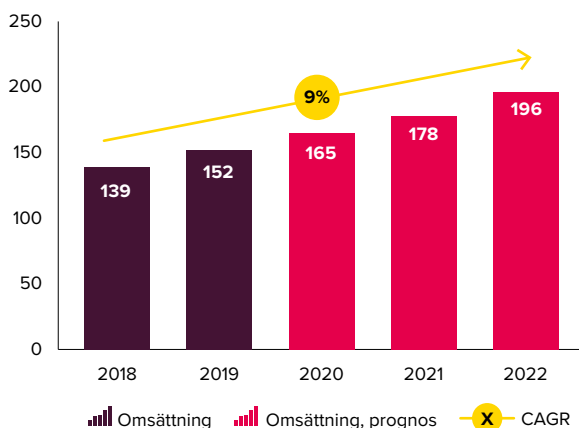
nästa-generations spelkonsoler, så väl som grunden från tidigare konsolversioner. De här faktorerna, tillsammans med den pågående övergången till Games-as-service, förväntas ge intäkter uppskattade till 61,1 miljarder USD år 2022. Den genomsnittliga årliga tillväxten för segmentet beräknas till 9,7% för perioden 2020-2022 (CAGR).

Covid-19-pandemin har under våren 2020 bidragit till en betydande ökning i efterfrågan av digital underhållning, oavsett segment, trots att fysisk distribution påverkades negativt av att återförsäljare tvingades stänga ned och på grund av störningar i logistikkedjan. Vid publicering av denna rapport är det för tidigt att göra några prognoser angående beständigheten av den ökade efterfrågan. Klart är dock att nedstängningar och sociala restriktioner har påskyndat långsiktiga trender och att branschen tagit stora steg på vägen mot digital omvandling.

Nedladdade och fysiska PC-spel har en robust marknadsposition. Intäkterna från spel direkt i webbläsaren, vilket inte tillhör Embracer Groups kärnverksamhet, fortsätter att minska när fler spelare växlar till nedladdade och fysiska PC-spel samt mobilspel. Den sammanlagda årliga tillväxten för nedladdade och fysiska spel beräknas till 5,4% för perioden 2019-2022 (CAGR).

GLOBALA SPELMARKNADEN, OMSÄTTNING

Miljarder USD



SPELARE EFTERFRÅGAR BREDARE UNDERHÅLLNING

Många konsolspel har en kärna av mycket dedikerade fans. Gruppen är ofta lojala mot sina spel, men vill ha nytt innehåll för att behålla intresset. Den uppbyggda lojaliteten skapar möjligheter och är en stor potential i etablerade spel. Att utveckla kvalitetsinnehåll bedöms som nyckeln till kommersiell framgång, liksom att bredda spelets omfattning till video och tjänster. Skiftet mot global distribution online driver på en konsolidering i branschen som leds av marknadens största aktörer.

¹⁾ Källa till prognoser och siffror i detta kapitel är "Newzoo Global Esports Market Report 2020" och "UBS Evidence Lab inside: Assessing Gaming Status".



SKIFTE TILL DIGITAL DISTRIBUTION GYNNSAMT FÖR SPELFÖRLÄGGARES MARGINALER

Under de senaste åren har trenden mot digitalisering av distributionen av PC- och konsolspel varit tydlig. Den har till stor del drivits på genom digitala plattformar som Steam och Epic Games Store och utvecklingen av digitala tjänster på traditionella fysiska distributionskanaler såsom PlayStation® och Microsoft® Xbox Live. Trots relativt höga försäljningsprovisioner på digitala plattformar har trenden mot digitalisering varit fördelaktiga för spelförläggarnas marginaler. Steam har en dominerande marknadsandel inom digital distribution till PC men konkurrensen har ökat på området med utmanaren Epic Games Store som erbjuder skapare en större andel av försäljningsintäkterna.

FÖRÄNDRADE AFFÄRSMODELLER

Nya affärsmodeller såsom digital prenumeration och streaming (Cloud Gaming) blir allt vanligare. Den nya betalmodellen med mindre, regelbundna betalningar förknippade med onlineprenumerationer har blivit ett allt mer uppskattat sätt att betala för ett spel.

GAME AS A SERVICE (GAAS) – EN VÄXANDE MÖJLIGHET

Begreppet Games as a Service (GaaS) fortsätter att växa i betydelse. GaaS representerar att tillhandahålla spel eller spel innehåll på en fortlöpande intäktmodell, vilket innebär nya sätt att tjäna pengar på spel antingen efter den initiala försäljningen eller för att stödja en Free-to-play-modell. GaaS involverar också hur spel spelas, utvecklas, levereras och distribueras. Detta har öppnat för on demand-streaming av spel, en radikal övergång från traditionella speldistributionsmodeller. Även tillgängligheten ökar vilket skapar möjligheter för utvecklare och förläggare att enklare interagera med spelcommunityt, analysera spelbeteende för att driva engagemang och intäktsgenerering genom lansering av nedladdningsbart innehåll (DLC) och andra köp inuti

spelen. Resultatet är längre livscyklar och ett mer varaktigt spelengagemang. Intäktmodellen för GaaS liknar prenumerationsbaserade tjänster. Etablerade och nya framtida tjänster kommer att behöva innehåll som kommer att vara en fortsatt tillväxtmöjlighet för utvecklare, förläggare och IP-ägare.

MOBILSPEL FÖR CASUAL-SPELARE

Till skillnad från PC- och konsolspel består mobilsegmentet till stor del av så kallade casual-spel. Spelare förväntar sig vanligtvis att spela gratis eller för en relativt låg startkostnad. Generellt genererar intäktmodeller mikrotransaktioner som låser upp innehåll eller hjälper spelarens framsteg, vilket kräver stora volymer för någon betydande inkomstström. Livscyklerna för mobilspel är ofta kortare och trots den stora samlade volymen för segmentet är antalet mobilspelutvecklare som har lyckats upprepa sin framgång relativt begränsat.

Utveckling av vissa mobilvarumärken har skapat möjligheten för konsol- och PC-spel att göras om till mobilspel, vilket resulterar i betydande räckvidd, engagemang, och intäktsgenerering.

CLOUD GAMING UTMANAR SPELKONSOLERNA

Medan PC-spel i webbläsare minskar, är en motsatt trend "Cloud Gaming", där speldata lagras, beräknas och hämtas i molnet. På längre sikt innebär trenden ett mindre beroende av konsol eller speldator, i motsats till den nuvarande trenden med ökade intäkter på dessa plattformar. I prognosen ingår att försäljningsintäkterna för konsolhårdvara minskar och att mer pengar istället spenderas på innehåll och prenumerationer. När innehåll är tillgängligt online via molntjänster och kunden inte själv behöver tillhandahålla nödvändig hårdvara för att spela spel breddas marknaden till fler spelare. Även om molnbaserade spel har gjort betydande framsteg är ett lönsamt erbjudande fortfarande flera år bort.



SPELPORTFÖLJ & AFFÄRSOMRÅDEN

SPELPORTFÖLJ MED POTENTIAL	12
URVAL AV LANSERINGAR 2019/20	14
GAMES: THQ NORDIC	16
GAMES: DEEP SILVER	20
GAMES: COFFEE STAIN	22
GAMES: AMPLIFIER GAME INVEST	24
GAMES: SABER INTERACTIVE	26
PARTNER PUBLISHING: KOCH MEDIA/KOCH FILMS/ GAME OUTLET EUROPE	28

SPELPORTFÖLJ MED POTENTIAL

Embracer Group är stolta över att ha en av branschens mest spännande utvecklingsportföljer för kommande spel vilken sysselsätter fler än 3 000 spelutvecklare världen över. Med 118 spel under utveckling inklusive spel från nyligen förvärvade Saber Interactive, kommer lanseringstakten att öka samtidigt som bolaget förväntar sig en fortsatt stark katalogförsäljning.

Under räkenskapsåret 2019-2020 har koncernen färdigställt spel för rekordhöga 589 MSEK, vilket visar hur den välinvesterade utvecklingsportföljen driver tillväxt. En betydande andel av nya lanserade produkter gjordes på egna varumärken. Koncernen ökar kontinuerligt sina investeringar i spelutveckling, vilka under räkenskapsåret uppgick till 1 489 MSEK. Den välinvesterade utvecklingsportföljen utgör grunden för en accelererad framtida tillväxt. Värdet på färdigställda spel förväntas öka till mellan 1 200 MSEK – 1 400 MSEK under verksamhetsåret 2020/2021 vilket driver en ökning av nettoomsättning, operativt EBIT och kassaflöde.

Tillväxten kommer att understödjas av nyligen lanserade och kommande spel som Biomutant, Chorus, Deep Rock Galactic, Destroy All Humans!, Iron Harvest, MotoGP 20,

Ride 4, SnowRunner, Wasteland 3, WWE 2K Battlegrounds (i samarbete med 2K) och en mängd andra titlar som ännu inte har börjat marknadsföras.

Katalogförsäljningen var stabil under året, främst hänförligt till en stark efterfrågan på koncernens mest uppskattade varumärken: Darksiders, Dead Island, ELEX, Goat Simulator, Kingdom Come Deliverance, Metro, Monster Energy Supercross, MX vs ATV, Remnant: From the Ashes, Satisfactory, Saints Row, Wreckfest och World War Z. Under verksamhetsåret 2021/2022 förväntas nyckeltalet för färdigställda spel att växa, vilket inkluderar lanseringen av koncernens första AAA spel sedan Metro Exodus. Från och med det här året förväntas AAA-lanseringar varje år.

LANSERINGAR 2019/20

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Darksiders 3 - Keepers of the Void DLC</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	Online
<i>Darksiders Deathinitive Edition</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	On- och Offline
<i>Darksiders - Genesis</i>	THQ Nordic	Eget	PC, Stadia	On- och Offline
<i>Darksiders Warmastered Edition</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	On- och Offline
<i>Fade to Silence</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Monster Jam - Steel Titans</i>	THQ Nordic	Extern	Switch	Offline
<i>Monkey King - Hero is back</i>	THQ Nordic	Extern	PS4	On- och Offline
<i>Rebel Cops</i>	THQ Nordic	Eget	PC, Mac, Linux, PS4, Xbox One, Switch	Online
<i>Red Faction Guerilla Re-mars-tered</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	On- och Offline
<i>Remnant: From the Ashes</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	Offline
<i>SpellForce 3 – Soul Harvest [Addon]</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Online
<i>Titan Quest: Atlantis (Addon)</i>	THQ Nordic	Eget	PS4, Xbox One	Online
<i>Titan Quest: Ragnarök (Addon)</i>	THQ Nordic	Eget	PS4, Xbox One	Online
<i>Wreckfest</i>	THQ Nordic	Eget	PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Wreckfest - Deluxe Edition</i>	THQ Nordic	Eget	PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Aces of the Luftwaffe - Squadron</i>	HandyGames	Eget	iOS, Android	Online
<i>Little Big Workshop</i>	HandyGames	Eget	PC	Online
<i>Lock's Quest</i>	HandyGames	Eget	Android, iOS	Online
<i>This is the Police 2</i>	HandyGames	Eget	Android, iOS	Online
<i>Townsmen: A Kingdom Rebuilt</i>	HandyGames	Eget	PS4, Xbox One	Online
<i>Townsmen: A Kingdom Rebuilt - The Seaside Empire</i>	HandyGames	Eget	PC, Switch	Online
<i>Metro Redux</i>	Deep Silver	Eget	Switch	On- och Offline
<i>Saints Row IV Re-Elected</i>	Deep Silver	Eget	Switch	On- och Offline
<i>Shenmue 3</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4	On- och Offline
<i>Monster Energy Supercross 3</i>	Milestone	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch, Stadia	On- och Offline

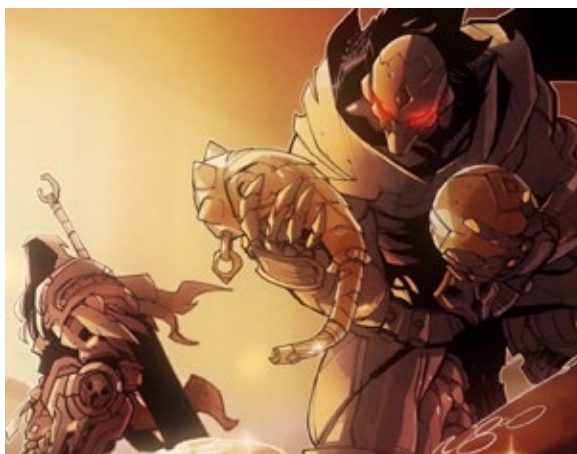


URVAL AV LANSERINGAR 2019/20

Under året lanserades ett betydande antal nya produkter, varav de flesta på egna varumärken. Viktiga lanseringar under året inkluderade flera utgåvor i Darksiders-serien, Wreckfest, Satisfactory och Monster Energy Supercross, plus ett stort antal Asset Care-lanseringar för nya plattformar etc. Katalogförsäljningen var stark under hela året drivet av Metro Exodus, Satisfactory och många andra titlar i koncernens väldiversifierade portfölj.

DARKSIDERS – GENESIS

Förläggare: THQ Nordic • Studio: Extern



Darksiders Genesis ger spelarna en första titt på världen för Darksiders innan handlingen i originalspelet börjar. Dessutom lär vi känna den fjärde och sista dödsryttaren Strife, spelet erbjuder även möjligheten att hjälpas åt och spela tillsammans.

SATISFACTORY UPDATE #3 PIPES

Förläggare: Coffee Stain • Studio: Coffee Stain Studios



Satisfactory är ett first-person open-world fabriksbyggnadsspel, som innefattar både utforskning och strid. I uppdateringen Satisfactory-Pipes, har rör tillkommit vilket medfört en ny typ av utmaningar – att transportera vätskor.

LITTLE BIG WORKSHOP

Förläggare: HandyGames • Studio: Mirage Studios



Styr dina arbetare, stationer och maskiner och skapa fantastiska saker när din Little Big Workshop blir en drömfabrik!

WRECKFEST

Förläggare: THQ Nordic • Studio: Bugbear Entertainment



Storslagna krascher, nagelbitande kamper över mållinjen och nya sätt att krossa motståndare – vissa unika ögonblick upplever du bara med den verklig-hetstroga fysiksimuleringen i Wreckfest.

REMNANT: FROM THE ASHES

Förläggare: Extern • Studio: Gunfire Games



Världen har slungats in i kaos av en forntida ondskas från en annan dimension. Du reser ensam, eller med upp till två andra överlevare för att ta itu med horder av dödliga fiender.

METRO REDUX

Förläggare: Deep Silver • Studio: Extern



2013 blev världen ödelagd av en apokalyptisk händelse som förvandlade jordens yta till en giftig ödemark. En handfull överlevare tog sin tillflykt djupt ner i Moskovas underjord.

MONSTER ENERGY SUPERCROSS 3

Förläggare: Milestone • Studio: Milestone



Ny mark och luftfysik, nya förarmodeller och nya animationer kommer att ge dig en mer uppslukande upplevelse. Det gör att du kan njuta av supercrossvärlden när den är som bäst

SHENMUE 3

Förläggare: Deep Silver • Studio: Extern



I Shenmue 3 fortsätter den starka berättelsen av den episkt berättelsedrivna sagan. Ta kontroll över Ryo Hazuki, en tonårig kampsportare som är fast besluten att lösa mysteriet bakom mordet på sin far.

SAINTS ROW IV RE-ELECTED

Förläggare: Deep Silver • Studio: Deep Silver Fishlabs



Saints Row IV: Re-Elected är så mycket mer än ett spel. Det är en språngbräda till galenskap. Hoppa över byggnader, sjung sånger, slåss i en 2D side-scroller, bota cancer och rädda jultomten.

MONSTER JAM – STEEL TITANS

Förläggare: THQ Nordic • Studio: Rainbow Studios



Riktiga truckar. Action. Monster Jam! Monster Jam Steel Titans levererar den kompletta Monster Jam upplevelsen för alla att njuta av.



THQ Nordic är en global spelutvecklare och förläggare med huvudkontor i Wien, Österrike och dotterbolag i Europa, Japan och USA. THQ Nordics strategi går ut på mer än att bara äga en konkurrenskraftig portfölj av varumärken. Det handlar om att vårda och expandera varumärkena genom att tillföra betydande utvecklingsresurser för att kunna ge fans och communities den upplevelsen de förtjänar och förväntar sig.

BLACK FOREST GAMES OFFENBURG, TYSKLAND



Black Forest Games grundades 2012 och med arvet från Spellbound Entertainment är studion en av Tysklands äldsta oberoende utvecklare. Teamet består av mycket erfarna internationella personer med lång erfarenhet av att utveckla framgångsrika kvalitetspel i flera olika genrer. Black Forest Games har skapat några av de mest beaktansvärda varumärkena, däribland Giana Sisters och Helldorado. Under året arbetade studion med en omarbeting av Destroy All Humans! som lanserades i juli 2020.

Grundad 2012 • 74 medarbetare

BUGBEAR ENTERTAINMENT HELSINGFORS, FINLAND



Bugbear är en världsledande skapare av nischade racingspel och utvecklaren bakom det kritikerrosade Wreckfest. Studion är också välkänd för demoleringsracing-titlarna FlatOut och Ridge Racer Unbounded. THQ Nordic äger 90% av aktierna i Bugbear Entertainment med möjlighet att förvärva de återstående 10% i framtiden.

Grundad 2000 • 28 medarbetare

EXPERIMENT 101 STOCKHOLM, SWEDEN



Experiment 101 grundades 2015 av Goodbye Kansas Game Invest och den svenske spelutvecklingsveteranen Stefan Ljungqvist, som tidigare varit Art Director och chefsutvecklare på Avalanche Studios, och en av nyckelpersonerna bakom Mad Max och Just Cause spelen. Experiment 101 utvecklar Biomutant, en av THQ Nordics större kommande speltitlar.

Grundad 2015 • 20 medarbetare

GRIMLORE GAMES MÜNCHEN, TYSKLAND



Grimlore Games grundades 2013 av THQ Nordic med spelutvecklare från tidigare Studio Coreplay i München. 2017 lanserade Grimlore Games SpellForce 3 som togs emot väl av spelets fans. Två år senare, under det första halvåret 2019 lanserades det fristående tillägget SpellForce 3 - Soul Harvest.

Grundad 2013 • 38 medarbetare

GUNFIRE GAMES AUSTIN, TEXAS, USA



Gunfire bildades 2014 av utvecklare från Vigil Games och är mest känt för att ha utvecklat action-rollspelserien Darksiders på PC/konsol för THQ Nordic tillsammans med Chronos som belönades med Game Informers VR Game of The Year. Huvuddelen av teamet har arbetat tillsammans i över ett decennium med att skapa framgångsrika spel. I augusti 2019 lanserade Gunfire Games framgångsrikt "Remnant: From the Ashes" i samarbete med Perfect World Entertainment.

Grundad 2014 • 78 medarbetare

HANDYGAMES GIEBELSTADT, TYSKLAND



HandyGames har lanserat hundratals spel på en mängd plattformar med ett stort antal tekniker sedan starten 2000. Den nuvarande spelutvecklingen är inriktad på iOS, Android samt digitala versioner på nuvarande generationskonsoler och PC. HandyGames är verksamma både som utvecklare och förläggare. Studion fokuserar på små till medelstora utvecklingsprojekt och titlar i Indy-stil.

Grundad 2000 • 61 medarbetare.



MIRAGE GAME STUDIOS
KARLSTAD, SVERIGE



Mirage Game Studios etablerades 2016 i samarbete med THQ Nordic och är baserade i Karlstad i Sverige. I oktober 2019 lanserade studion titeln Little Big Workshop, ett strategispel om fabriker, som har mottagits väl av fans.

Grundad 2016 • 8 medarbetare

NINE ROCKS GAMES
BRATISLAVA, SLOVAKIEN



Nine Rocks Games är baserat i Bratislava, Slovakien och leds av branschveteran och VD David Durcak. Studion startades i februari 2020 och arbetar för närvarande med ett skjut/överlevnadsspel som ännu inte har tillkännagivits.

Grundad 2020 • 33 medarbetare

PIECES INTERACTIVE
SKÖVDE, SVERIGE



Sedan starten 2007 har Pieces Interactive lanserat mer än tio spel för PC, konsol och mobil på ägda koncept såsom Puzzlegeddon, Fret Nice, Leviathan Warships och Robo Surf. Pieces Interactive arbetade med expansionspaketen Titan Quest: Ragnarök, som lanserades 2017 och Titan Quest: Atlantis, som lanserades i maj 2019.

Grundad 2007 • 26 medarbetare

PIRANHA BYTES
ESSEN, TYSKLAND



Piranha Bytes grundades 1997 och är mest känt för sin utveckling av framgångsrika action/rollspelsupplevelser (RPG) till PC och konsol. Piranha Bytes är skaparna bakom spelserierna Gothic, Risen och det senast lanserade ELEX. Studion Piranha Bytes i dess nuvarande form bildades 2002, när de tidigare ägarna förvärvade studion. I maj 2019 blev studion en del av THQ Nordic.

Grundad 1997 • 31 medarbetare

RAINBOW STUDIOS
PHOENIX, AZ, USA



Rainbow Studios grundades 1995 i Phoenix, Arizona. Teamet var mest känt för sina MX vs ATV-titlar. 2010 namnändrades bolaget till THQ Digital Studios Phoenix och lades ner av dåvarande THQ Inc. i augusti 2011. 2016 återuppväcktes studion i THQ Nordics ägo. Sedan dess har Rainbow Studios utvecklat nya tillägg till varumärket MX vs ATV inklusive dussintals DLC's. Studion har även utvecklat Monster Jam: Steel Titans, licensierat av Feld Entertainment Inc.

Grundad 1995 • 46 medarbetare

THQ NORDIC GAMES IBERICA
BARCELONA, SPANIEN



I mars 2020 etablerade THQ Nordic en ny utvecklingsstudio i Barcelona, Spanien. Filialen utvecklar kärnspel för PC och konsol och fokuserar för närvarande på RPG-genren. Teamets första projekt är att utveckla en full gotisk remake för PC och nästa generations konsoler.

Grundad 2020 • 7 medarbetare

THQ NORDIC TITLAR LANSERADE EFTER VERKSAMHETSÅRETS SLUT

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Desperados 3</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>MX vs ATV - All Out "2020 AMA Pro Motocross Championship" DLC</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	Online
<i>Spongebob - Battle for Bikini Bottom Rehydrated</i>	THQ Nordic	Licens	PC, PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>Titan Quest: Atlantis (Addon)</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	Online
<i>Titan Quest: Ragnarök (Addon)</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	Online
<i>Rebel Cops</i>	HandyGames	Eget	iOS, Android	Online
<i>Through the Darkest of Times</i>	HandyGames	Extern	iOS, Android	Online
<i>Destroy All Humans!</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>One Hand Clapping - Early Access</i>	HandyGames	Extern	Stadia	Online
<i>Spitlings</i>	HandyGames	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online

THQ NORDIC UTANNONSERADE LANSENINGAR PER DEN 13 AUGUSTI 2020

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<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>Gothic - Remake</i>	THQ Nordic	Eget	PC, next gen consoles	On- och Offline
<i>Kingdoms of Amalur Expansion: Fatesworn</i>	THQ Nordic	Eget	PS4, Xbox One, PC	Online
<i>Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning</i>	THQ Nordic	Eget	PS4, Xbox One, PC	On- och Offline
<i>Knights of Honor II: Sovereign</i>	THQ Nordic	Eget	PC	On- och Offline
<i>MX vs. ATV All Out</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	On- och Offline
<i>Scarf</i>	THQ Nordic	Extern	PC	Online
<i>SpellForce 3 Addon 2: Fallen God</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Online
<i>The Guild 3 (full version)</i>	THQ Nordic	Eget	PC	On- och Offline
<i>A Rat's Quest</i>	HandyGames	Extern	PS4, Xbox One, PC, Switch	Online
<i>Aces of the Luftwaffe Squadron - Extended Edition</i>	HandyGames	Eget	Mobil	Online
<i>Airhead</i>	HandyGames	Extern	PS4, Xbox One, PC, Switch	Online
<i>Chicken Police - Paint it red!</i>	HandyGames	Extern	PS4, Xbox One, PC, Switch	Online
<i>El Hijo</i>	HandyGames	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online
<i>Endling - Extinction is Forever</i>	HandyGames	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>Little Big Workshop</i>	HandyGames	Eget	Xbox One	Online
<i>One Hand Clapping</i>	HandyGames	Extern	PS4, Xbox One, PC, Switch	Online
<i>Pile Up!</i>	HandyGames	Extern	PS4, Xbox One, PC, Switch	Online
<i>Townsmen VR</i>	HandyGames	Eget	PC, PS4	Online

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare.



**DESTROY
ALL HUMANS!**

DEEP SILVER



Koch Media är helägt dotterbolag till Embracer Group och driver en multi-label strategi med helägda innehållsleverantörer såsom Deep Silver, Milestone och Ravenscourt som förlägger spel för konsoler och PC i fysiska och digitala kanaler. Koch Media-koncernen äger sex spelutvecklingsstudior: Deep Silver Volition, Deep Silver Dambuster Studios, Deep Silver Fishlabs, Warhorse Studios, Milestone och Voxler. Alla dessa förlägger varumärken som spänner från indie-hits till AAA-titlar. Koch Media samarbetar också med många oberoende utvecklingsstudior internationellt.

DEEP SILVER DAMBUSTER STUDIOS NOTTINGHAM, STORBRITANNIEN



Deep Silver Dambuster Studios bildades 2014 efter övertagandet av Crytek UK, som tidigare hette Free Radical Design som grundades 1999. Deras premiärtitel, förstapersonsskyttespelet Homefront: The Revolution, lanserades 2016. Med bas i Nottingham ligger studion i den engelska spelbranschens framkant som en av landets största och mest framgångsrika spelstudios, mest känd för serien Timesplitters. Dambuster Studios har anförtratts Dead Island-serien, och alltså ligger utvecklingen av det här nyckel-varumärket på en av koncernens interna studios. De svarar nu för utvecklingen av Dead Island 2.

Grundad 1999 • 152 medarbetare

DEEP SILVER FISHLABS HAMBURG, TYSKLAND



Deep Silver Fishlabs är specialiserat på high-end 3D-spel för konsol och PC. Sedan starten 2004 har studion utvecklat en rad mobilspel, däribland sci-fi-äventyret Galaxy On Fire som har laddats ned miljontals gånger. Efter att ha blivit en del av Deep Silver 2014 har studion blivit enormt uppskattad av publiken och fått erkännanden från plattformslieferantörer vilket resulterat i mer än 120 miljoner nedladdningar av studions produkter. Idag är studion anförtrord med några av Deep Silvers AAA-varumärken samt nya IP:s som utvecklas för olika konsolplattformar och PC.

Grundad 2004 • 71 medarbetare

DEEP SILVER VOLITION CHAMPAIGN, ILLINOIS, USA



Under sin 22-åriga historia har Deep Silver Volition skapat några av spelvärldens mest omtyckta varumärken baserade på öppen-värld actionspel däribland det kritikerrosade varumärket Saints Row, Descent/Freespace, The Summoner-serien samt nytgivna Agents of Mayhem. I deras mest populära titel, Saints Row, får man följa Third Street Saints på deras äventyr på väg mot världsherravälde, vilket resulterat i mer än 32 miljoner sålda exemplar sedan den första releasen 2006.

Grundad 1996 • 229 medarbetare

MILESTONE MILANO, ITALIEN



Milestone är en ledande utvecklare och förläggare av racingspel och står bakom de globalt framgångsrika speltitlarna MotoGP, MXGP, RIDE och Monster Energy Supercross. Studion bildades ursprungligen under namnet Graffiti år 1994, bytte namn till Milestone under 1996 och under 2013 övergick bolaget från att vara en ren "work-for-hire-studio" till att publicera alla sina produkter internt och påbörjade utvecklingen av egna varumärken. Sedan 2013 har Milestone sålt 8 miljoner exemplar och mottagit åtråvärda priser. Milestones passionerade team utvecklar hyperrealistiska racingspel, vilket på ett perfekt sätt positionerar dem för att dra fördel av den växande globala e-sporttrenden. Milestones portfölj består av flertalet framgångsrika och globalt erkända racingspelserier och Milestone har skapat en attraktiv affärsmodell som inkluderar publicering av spel årligen eller vartannat år och som stöds av en stor lojal spelarbas, vilket genererar återkommande intäkter. Milestone har en stark pipeline baserad på stora titlar samt utveckling av ny IP. Studion förvärvades under räkenskapsåret i augusti 2019.

Grundad 1994 • 213 medarbetare

VOXLER SAS

MARSEILLE OCH PARIS, FRANKRIKE



Voxler SAS är en fransk utvecklare av musik och karakespel och studion bakom "Let's Sing" serien. Voxler förvärvades i februari 2020 och har samarbetat med Koch Media som extern utvecklingsstudio under de senaste tio åren.

Grundad 2005 • 17 medarbetare

WARHORSE STUDIOS

PRAG, TJECKIEN



Warhorse Studios är den tjeckiska spelstudion bakom den prisbelönta titeln Kingdom Come: Deliverance som har sålt över 2 miljoner exemplar under det första året. Studion grundades 2011 av spelveteranerna Daniel Vávra och Martin Klíma som tillsammans med sitt team har ett imponerande track record av ett dusintal utvecklade prisbelönta spel. Totalt har deras titlar sålt i över 11 miljoner exemplar och många anses tillhöra 'klassiker' inom dess genres.

Grundad 2011 • 133 medarbetare

DEEP SILVER TITLAR LANSERADE EFTER VERKSAMHETSÅRETS SLUT

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Maneater</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One	Offline
<i>Saints Row: The Third Remastered</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>MotoGP 20</i>	Deep Silver	Licens	PC, PS4, Xbox One, Switch, Stadia	On- och Offline
<i>Outward DLC "The Soroboreans"</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Cooking Mama Cookstar</i>	Ravenscourt	Extern	Switch	Offline
<i>Relicta</i>	Ravenscourt	Extern	PC, PS4, Xbox One	Online

DEEP SILVER UTANNONSERADE LANSERINGAR PER DEN 13 AUGUSTI 2020

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Chorus</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Chivalry 2</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One	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>Pathfinder: Kingmaker</i>	Deep Silver	Extern	PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Wasteland 3</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Windbound</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online
<i>Ride 4</i>	Milestone	Licens	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>9 Monkeys of Shaolin</i>	Ravenscourt	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare.

COFFEE STAIN



Coffee Stain är en ledande kreativ spelutvecklare och förläggare med en allt starkare ställning i Norden och ett mycket kompetent team som skapar och publicerar uppskattade spel. Coffee Stains särskilda styrka är att skapa nytt innehåll för digital försäljning, lojalitet, multiplattform- samt multiplayer-spel. Coffee Stain-koncernen har varit en del av Embracer Group sedan den förvärvades i november 2018. Coffee Stain består av fyra interna utvecklingsstudios.

COFFEE STAIN STUDIOS AB SKÖVDE, SVERIGE



Coffee Stain Studios AB är en svensk utvecklare av spel grundad 2010. Företaget är mest känt för sina tredje-personers actionspel Goat Simulator, som lanserades i april 2014 och Satisfactory som lanserades som early access 2019. Coffee Stain är förläggare av den lyckosamma lanseringen av Deep Rock Galactic i maj 2020.

Grundad 2010 • 27 medarbetare

COFFEE STAIN NORTH STOCKHOLM, SVERIGE



Coffee Stain North, tidigare känt som Gone North Games AB grundades 2013 kring deras förstapersons äventyrsspel A story About My Uncle. Spelet publicerades av Coffee Stain innan Gone North Spel förvärvades och bytte namn till Coffee Stain North.

Grundad 2013 • 20 medarbetare

BOX DRAGON GÖTEBORG, SVERIGE



Box Dragon är en ny indie-spelstudio i Göteborg. Studioen består av vännerna Kevin Chang och Karl Bergström som tillsammans har över 20 års erfarenhet av spelutveckling. Teamet arbetar för närvarande med ett ännu inte annonserat projekt.

Grundad 2019 • 2 medarbetare

LAVAPOTION GÖTEBORG, SVERIGE



Med bas i Göteborg är Lavapotion fokuserade på att skapa strategispel. Studioen grundades 2017 av branschveteraner inom spel och film, och arbetar för närvarande på sin kommande RPG-titel Songs of Conquest.

Grundad 2017 • 7 medarbetare

COFFEE STAIN TITLAR LANSERADE EFTER VERKSAMHETSÅRETS SLUT

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
Deep Rock Galactic (full version)	Coffee Stain	Extern	PC, Xbox One	Online
HuntDown	Coffee Stain	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online
Satisfactory (early access)	Coffee Stain	Eget	PC (Steam)	Online

COFFEE STAIN UTANNONSERADE LANSENINGAR PER DEN 13 AUGUSTI 2020

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
Satisfactory (full version)	Coffee Stain	Eget	PC	Online
Songs of Conquest	Coffee Stain	Eget	PC	Online
Midnight Ghost Hunt	Coffee Stain	Extern	PC	Online
Valheim	Coffee Stain	Extern	PC	Online

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare.



AMPLIFIER GAME INVEST



Amplifier Game Invest, som förvärvades i augusti 2019, är på väg att bli en viktig plattform för Embracer Groups investeringar i nya varumärken. Amplifier utgör koncernens fjärde operativa koncern. Deras affärsmodell bygger på en ny partnermodell utformad för att locka topptalanger med incitament och affärsmässigt stöd från koncernen, samtidigt som de bibehåller full kreativ integritet. Amplifier äger fyra utvecklingsstudios och är majoritetsägaren i en (Misc Games), som alla presenteras här nedan. Dessutom har Amplifier även minoritetsandelar i studiorna Kavalri Games, Palindrome, Fall Damage, Framebunker och Neon Giant.

RIVER END GAMES GÖTEBORG, SVERIGE



River End Games är ett spelutvecklingsföretag baserat i Göteborg, Sverige. Studion är grundad av Amplifier Game Invest och det kreativa arbetet leds av Anders Hejdenberg, det långsiktiga målet är att skapa originella IPs i världsklass i en innovativ arbetsmiljö med nyfikenhet som den främsta drivkraften.

Grundad 2020 • 6 medarbetare

TARSIER STUDIOS MALMÖ, SVERIGE



Tarsier Studios är en spelutvecklingsstudio baserad i Malmö i Sverige. Studion har en lång tradition av att skapa världsberömda spel som Little Nightmares, Statik samt varit med och bidragit till utvecklingen av titeln Little Big Planet. Studion grundades 2004 och har sedan dess vuxit till att sysselsätta 70 utvecklare vilka för närvarande arbetar med uppföljaren Little Nightmares 2 såväl som andra projekt.

Grundad 2004 • 62 medarbetare

C77 ENTERTAINMENT SEATTLE, USA



C77 Entertainment bygger stora action-upplevelser för PC- och konsolspelare. Den kreativa visionen fastställs av Mattias Kylén och Kenny Magnusson; två svenskar med lång erfarenhet av AAA-utveckling, då de arbetat med flera prisbelönta titlar.

Grundad 2019 • 8 medarbetare

MISC GAMES STAVANGER, NORGE



Misc Games är en spelutvecklare i Stavanger i Norge. Misc Games har det långsiktiga målet att bli världsledande inom skeppssimulatorspel. Misc Games siktar på att utveckla unika spel för olika nischmarknader som utvecklar branschen. För att uppnå sitt mål behandlar Misc Games sina utvecklare med respekt och TV-spel som konst.

Grundad 2013 • 5 medarbetare

Förvärvat efter räkenskapsårets slut

DESTINYBIT RAVENNA, ITALIEN



DESTINYbit är en innovativ spelstudio baserad i Ravenna i Italien. Med den kommande spellanseringen av Dice Legacy och sin breda erfarenhet har studion bevisats sig som en av de mest intressanta utvecklarna bland lovande studios i Italien.

Grundad 2016 • 4 medarbetare

AMPLIFIER GAME INVEST UTANNONSERADE LANSERINGAR PER DEN 13 AUGUSTI 2020

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformar	Försäljningskanaler
Fishing: North Atlantic	Misc. Games	Eget	PC	Online
Dice Legacy	DESTINYbit	Eget	PC	Online

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare.



SABER INTERACTIVE



Den 19 februari 2020 ingick Embracer Group avtal om att förvärva den ledande spelutvecklaren och förläggaren Saber Interactive – det största förvärvet i koncernens historia. Saber utgör Embracer Groups femte operativa koncern och kommer att förbli ett fristående företag inom koncernen. Förvärvet slutfördes efter räkenskapsårets slut.

OMSÄTTNING: 105 MUSD (2019)
EBIT: 62 MUSD (2019)
INTERNA UTVECKLARE: 590
EXTERNA UTVECKLARE: 150



Saber Interactive är en oberoende utvecklare och förläggare av högkvalitativa spel för PC, konsoler och mobilplattformar med huvudkontor i Maplewood, New Jersey. Företaget grundades av Matthew Karch, nuvarande VD, och Andrey Iones, nuvarande COO, år 2001. Saber Interactive har lång erfarenhet av projekt som startar från konceptualisering, design, förproduktion och har cirka 600 interna utvecklare fördelade över studios i St Petersburg i Ryssland, Madrid i Spanien, Porto i Portugal, Minsk i Belarus och Sundsvall i Sverige samt flera externa utvecklare som arbetar uteslutande

alla större utgivare, licensgivare och återförsäljare i spelbranschen. Dessutom har Saber Interactive en god kunskap inom utgivning från sina självfinansierade och sampublicerade spel, inklusive World War Z. Andra viktiga titlar utvecklade av Saber Interactive inkluderar SnowRunner, MudRunner och NBA Playgrounds. Saber Interactive adderar 4 kommunicerade och 8 icke-kommunicerade utvecklingsprojekt till Embracer Groups portfölj.



Saber har varit på vår radar länge tack vare deras långa historik med kontinuerligt högkvalitativt arbete. Deras ambitiösa steg mot självfinansierade projekt under senare år har varit särskilt imponerande, i synnerhet World War Z, som sålt mer än tre miljoner titlar. Medan Saber kommer att förbli ett fristående bolag inom Embracer Group, ser vi fram emot att samarbeta med dem för att höja deras förmåga att skapa och marknadsföra högkvalitativa titlar.”, kommenterade Lars Wingefors, grundare och VD för Embracer Group i samband med förvärvet.

för Saber Interactive. Spel som utvecklats inkluderar work-for-hire, självfinansierade samt sampublicerade egna titlar. Gruppen drar nytta av nära 20 års erfarenhet av spelutveckling och har utvecklat relationer med

SABER INTERACTIVE STUDIOS

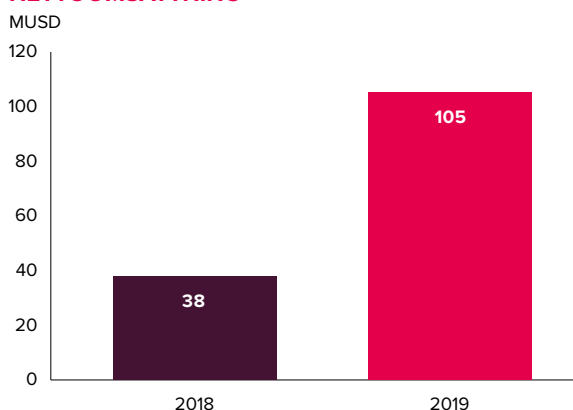
USA, RYSSLAND, SPANIEN, PORTUGAL,
 BELARUS, SVERIGE

Sabers studios är uppdelade efter disciplin, även om det förekommer en del överlappande arbete och samarbete mellan dem. Den ryska studion i Sankt Petersburg har ett stort verktyg-, spelmotor- och backend-team som arbetar med storskaliga AAA-produkter för PC och konsol. Madridkontoret är specialiserat på arkadtitlar och andra actionspel för PC och konsol. I Porto är de specialiserade på racingspel och har arbetat på Dakar-serien tillsammans med Koch Media. Minsk är en mobilstudio som för närvarande arbetar med flera titlar inklusive iViking. I Sundsvall i Sverige är de skickliga på tekniskt arbete som portning och kvalitetsförbättringar. Sabers kontor i Fort Lauderdale i Florida är inriktat på affärsutveckling, licensering och strategi.

637 medarbetare



NETTOOMSÄTTNING



Ökningen av intäkterna från de 38 miljoner USD som genererades under samma period 2018 beror till stor del på övergången till ägda / licensierade IP och World War Z framgång.

TRANSAKTIONEN I KORTHET:

- > Senior bolagsledning med utomordentligt erfarna och effektiva utvecklingsteam
- > Stark lönsamhet med hög cash conversion
- > Stabil och återkommande intäktsström från Work-For-Hire projekt / royalty
- > Portfölj av återkommande titlar och en solid och växande pipeline år 2020 och framåt
- > Långsiktiga synergimöjligheter inom publicering, utveckling och IP-användning
- > Plattform för ytterligare organisk tillväxt och förvärv.

SABER INTERACTIVE TITLAR LANSERADE EFTER VERKSAMHETSÅRETS SLUT

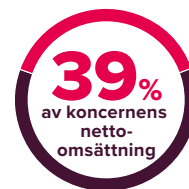
Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>SnowRunner</i>	Extern	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>World War Z GOTY Edition</i>	Extern	Exklusiv licens	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline

SABER INTERACTIVE UTANNONSERADE LANSENINGAR PER DEN 13 AUGUSTI 2020

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>I, Viking</i>	Saber Interactive	Eget	Mobil	Online
<i>Plazmic</i>	Saber Interactive	Eget	Mobil	Online
<i>Slototerra</i>	Saber Interactive	Eget	Mobil	Online
<i>NBA 2K Playgrounds2</i>	Extern	Licens	Mobil	Online
<i>WWE 2K Battleground</i>	Extern	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare.

PARTNER PUBLISHING/FILM



Embracer Groups helägda dotterbolag Koch Media är en ledande förläggare och tredjepartsdistributör av TV-spel över hela världen. Den så kallade Partner publishing-verksamheten genererar intäkter genom digital och fysisk distribution av spel, varor och filmer. Koch Media förlägger och distribuerar spel i Europa, Australien och Nordamerika för ett antal större partners inklusive Sega, Square Enix, Warner och Codemasters.



KOCH MEDIA

Koch Medias moderbolag är baserat i Höfen, Österrike med huvudkontor för förlagsverksamheten i München, Tyskland. Totalt har Koch Media kontor och studios i 13 länder runt om i världen samt tre distributionscenter som betjänar den europeiska marknaden i Storbritannien, Österrike och Spanien. Koch Media har även ett externt tillverknings- och logistikcenter i Tennessee. Den fysiska distributionen i USA sker främst via partners som Amazon, Walmart och GameStop.

Koch Medias starka marknadsposition som partnerförläggare beror till stor del på dess expertis och erfarenhet av att stödja Partner Publishing-kunder i marknadsföring, tillverkning, distribution och lagerhantering av fysiska produkter samt att kunna erbjuda försäljningsräckvidd till butiker. Även om digital distribution tar en allt större del av den globala konsol och PC-marknadens försäljning utgör fysisk distribution

fortfarande cirka hälften av intäkterna. Att hantera processen för fysisk distribution är en viktig konkurrensfördel för Koch Media och medan den fysiska marknaden har motvind ser koncernen möjligheter att ta marknadsandelar när förläggare i högre grad outsourcar den fysiska speldistributionen.

Affärsområdet såg en nedgång i fysisk distribution i slutet av verksamhetsåret, främst på grund av effekter från covid-19-pandemin. Nedgången i intäkter från fysiska återförsäljare kompenseras delvis av ökad e-handel hos aktörer som Amazon. Alla koncernens logistikenheter över hela Europa har varit i drift under krisen.

Under året har Gaya Entertainment GmbH, en ledande europeisk tillverkare av spel-IP merchandise och samlarföremål, förvärvats och integrerats i Koch Media GmbH.

KOCH FILMS

Förutom Partner publishing är Koch Media också en oberoende aktör inom filmdistribution. Den verksamheten fokuserar främst på filmer för tyska och italienska språkområden. Under verksamhetsåret 2019/2020 såg även filmbranschen en ökad andel digital försäljning vilket har skapat nya intäkter via Amazon Prime och andra digitala distributionskanaler.

Koch Films är distributör av den tyska versionen av Oscarsbelönta succén Parasite vilket bidrog till att göra första kvartalet till det bästa hittills för filmverksamheten.

KSM GmbH, en av de ledande leverantörerna av animefilmer i Tyskland med katalog med över 1 000 filmer för fysisk och digital distribution förvärvades och integrerades i Koch Media under det gångna räkenskapsåret.

koch films

GAME OUTLET EUROPE AB

Game Outlet Europe AB är en oberoende nischdistributör av omtryckta fysiska tv-spel, spelhårdvara och retro-spelhårdvara lokaliserad i Karlstad, Sverige.

Företaget grundades 1994 av Embracer Groups VD Lars Wingefors.







HÅLLBARHETSREDOVISNING

STYRELSEORDFÖRANDE HAR ORDET	32
EMBRACER GROUPS HÅLLBARHETSREDOVISNING	33
BOLAGSSTYRNING	33
SMARTER BUSINESS – VÅR SYN PÅ HÅLLBARHET	34
BUSINESS SENSE	36
SOLID WORK	38
GREAT PEOPLE	40
GREENER PLANET	44

VI ÄR PÅ EN RESA



Det rör på sig snabbt här på Embracer Group. Mycket har hänt sedan våren 2019 när jag presenterade ett 20-sidigt dokument för styrelsen som jag hävdade innehöll allt vi behövde för att skapa en effektiv hållbarhetspolicy. Det var ärligt, men också lite naivt. Hållbarhet hade blivit allt viktigare, inte bara för oss, utan även för våra investerare och ägare. Vi ville även visa på vårt engagemang för att bekämpa ekonomiska, sociala och miljömässiga utmaningar för alla anställda inom Embracer Group.

Vi frågade oss själva vilket arbete som behövde göras för att vi skulle nå våra mål. Vi var övertygade om att vår hållbarhetsplan inte bara var nödvändig ur ett socialt och miljömässigt perspektiv utan det var också strategiskt rent affärsmässigt.

När jag skriver detta har vi fem operativa koncerner i bolaget. Vi ger dem full autonomi att agera självständigt. Totalt utgör deras verksamhet över 30 utvecklingsstudios, med över 4 000 anställda och kontrakterade medarbetare i över 40 länder över hela världen. Det gör oss stolta över att ryggraden i bolaget utgörs av starka och kloka individer, som alla bidrar till organisationens styrka.

Det decentraliserade arbetssättet är nyckeln till vår framgång och vi håller fast vid att en påtvingad "one size fits all"-modell inte ger de bästa resultaten. För att upprätthålla organisationens styrka måste våra operativa koncerner definiera sina egna ambitioner i hållbarhetsfrågan. Så vi vände på saken.

HÅLLBARHETSMÅLEN STÅR HÖGT PÅ VÅR AGENDA

Istället för att styrelsen och moderbolaget presenterar idéer som låter bra började vi arbeta inifrån organisationen för att ta reda på vad våra medarbetare tyckte var de viktigaste hållbarhetsfrågorna. Genom arbetet ville vi också ta reda på vilka hållbarhetsinitiativ som redan var på plats.

Responserna var inget annat än fantastiska. Samtidigt var budskapet till oss solklart, våra medarbetare ville att företaget skulle ta frågorna på största allvar och att vi skulle sätta hållbarhetsmålen högt upp på agendan.

Det fanns även många bra initiativ som redan pågick. Bland dessa fanns projekt som rörde balansen mellan arbete och fritid, hur vi kunde öka mångfalden och attrahera fler kvinnor till branschen samt hur vi skulle hantera komplexa frågor såsom ett ohälsosamt spelande. Det fanns också ett antal småskaliga projekt som rör miljömässiga frågor som tillsammans kommer göra skillnad. Det var imponerande att se.

VI STARTAR I LITEN SKALA OCH FOKUSERAR PÅ DET SOM BETYDER MEST

Vi litade på att våra medarbetare skulle vilja dela med sig av sina idéer, och de litade på att vi skulle lyssna och agera. Det här arbetet utgör grunden för vårt hållbarhetsramverk "Smarter Business". Under året har vi fokuserat på implementeringen av globala styrdokument, dataskydds-granskning, samt många andra initiativ som finns att läsa om i den här hållbarhetsrapporten.

Mitt i allt detta kom coronakrisen. Det har varit en unik utmaning för alla och vi är inget undantag. Våra medarbetares hälsa och säkerhet har varit vår främsta prioritet från första början och vi fortsätter att följa globala och lokala experters råd. Våra studios anpassade sig snabbt till att arbeta hemifrån och de har fortsatt leverera ett fantastiskt arbete, och till och med färdigställt spel.

Ur ett hållbarhetsperspektiv har vi sett att covid-19 har bidragit till att bredda omfattningen av ESG utöver miljö och att större fokus läggs på socialt ansvar och ägarstyrning. För vår del är det en bekräftelse på att vårt breda synsätt på hållbarhet är det rätta.

Vi har börjat i liten skala men vi är stolta över vad vi har åstadkommit så här långt och kommer att fortsätta fokusera på det som vi tycker är viktigast. Alla projekt kommer att implementeras steg för steg med en långsiktig plan. Vi tror verkligen att detta synsätt kommer att leverera stort aktieägarvärde. Vi är väl medvetna om att vi är i början av en lång resa och varje steg kommer tas med stor vördnad. Målet är att alla initiativ ska ha en positiv och mätbar effekt.

Vårt nästa steg är att fortsätta rulla ut "Smarter Business"-ramverket. Vi kommer även utvärdera internationella standarder för att lyfta fram ekonomisk påverkan och mäta effekten av redan vidtagna åtgärder.

Tillsammans kommer vi att göra Embracer Group, alla våra företag, och kanske till och med världen till en bättre plats.

AUGUSTI 2020

KICKI WALLJE-LUND
STYRELSEORDFÖRANDE

EMBRACER GROUPS HÅLLBARHETSREDOVISNING

Det här är Embracer Groups första hållbarhetsredovisning. I rapporten vill vi dela med oss av och beskriva vårt inledande hållbarhetsarbete: Vi startar i liten skala och fokuserar på det som betyder mest. Det är inte obligatoriskt för Embracer Group att tillhandahålla en lagstadgad hållbarhetsredovisning enligt årsredovisningslagen före räkenskapsåret 2020/2021. Den här rapporten avser således inte att uppfylla dessa krav. Arbetet med att utveckla ett solitt hållbarhetsramverk har likväl redan påbörjats för att skapa en grund att bygga vidare på med mål och tillhörande nyckeltal samt genomförande av en strukturell riskanalys. Koncernens första lagstadgade hållbarhetsredovisning kommer att publiceras i årsredovisningen för räkenskapsåret 2020/2021.

Utgångspunkten har varit att identifiera områden där vi tror att vi kan göra störst nytta. Undersökningar och intervjuer med ett brett urval av medarbetare inom Embracer Group gav oss insikter som hjälpte oss att identifiera de viktigaste frågorna vårt ramverk för hållbarhet ska adressera och besvara. Grunden för hållbarhetsarbetet är nu på plats och vi kommer att komplettera med mer information om våra initiativ löpande för att utöka hållbarhetsredovisningen årligen. Med initiativ och aktiviteter i linje med vårt ramverk för hållbarhet kommer vi sätta mål där vi ser att vi kan göra skillnad. Vi utvecklar nyckeltal för att kunna mäta och på ett trovärdigt sätt följa upp våra framsteg. Nyckeltalen kommer ofta att följa internationella rapporteringsstandarder såsom

”Sustainability Accounting Standard Board” (SASB) & ”Global Reporting Initiative” (GRI) som vi kommer att anpassa oss till när det är relevant och tillämpningsbart för oss. Denna rapport belyser vårt ramverk och dess inledande aktiviteter kring våra fokusområden med insamlad data från över 45 företag inom koncernen. Resultaten som presenteras i årets rapport utgörs inte av data från samtliga 45 företag, utan varje avsnitt kommer att ange hur många företags data som omfattas. Detta kommer att byggas på i de kommande årens rapportering. Resultaten kommer att byggas på i kommande års rapportering. De pågående dialogerna om hållbarhet kommer att fortsätta med identifierade intressenter, inklusive anställda, chefer, aktieägare, investerare, affärspartners och kunder.

BOLAGSSTYRNING

Eftersom hållbarhetsramverket har tagits fram med input från anställda blir kopplingen och medvetenheten tydligare för koncernens medarbetare. Det kommer också att hålla uppe entreprenörsandan i våra operativa koncerner vilka kommer hjälpa till i arbetet så att vi tillsammans kan möta hållbarhetsutmaningarna. Vid förvärv utför även Embracer Group en hållbarhets-due diligence för att identifiera viktiga hållbarhetsrisker och möjligheter samt för att se till att alla i processen är medvetna om förväntningarna när de blir en del av koncernen. Vi uppmuntrar våra medarbetare att hjälpa till att forma arbetet kring hållbarhet och vår ambition är att inspirera och upprätthålla engagemang i frågan. Syftet är att anpassa vårt arbete kring hållbarhet i alla våra representerade företagskulturer så att det känns naturligt. Vi har börjat vår gemensamma resa och vi kommer att arbeta långsiktigt tillsammans.

Moderbolaget Embracer Group ansvarar för hållbarhetsramverket på koncernnivå men det dagliga arbetet och initiativen kommer att genomföras av dotterbolagen. Ramverket finns till som en hjälp för att vägleda arbetet och om möjligt skala upp det. Varje

dotterbolag är fria att definiera sina egna hållbarhetsinitiativ och program men kan då utgå från ramverkets struktur som inspiration. Alla våra medarbetare förväntas ta ansvar för hållbara affärsmetoder i deras dagliga arbete.

SMARTER BUSINESS – VÅR SYN PÅ HÅLLBARHET

Embracer Group är inte som alla andra. Vår kreativitet, vårt affärssinne och vår äkthet är vad som särskiljer oss. För oss handlar Smarter Business om att verka på ett hållbart sätt och driva ett sunt företag som skapar värde för alla våra intressenter, samtidigt som vi gör saker på vårt sätt. Genom att vara ärliga och öppna kan vi vara sanna mot oss själva och våra värderingar. För oss innebär framförallt att stödja schyssta värderingar som delas av många. Smarter Business-ramverket är en tydlig och gemensam grund för koncernen och utgör ett stöd för att arbeta på ett hållbart sätt samtidigt som vi levererar långsiktigt värde.

Vi är på en långsiktig resa för att göra världen bättre genom att skapa bra underhållning, vara en attraktiv arbetsgivare och göra miljövänliga val samtidigt som vi skapar aktieägarvärde vilket utgör kärnan i Embracer Groups hållbarhetsstrategi.

FYRA PELARE SOM SKAPAR LÅNGSIKTIGT VÄRDE

Vårt ramverk för smartare affärer har fyra pelare som är relevanta för verksamheten och hjälper till att vägleda hållbarhetsåtgärderna. Pelarna sätter fokus på områden som initiativ och program kan utformas efter.

FYRA PELARE

BUSINESS SENSE

Med ärlighet och tillit genomför vi förvärv och bygger varumärket långsiktigt.

SOLID WORK

Våra produkter underhåller och skapar känslor genom kreativa uttryck och sunt förnuft.

GREAT PEOPLE

Våra medarbetare är kreativa, hängivna och de är vår viktigaste tillgång.

GREENER PLANET

Vi vill göra vår planet grönare genom innovation och tekniska framsteg.

Dessa pelare rymmer flera områden som vi fokuserar vårt arbete på. Några av dem lyfts fram i denna rapport.

AMBASSADÖRSPROGRAM

För att hitta ett sätt att engagera hela organisationen i ramverket har ett ambassadörsprogram upprättats. Programmet bygger på idén att hållbarhetsambassadörer från de olika dotterbolagen hjälps åt att leda och sprida medvetenhet om ramverket och dess pelare i hela den globala koncernen. Ett team av passionerade individer anmälde sig frivilligt till programmet med en stark önskan om att utveckla initiativ och därmed även ansvara för slutprodukten. Ambassadörsprogrammet leds och struktureras av Karin Edner som är Corporate Governance & Sustainability Coordinator på Embracer Group. Ambassadörerna träffas regelbundet för att dela idéer och pågående aktiviteter för att inspirera varandra och dela goda exempel.

För närvarande består programmet av cirka 20 ambassadörer som representerar 13 olika företag som tillsammans utgör en mångsidig och mycket engagerad grupp. Målet är att utöka programmet ytterligare och

bli en ännu mer mångsidig grupp med fler ambassadörer och arbetsplatser representerade. Regelbundna möten med gränsöverskridande och multifunktionella deltaganden arbetar för att få ut budskapet från "Smarter Business" till hela koncernen.



Jag är glad att vara en del av ambassadörsprogrammet, det är verkligen viktigt för Embracer Group. Jag gillar idén att ha ambassadörer från varje företag för att skala upp och inkludera företag så att de känner att de är med och bidrar. Programmet är en chans för att dela och lära, med olika idéer och kulturer.. Ambassadörerna utgör en värdefull länk mellan de anställda och företaget.

NADINE SINGER
HEAD OF INTERNATIONAL ROYALTIES, KOCH MEDIA GMBH



Embracers ambassadörer

BUSINESS SENSE

Vårt sätt att göra affärer på är baserat på ärlighet och förtroende, det är så vi gör förvärv och bygger vårt varumärke på lång sikt. Embracer Group strävar efter att vara det främsta valet för företag på marknaden som letar efter nya tillväxtpotentialer genom att låta sig förvärvas. Med nya förvärv är strategin att stärka företag att fortsätta vara självständiga och arbeta på det sätt som passar dem. Genom att utforska nya robusta affärsmodeller och innovativa produkter fortsätter vi att inspirera företag att ansluta sig till vår familj och bygga långsiktigt starka varumärken.

Vår övertygelse är att öppenhet skapar förtroende och respekt. Genom att vara transparenta och kontinuerligt redovisa våra resultat blir det tydligt hur Embracer Group levererar långsiktigt värde till sina intressenter. Vi agerar rättvist och ärligt genom att följa etiska riktlinjer för marknadsföring och prissättning. Embracer Group har även tagit ställning för nolltolerans mot korruption och prioriterar riskhantering.

HÅLLBARHETS-DUE DILIGENCE VID FÖRETAGSTRANSAKTIONER

Vid varje förvärvsprocess av materiellt slag görs en due diligence för att förstå och identifiera viktiga hållbarhetsrisker och möjligheter samt om det behövs några förebyggande åtgärder för att lindra eventuell skada av eventuella fel. Genomgången ger oss också värdefulla insikter i den påföljande integrationsprocessen. Under 2019/2020 har en systematisk strategi för hållbarhet utvecklats för att stödja due diligence-processen vid sammanslagningar och förvärv. Tillvägagångssätten har breddats i takt med att fokus på mänskliga rättigheter och arbetsvillkor vuxit tillsammans med miljö- och antikorrupsionsfrågor. Även datasäkerhets- och kommunikationsfrågor har inkluderats i processen. Vid värdering av ett potentiellt förvärv beaktas alltid inställning till och hantering av hållbarhetsfrågor.

FÖRVÄRVSÅRET 2019/2020

10 NYA FÖRVÄRV

527 MSEK, FÖRVÄRVAD NETTOOMSÄTTNING

EMBRACER GROUPS UPPFÖRANDEKOD

Uppförandekoden utgår från ett etiskt förhållningssätt vilket skyddar verksamheten baserat på våra värderingar. Koden innehåller instruktioner för uppförande och är en guide för dagliga beslut vilken förväntas följas av anställda, leverantörer, partners och kunder. Att arbeta

med socialt ansvarstagande såsom antikorrupcion, mänskliga och arbetsrättsliga rättigheter hjälper till att minimera potentiella risker och vägleder det etiska arbetet som baseras på FN:s "Global Compact Principles" gällande mänskliga rättigheter, arbetsrättsliga rättigheter, antikorrupcion och miljö. Det följer även OECD:s riktlinjer för multinationella företag och "International Labor Organization" (ILO). Uppförandekoden är ett komplement till nationella och internationella lagar och regleringar.

GLOBALA POLICYER

Under året har globala policyer implementerats som tillsammans med internrevision och riskhantering utgör högsta strategiska prioritet. En global informationspolicy har utvecklats och implementerats för att hjälpa alla medarbetare att känna till och förstå vilket ansvar som följer med att vara ett börsnoterat företag samt betydelsen av extern kommunikation. Kommunikation spelar en stor roll i hur företag uppfattas, och det är viktigt att kommunicera på ett öppet sätt som hjälper till att skapa förtroende hos intressenter. Policyn är främst framtagen för företagets talespersoner, vilket oftast är den verkställande direktören men även personer med kommunikationsansvar. Dessutom har en global antikorrupsionspolicy antagits som även den har implementerats under räkenskapsåret.

VISSELBLÅSARSYSTEM

Embracer Group har inrättat en extern, global visselblåsartjänst. Systemet är i linje med koncernens arbete kring öppenhet, antikorrupcion och hög affärsetik och därmed är alla överträdelse av Embracer Groups uppförandekod av intresse. Systemet ser till att varna för eventuella brott mot koden och kommer hjälpa till att minimera risker samt fungera som ett stöd åt anställda vid behov.

DATASKYDD

Med den tekniska utvecklingen så är data- och användarsäkerhet prioriterat. År 2019 gjordes en granskning av Embracer Groups efterlevnad av GDPR. Koncernen har också inlett arbetet med att se över hur dataskyddshandlingen säkerställs i koncernens operativa koncerner.

ANIMERAD UPPFÖRANDEKOD

Under 2020 har en animerad version av uppförandekoden lanserats på koncernens hemsida och har animationer för varje enskild del. Det är ett sätt att skapa intresse och engagemang kring efterlevnad och uppmärksammar vikten av innehållet. För att se till att anställda i dotterbolagen engagerar sig i uppförandekoden har en gamifierad version av hemsidan utvecklats och delats med de anställda. Spelet syftar till att utbilda de anställda och säkerställa att det finns en förståelse för innehållet i koden samtidigt som deltagarantalet mäts.



3 FRÅGOR TILL:

LUISA BIXIO, VD PÅ MILESTONE s.r.l. ITALIEN

1. Vad betyder Business Sense för dig?

Utgångspunkten är transparens och att fokusera på mål och människor. Människor måste kunna lita på företagen och det gäller alla intressenter. Att skapa förtroende ingår i ett starkt ledarskap.

2. Vilka frågor inom Business Sense arbetar du med?

I våra affärer är de viktigaste frågorna relaterade till sociala sammanhang, respekt för våra medarbetare, få dem att känna att de trivs med sitt arbete och att de känner sig respekterade i sina yrkesroller och positioner. Det rör frågor som att arbeta etiskt och en del av det är att vara rak och ärlig med alla våra partners, leverantörer, medarbetare, kunder och i det arbete som styrelsen utför.

3. I och med covid-19 pandemin har bolag över hela världen behövt anpassa sig och hitta nya arbetssätt. Med tanke på att Italien blev hårt drabbat av covid-19, vad är det som har varit mest avgörande för din ledningsgrupp?

Att skydda våra anställdas hälsa är vår högsta prioritet. Genom att behöva arbeta hemifrån lärde vi oss att våra team, på alla nivåer, kan agera snabbt på oförutsedda situationer för att kunna fortsätta sitt arbete. Alla avdelningar stod inför utmaningen att kommunicera på andra sätt än innan. Jag tror att vi har lärt oss mycket, möten är mer effektiva, medarbetare gör väldigt tydliga rapporter och kanske kommer detta leda till att vi är mer effektiva än innan. Tack vare detta fantastiska arbete har vi kunnat lansera MotoGP™ 20 den 23 april, precis som planerat.

SOLID WORK

Embracer Group är stolta över det utmärkta arbete som produceras av våra fantastiska medarbetare, vilket syftar till att underhålla och väcka känslor. Vi vill att våra spel ska baseras på kreativa uttryck och förlitar oss på sunt förnuft liksom gemensam reflektion och förståelse kring innehållet. För att våra studios ska fortsätta att vara kreativa och ge vår publik fantastiska upplevelser, fokuserar pelaren "Solid Work" på att stödja innovativa idéer som kommer från studios och att utforska nya kreativa vägar.

Solid Work omfattar också en ansvarsfull marknadsföring och att vidta åtgärder för ett hälsosamt spelande samt bygga medvetenhet kring spelberoende. Tillgänglighet och användbarhet är andra områden där Embracer Group fortsätter sitt arbete för att göra spel för alla. Det finns stora möjligheter för våra dotterbolag att hitta intressanta och mer samarbetsvilliga sätt att närma sig dessa områden med samma kreativa tankesätt som de har i sitt dagliga arbete.

KVALITET SOM HÖGSTA PRIORITET

Kvaliteten på spel producerade i studios är av största vikt. Studiorna har kunskap om speltrender, innehåll samt en genuin förståelse om spelarna. Att ha en solid katalog av spel i olika genrer för olika åldrar betyder att vi når ett stort spann av spelare. Det finns också en spännande pipeline av kommande spel och många begåvade medarbetare i våra studios som letar efter nya attraktiva spelutvecklingsprojekt. Kvalitet är alltid högsta prioritet, det gör det möjligt för oss att bygga enastående upplevelser för våra fans samt skapa en högre avkastning på investerat kapital och långsiktigt värde till alla våra intressenter.

INKLUDERANDE SPEL

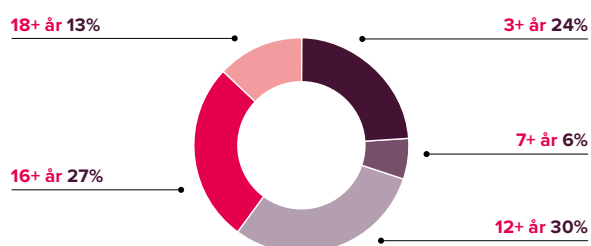
För Embracer Group är öppenhet, tolerans, respekt och yttrandefrihet i spel av stor betydelse. Det innefattar också att skapa en välkomnande och inkluderande community på våra plattformar. Under det gångna året har ett projekt med fokus på inkludering

inletts. Det innebar studiobesök och workshops på temat inkluderande spel och spelinnehåll och berörde också hur vi kan skydda våra spelare från missbruk och hur vi kunde minska skadligt innehåll i såväl våra spel som i communitys. Allt för att säkerställa att spel är skapade för att vara mer inkluderande.

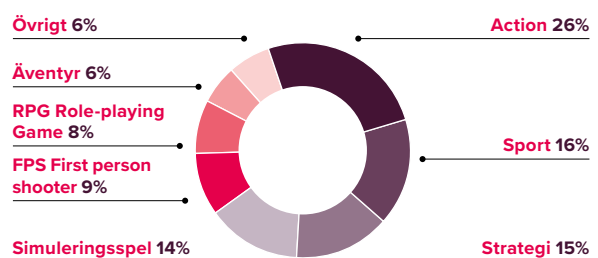
HÄLSOSAMT SPELANDE

För oss är spel ansvarsfull underhållning baserad på sunt förnuft. Fokus ligger på att skapa en rolig och hälsosam miljö där passionerade spelare njuter av att spela. Embracer Group är engagerad i bransch- och samhällsdebatten om ohälsosamt spelande och letar ständigt nya sätt som kan bidra till att lyfta frågan. Idag bidrar vi till exempel genom ett partnerskap och samarbete med välgörenhetsorganisationen "Safe in our world" som arbetar för att öka medvetandet kring psykisk ohälsa.

SPELPORTFÖLJEN PER ÅLDERSGRÄNS (PEGI AGE RATING)



SPELPORTFÖLJEN BASERAT PÅ GENRE



SAFE IN OUR WORLD

Under 2020 har Embracer Group gått med i "Safe In Our World", en organisation som arbetar med att öka medvetenheten kring psykisk ohälsa inom bland annat spelbranschen, vilket stämmer väl in på de fokusområden som våra två pelare Solid Work och Great People fokuserar på i hållbarhetsramverket Smarter Business. "Safe In Our World" fungerar som stöd för koncernens operativa

koncerner, dotterbolag och vid behov även spelcommunities. På deras hemsida finns information, berättelser och tips för chefer och anställda eller den som själv lider av psykisk ohälsa, eller har någon i sin närhet som gör det. Genom samarbetet får vi tillgång till en verktygslåda som vi kan använda oss utav på våra arbetsplatser, i arbetet för att motverka psykisk ohälsa.

MÅNGFALD FÖR INNOVATION

Inom ambassadörsprogrammet är ett flertal initiativ på plats och det pågår löpande diskussioner kring mångfald och hur koncernen kan bli än mer inkluderande. Ett av initiativen är "Leveling the playing field", ett initiativ lanserat av Coffee Stain 2016 som går ut på att investera i bolag som består av minst 50% kvinnor eller icke-binära. Johannes Aspeby, vd för Coffee Stain Studios menar att mångfald är en förutsättning för att skapa en bra arbetsplats. Han kommenterar: *"Det krävs både tid och ansträngning, det är svårt att förändra en bransch som ett litet bolag"*. Genom initiativet "Leveling the playing field" bidrar Coffee Stain även till liknande projekt med strategier för mångfald; bland annat "DONNA Days" som fokuserar på mentorskap och inspiration för kvinnor och icke-binära som börjar med spelutveckling. På Coffee Stains studio i Skövde deltar flera kvinnor i DONNA-dagarna varje år. Johannes Aspeby fortsätter: *"Så länge människor försöker göra bättre och aldrig slutar att arbeta med frågan, så kommer vi sakta men säkert nå förändring."*



Johannes Aspeby
VD, Coffee Stain Studios, Sverige

GAMING FÖR ALLA

Embracer Group vill att alla ska ha möjlighet att njuta av spelvärden. Genom att fokusera på innovation kan fler människor få tillgång till spel. Det finns bra exempel på hur våra studios har arbetat med tillgänglighet. Till exempel har Deep Silvers studio Volitions utvecklat en mängd olika funktioner, som anpassningsbara styrfunktioner, möjlighet att censurera blodstänk, fler undertextinställningar, dyslexivänliga teckensnitt, inställningar för färgbildhet samt ögonstyrning från Tobii. Kate Marlin är senior produktionsledare på Volition i Champaign-Urbana, Illinois, och har ett stort intresse att göra spel mer tillgängligt, hon anser: *"Att öka tillgängligheten för TV-spel gör att personer med funktionsnedsättningar har möjlighet att få samma spelupplevelse som alla andra."*

Det är viktigt eftersom spel ofta anses vara ett medie som ger människor underhållning, men det leder också till andra positiva konsekvenser som minskad psykisk ohälsa, mindre stress, social interaktion, tillgång till gemenskap och utbildning – för att nämna några."

Andra ansträngningar för att öka tillgängligheten till spel kan innefatta att kommunikation av viktig information enbart baseras på färg eller genom andra tillvägagångssätt med 2D-grafik. Ett annat exempel är i THQ Nordics HandyGames – Townsmen VR, vilket erbjuder handbaserad navigering för att nå överallt och kan även spelas sittande. En annan åtgärd är att dialogerna är tydliga och textade.

GREAT PEOPLE

På Embracer Group tror vi på våra medarbetare. Människor är otvivelaktigt vår största tillgång, och på alla nivåer i koncernen arbetar kreativa, hängivna och mycket begåvade människor som gör skillnad. Duktiga medarbetare är Embracers signum. För att fortsatt vara framgångsrika är det viktigt att se till att alla anställda får sin röst hörd och att alla arbetar för en företagskultur som får folk att känna glädje över att gå till sitt arbete. Vi vill också vara en attraktiv arbetsgivare för nya talangfulla människor som vill växa med oss.

Vår ambition är att erbjuda en miljö där våra medarbetare känner att de kan vara den bästa versionen av sig själva. Målet är att skapa en miljö där innovativa och passionerade människor har möjlighet att uppnå sina ambitioner. Vi vet att kreativ självständighet, talangutveckling och kunna erbjuda de mest kreativa arbetsplatserna samt sträva efter en bra balans mellan privat- och arbetsliv betalar tillbaka sig i form av engagemang och välmående för alla inblandade.

47 NATIONALITETER REPRESENTERADE

MÅNGFALD OCH INKLUDERING

Ett område som alltid har varit och kommer att fortsätta vara i fokus är mångfald. På Embracer Group spelar det ingen roll vem du är, var du kommer ifrån, hur du ser ut eller vilka spel du gillar. Koncernen har nolltolerans mot alla former av trakasserier, diskriminering och en stark tro på mångfald och inkludering. Detta är viktiga delar av vår kultur som vi tar itu med på koncernnivå, men vi litar också på var och ett av

22% KVINNOR

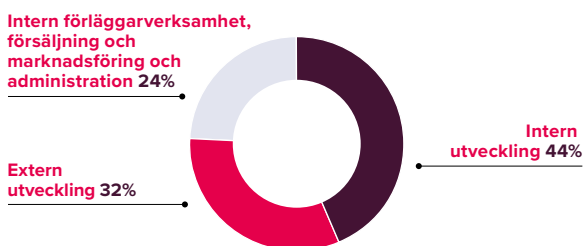
KÖNSFÖRDELNINGEN DISKUTERAS INOM HELA EMBRACER KONCERNEN OCH ÄR ETT OMRÅDE SOM VI KOMMER FORTSÄTTA ATT ARBETA MED DÄR VI ARBETAR FÖR ATT BLI MER DIVERSIFIERADE.

företagen inom organisationen lyssnar, diskuterar och agerar genom att göra sin röst hörd.

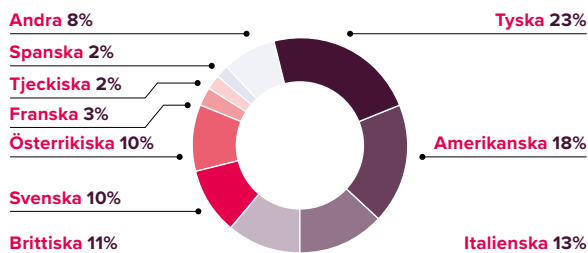
Mångfald leder till fler perspektiv och färdigheter som i sin tur leder till en bättre miljö för alla. Mångfald driver även innovation och vi är väldigt stolta över att personer från över 40 länder finns representerade inom koncernen. Med en så mångsidig grupp av anställda kommer spelen bättre att representera Embracer Groups olika intressenter.

Ambassadörsprogrammet innehåller kontinuerliga diskussioner om hur det skapas arbetsmetoder som kan hjälpa till att uppnå bättre mångfald och inkludering. På ett högre plan stödjer Embracer Group projekt och program för att förespråka och bidra till ett mer inkluderande och mångsidigt samhälle.

TJÄNSTER INOM EMBRACER GROUP



ANDEL AV NATIONALITETER



Alla bolag har rapporterat sina anställdas nationaliteter under 2019/2020.

Årets datainsamling omfattar permanenta anställningar.

VI STÖDJER LOKALA SAMHÄLLEN

Med oberoende operativa koncerner och dotterbolag i olika delar av världen så uppmuntrar koncernen lokalt engagemang med initiativ och program som

kopplar ihop dotterbolag och studios med sin omgivning. Vi uppmuntrar våra dotterbolag att vara aktiva i sina lokalsamhällen och att engagera sig i området där deras anställda bor och arbetar.

SJUKFRÅNVARO 2019/2020

Totalt 4%

Alla företag rapporterade sina anställdas sjukfrånvaro under 2019/2020.

KOLLEKTIVAVTAL 2019/2020

Andel av anställda som har kollektivavtal 28%

87% av företagen (93% av anställda) rapporterade andelen av sina anställda som omfattas av kollektivavtal.

NYANSTÄLLNINGAR 2019/2020

Andel nyanställda i koncernen 32%

Andel nyanställda kvinnor av samtliga kvinnor 33%

Andel nyanställda män av samtliga män 31%

Fördelning kvinnor / män av nyanställningar 23% / 77%

96% av företagen (92% av anställda) rapporterade sina nyanställningar under 2019/2020.

PERSONALOMSÄTTNING 2019/2020

Total personalomsättning i koncernen 10%

Personalomsättning bland kvinnor 11%

Personalomsättning bland män 10%

Fördelning kvinnor / män av omsatt personal 23% / 77%

89% av företagen (91% av anställda) rapporterade sin personalomsättning under 2019/2020.

ÅLDERSFÖRDELNING 2019/2020

<30 år 28%

30-50 år 63%

>50 år 9%

Totalt 100%

80% av företagen (73% av anställda) har rapporterat sin åldersfördelning under 2019/2020.



3 FRÅGOR TILL: LENORE GILBERT VD PÅ RAINBOW STUDIOS, USA

1. Hur arbetar Rainbow studios med att vara en bra arbetsplats?

Vi har fokuserat på att implementera smarta arbetsmetoder såsom regelbundna arbetstider och en öppen kultur. På lång sikt hoppas vi att det leder till en hållbar och positiv arbetsgrupp med fler olika talanger.

2. Ser du någon motsättning i att arbeta effektivt och att ha en bra företagskultur?

Jag tror att de går hand i hand. För oss betyder en god företagskultur en miljö där arbetet är sunt, hållbart och väl fördelat inom teamen. Det innefattar också ömsesidig respekt och solidaritet bland våra medarbetare. Det möjliggör inte bara ett effektivt arbete utan även vår kreativa och tekniska framgång.

3. Vad vill du fokusera på i framtiden, är det några specifika frågor som du brinner lite extra för?

Till att börja med fortsätta det hårda arbetet och de nödvändiga studier som krävs för att ytterligare utveckla våra produktions- och arbetsmetoder. Jag hoppas att det på sikt ska bidra till att förändra branschen i en positiv riktning till att bli mer gladare och friskare, och framförallt mer inkluderande och mångsidig!

HENRIK JONSSON EXECUTIVE PRODUCER AMPLIFIER GAME INVEST, SVERIGE

”Inkludering innebär att du har många olika synsätt och att du bygger team där allas synpunkter tas i beaktning. När alla har möjlighet att uppnå sin fulla potential, säkerställer du en bättre arbetsmiljö och du formar ett mer hållbart företag.”

Henrik belönades med utmärkelsen ”Nätängeln” i spelbranschens kategori 2019 för sitt arbete med inkludering. Priset tilldelas en person som bidragit till att göra internet till en trevligare, säkrare och mer inspirerande plats. Utmärkelsen delas ut av MySafety tillsammans med Svenska E-sportsnätverket. I nomineringen påpekades det bland annat att Henrik alltid är tillgänglig genom att dela med sig av sin kunskap och av sitt nätverk till de som behöver.



VI STÖDJER NÄSTA GENERATION

Embracer Group vill bidra till att vår bransch har en ständigt växande arbetskraft genom att öka medvetandet och intresset om spelbranschen, genom att nå både ungdomar, lärare och föräldrar.

Vi vill att ungdomar ska vara medvetna om hur digitalt skapande och programmering kan utgöra ett framtida karriärval. Genom att engagera oss i initiativ och delta i diskussioner vill vi vara med och bidra till att branschen fortsätter att växa och lockar till sig fler talanger som bidrar till en mer mångsidig bransch. Genom engagemang och samarbete med lokala program, skolor och universitet når våra dotterbolag unga människor och skapar intresse för de olika typer av arbeten som finns i spelbranschen. Många av våra studios runt om i världen är starkt engagerade i lokala universitet och universitet som är internationellt kända för sin inriktning på spel. Dubbla utbildningar där praktik i företag kombineras med yrkesutbildning är exempel på hur vårt globala företag arbetar för att höja kännedomen om branschen bland ungdomar. Att stötta den här typen av engagemang är ett sätt för oss att bidra till att säkra upp framtida kompetens.

På koncernnivå finns engagemang i lokala program, bland annat Ung företagsamhet, som är en icke-politisk utbildningsorganisation som arbetar med entreprenörskap i högstadiet och gymnasieskolor i Sverige. Under de tre senaste åren

har Embracer Group varit sponsor både finansiellt och som stöd för utvecklingen av projektet ”Make a Game” som drivs av Ung Företagsamhet i Värmland, där Embracer Group också har sitt huvudkontor. Projektet syftar till att koppla ihop spelbranschen med entreprenörskap och affärsinnade unga människor i Värmland likväl som att skapa en digital arena där de kan göra spel. The Great Journey är ett initiativ som koncernen stödjer och som ligger nära våra hjärtan då det syftar till mer tillfredsställande mångfald och inkludering inom spel. The Great Journey är ett nav för spelutvecklare knutet till branschutbildningar, där alla, oavsett erfarenhet eller bakgrund, är välkomna. Initiativet är också det baserat i Värmland vilket ger oss en möjlighet att vara nära lokalsamhället samtidigt som vi är ett företag med en global organisation. Ett annat exempel är Kodcentrum som är en ideell organisation som erbjuder gratis kurser inom programmering och digital utveckling för barn och ungdomar. Embracer Group är partner till Kodcentrum vars arbete är i linje med Embracers önskan att skapa något långvarigt och beständigt och samtidigt uppmunna barn och ungdomar att bidra till morgondagens framtid.

Vi vill fortsätta bygga på initiativen och fortsätta resan för att säkerställa att vi växer och attraherar bra människor.



GREENER PLANET

Som en del av en växande bransch bär Embracer ansvar för att vara medveten om och förstå dess miljömässiga påverkan. Vi vill bidra till att planeten är fortsatt grön och en bra plats att leva och arbeta på. Pelaren Greener Planet fokuserar på innovation och tekniska framsteg samt på aktiviteter som har en positiv påverkan på miljön. Det är därför Embracer Group är engagerad i, och arbetar tillsammans med andra branschaktörer i området. Det är ett sätt att uppmuntra nytänkande och åskådliggöra problem samtidigt som det finns bransch-relevanta åtgärder med ambitionen att göra verklig påverkan på miljökrisen.

Smarter Business-ambassadörerna fokuserar på att ta itu med klimatförändringsfrågor med uppdraget att hitta sätt att förbättra och arbeta mer hållbart. Ett område är att hitta nya innovativa sätt att minska koldioxidavtrycket inom spelbranschen.

Ett annat område är att minimera resursanvändningen på alla nivåer av verksamheten. Små, lokala initiativ som att införa företagsbussar som tar folk till jobbet dagligen har fått klimatpriser från regeringar. Vi är intresserade av att kontrollera och följa branschens utveckling av hållbara förpackningar eftersom det har potential att bidra positivt till miljön i tillverkningsprocessen. När vi distribuerar fysiska spel väljer vi hållbara transporter. Detta är bara några av alla små initiativ som tillsammans gör skillnad.

DIGITALISERING

När marknaden blir allt mer digital ser vi tydligare hur digitaliseringen påverkar vårt arbete och hur spelare konsumerar sin underhållning, digitaliseringen har påverkat nästan alla plan.

73%

AV VÅRA INTÄKTER
UNDER RÅKENSKAPSÅRET
2019/2020 GENERERADES
FRÅN VÅRA DIGITALA SÄLJ-
KANALER JÄMFÖRT MED
51% UNDER 2018/2019.

I vår bransch är energianvändning en väsentlig fråga, både vår interna förbrukning och den indirekta energin som används hos slutkonsumenten. Det är därför avgörande för oss att minska vår påverkan och fokusera på hållbara digitala produkter.

ENERGIANVÄNDNING

Under räkenskapsåret 2019/2020 började Embracer Group samla in data om energianvändningen från alla operativa koncerner. Embracer började med att ta in och analysera data kring elförbrukning och användningen av förnybara energikällor både på koncern- och dotterbolagsnivå för att kartlägga hur varje bolag kan förbättra sin energieffektivitet och minska sitt koldioxidavtryck. Ungefär hälften av företagen som har rapporterat sin elanvändning har också rapporterat om deras användning av förnybar energi och 40% av studierna använde förnybar energi under räkenskapsåret 2019/2020.

ENERGIANVÄNDNING

2019/2020

Totala elektricitetsanvändningen alla kontor

4 536 MWh

Elektricitetsdata har rapporterats från 69% av företagen (85% av anställda), datan har sedan räknats upp med snittförbrukningen per anställd för att representera alla företag i tabellen ovan. Cirka 40% av de rapporterade företagen (55% av anställda) använde förnybar el.

RESANDE

Embracer Group växer snabbt. Precis som många andra företag som verkar på en global marknad försöker Embracer hitta sätt för att minimera miljöavtrycket som följer av vårt flygande. Digitala lösningar hjälper till att minimera resandet när det inte är affärskritiskt. Att ha möjligheter för digitala möten visade sig vara extra viktigt under covid-19-pandemin när många arbetade hemifrån.

Embracer Group klimatkompenserar koldioxidavtrycket som följer av koncernens flygresande.

PLAYING FOR THE PLANET

Embracer signerade ett gemensamt åtagande med branschkollegor i FN:s *"Playing for the Planet"* under 2020. Detta är en allians initierad utav de största TV-spelsbolagen i världen. I september 2019 ägde lanseringen rum på FN:s högkvarter i New York och var en början på ett formellt åtagande från branschen att ta till åtgärder mot klimatkrisen.

Bakom åtagandet står ett antal bolag i den nordiska spelbranschen som initierades av Bornholm Game Days. Att ha möten regelbundet för att diskutera innovativa och kreativa sätt hjälper oss att gå samman och bidra till hållbara klimatåtgärder.



OM DEN HÄR HÅLLBARHETSRAPPORTEN

Detta är Embracer Groups första hållbarhetsredovisning och avser räkenskapsåret 2019/2020. Rapporten täcker moderbolaget Embracer Group med huvudkontor i Karlstad, Sverige, och alla operativa koncerner till Embracer Group om inget annat anges i rapporten. Vid undertecknandet av årsredovisningen har styrelsen också godkänt hållbarhetsredovisningen.

Observera att detta inte är en lagstadgad hållbarhetsredovisning. Den första lagstadgade hållbarhetsredovisningen kommer publiceras i årsredovisningen för räkenskapsåret 2020/2021.

KONTAKT

Vid frågor om denna rapport, vänligen kontakta Karin Edner, Corporate Governance & Sustainability Coordinator på karin.edner@embracer.com.

AKTIEN & BOLAGSSTYRNING

AKTIEN & ÄGARNA 47

BOLAGSSTYRNING 51

STYRELSE 54

LEDNING 56

AKTIEN OCH ÄGARNA

Embracer Group-aktien serie B är sedan den 22 november 2016 noterad på Nasdaq First North (Growth Market) med kortnamnet EMBRAC B. Teckningskursen vid börsintroduktion var 6,66 SEK (justerat för uppdelning 1:3).

KURSUTVECKLING OCH OMSÄTTNING

I ingången av verksamhetsåret den 1 april, 2019, var kursen på aktien 69,17 SEK och sista handelsdagen i verksamhetsårets slut den 31 mars 2020 var kursen 98,32 SEK, en uppgång med 42 procent. Kursen varierade under året mellan som lägst 63,80 SEK den 25 november 2019 och som högst 107,00 SEK den 19 februari 2020.

Embracer Groups börsvärde var vid verksamhetsårets utgång 30 682 MSEK. Det fria marknadsvärdet uppgick till 13 047 MSEK, det vill säga värdet på de B-aktier som är tillgängliga för handel (definierat som samtliga innehav ej överstigande fem procent).

ANTAL AKTIER OCH AKTIEKAPITAL

Antalet aktier i Embracer Group (publ) uppgick den 31 mars 2020 till 27 000 000 aktier av serie A och 285 067 198 aktier av serie B, totalt 312 067 198 aktier.

Aktier av serie B har en röst vardera och aktier av serie A har tio röster. Samtliga aktier representerar lika andel i bolagets tillgångar och resultat.

AKTIESPLIT

Årsstämman den 17 september 2019 beslutade om en aktiesplit, vilket innebar att varje aktie oavsett aktieklass delades på tre. Avstämningsdagen för spliten var den 8 oktober 2019.

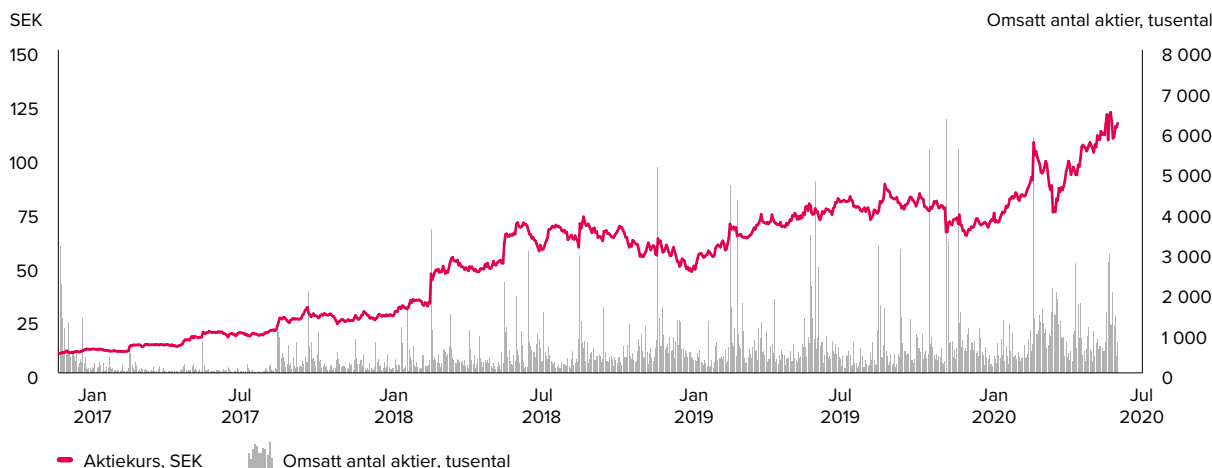
NYEMISSIONER OCH BEMYNDIGANDE

Årsstämman beslutade, i enlighet med styrelsens förslag, att bemyndiga styrelsen att intill nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen besluta om emission av B-aktier, konvertibler och/eller teckningsoptioner med rätt att konvertera till respektive teckna B-aktier, med eller utan avvikelse från aktieägares företrädesrätt, till ett antal motsvarande maximalt tio (10) procent av

AKTIEKAPITALET UTVECKLING

Registreringsdatum	Händelse	Antal A-aktier	Antal B-aktier	Totalt antal aktier	Aktiekapital, förändring	Aktiekapital, totalt
1999-12-30	Nybildning		1 000	1 000	100 000,00	100 000,00
2016-09-30	Fondemission		499 000	500 000	400 000,00	500 000,00
2016-10-14	Uppdelning 1:120	9 000 000	51 000 000	60 000 000		500 000,00
2016-11-07	Nyemission		32 500	60 032 500	270,83	500 270,83
2016-11-28	Nyemission		10 000 000	70 032 500	83 333,33	583 604,17
2016-12-02	Nyemission		2 000 000	72 032 500	16 666,67	600 270,83
2017-09-26	Nyemission		7 203 250	79 235 750	60 027,10	660 297,92
2018-06-04	Nyemission		135 135	79 370 885	1 126,13	661 424,04
2018-06-07	Nyemission		1 082 601	80 453 486	9 021,68	670 445,72
2018-07-12	Nyemission		7 700 000	88 153 486	64 166,68	734 612,38
2018-11-16	Nyemission		3 136 903	91 290 389	26 140,86	760 753,24
2018-11-16	Nyemission		60 358	91 350 747	502,98	761 256,22
2019-02-15	Nyemission		142 870	91 493 617	1 190,58	762 446,81
2019-02-27	Nyemission		4 732 661	96 226 278	39 438,85	801 885,66
2019-03-06	Nyemission		74 357	96 300 635	619,64	802 505,30
2019-03-14	Nyemission		6 267 339	102 567 974	52 227,84	854 733,12
2019-03-14	Nyemission		11 000 000	102 567 974	91 666,69	854 733,13
2019-08-14	Nyemission		133 048	102 701 022	1 108,74	855 841,86
2019-08-14	Nyemission		1 267 323	103 968 345	10 561,02	866 402,88
2019-10-02	Uppdelning 1:3	18 000 000	189 936 690	311 905 035		
2019-12-27	Nyemission		162 163	312 067 198	450,46	866 853,34
2020-04-01	Nyemission	6 399 137	35 386 220	353 852 555	116 070,44	982 923,78
2020-04-08	Nyemission		18 500 000	372 352 555	51 388,89	1 034 312,67

AKTIEKURS OCH OMSATT ANTAL AKTIER



det totala antalet aktier i Bolaget per dagen för årsstämman, att betalas kontant, genom apport och/eller genom kvittning. Att styrelsen ska kunna fatta beslut om emission utan företrädesrätt för aktieägarna är främst i syfte att kunna anskaffa nytt kapital för att öka Bolagets flexibilitet eller i samband med förvärv.

46% AV EMBRACERS
AKTIER INNEHAS
AV STYRELSE
OCH LEDNING

En extra bolagsstämma den 11 mars 2020 beslutade, i enlighet med styrelsens förslag att bemyndiga styrelsen att besluta om att emittera vederlagsaktier för att slutföra förvärvet av Saber Interactive.

Under verksamhetsåret genomförde bolaget inga nyemissioner. Däremot efter periodens slut, den 8 april 2020 genomförde bolaget en riktad emission på 18,5 miljoner nya B-aktier. Bolaget tillfördes 1 646,5 MSEK före transaktionskostnader och detta var med stöd av bemyndigandet från årsstämman den 17 september 2019.

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 Growth Market 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 Growth Market är mer riskfylld än en placering i ett bolag som handlas på en reglerad marknad. Bolag måste ansöka om notering till börsen och få sin ansökan godkänd innan handel på First North kan inledas. En Certified Adviser rådgör bolaget genom listningsprocessen och ser till att bolaget lever upp till First Norths standard. FNCA Sweden AB är Embracer Groups Certified Adviser.

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

AKTIEN

TOPP 10 ÄGARE, PER 30 JUNI 2020

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %
Lars Wingefors	19 504 401	88 571 196	29,03	42,15
Matthew Karch och Andrey Iones	6 399 137	33 961 661	10,84	14,56
Swedbank Robur Funds	0	26 099 738	7,01	3,88
Erik Stenberg	4 223 172	19 177 800	6,28	9,13
Handelsbanken Funds	0	19 653 245	5,28	2,92
Didner & Gerge Funds	0	11 610 769	3,12	1,73
AP1 Första AP-fonden	0	8 369 760	2,25	1,24
Mikael Brodén	1 450 134	6 585 189	2,16	3,13
AP2 Andra AP-fonden	0	4 778 738	1,28	0,71
ODIN Funds	0	4 586 000	1,23	0,68
TOPP 10	31 576 844	223 394 096	68,48	80,12
ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE	1 822 293	115 559 322	31,52	19,88
TOTALT	33 399 137	338 953 418	100,00	100,00

Källa: Holdings från Modular Finance.

TOPP 15 ÄGARE, LEDNING & MEDGRUNDARE, PER 30 JUNI 2020

Ägare	Medgrundare	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %
Lars Wingefors	Embracer Group	19 504 401	88 571 196	29,03	42,15
Matthew Karch och Andrey Iones	Saber Interactive	6 399 137	35 386 220	11,22	14,77
Erik Stenberg	Embracer Group	4 223 172	19 177 800	6,28	9,13
Mikael Broden	Embracer Group	1 450 134	6 585 189	2,16	3,13
Luisa Bixio	Milestone	0	3 801 969	1,02	0,56
Klemens Kreuzer	THQ Nordic	605 352	2 748 963	0,90	1,31
Reinhard Pollice	THQ Nordic	347 043	1 966 572	0,62	0,81
Pelle Lundborg	Embracer Group	869 898	1 099 649	0,53	1,46
Anton Westbergh	Coffee Stain	0	1 206 333	0,32	0,18
Klemens Kundratitz	Koch Media	0	1 127 928	0,30	0,17
Stefan Ljungqvist	Experiment 101	0	405 405	0,11	0,06
David L Adams	Gunfire Games	0	217 719	0,06	0,03
Martin Klima	Warhorse Studios	0	185 730	0,05	0,03
Janne Alanenpää	Bugbear Studios	0	181 074	0,05	0,03
Daniel Vavra	Warhorse Studios	0	121 440	0,03	0,02
TOPP 15		33 399 137	162 783 187	52,69	73,82
ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE		0	176 170 231	47,31	26,18
TOTALT		33 399 137	338 953 418	100,00	100,00

Ledningens innehav ägs i allmänhet genom helägda eller delägda bolag.

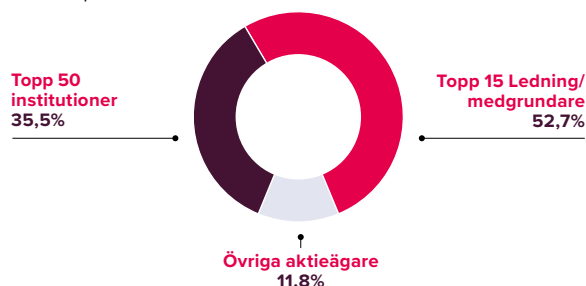
INTERNATIONELLT ÄGANDE TOPP 50 INSTITUTIONER

Andel kapital



INSTITUTIONELLT ÄGANDE VS LEDNING / MEDGRUNDARE

Andel kapital



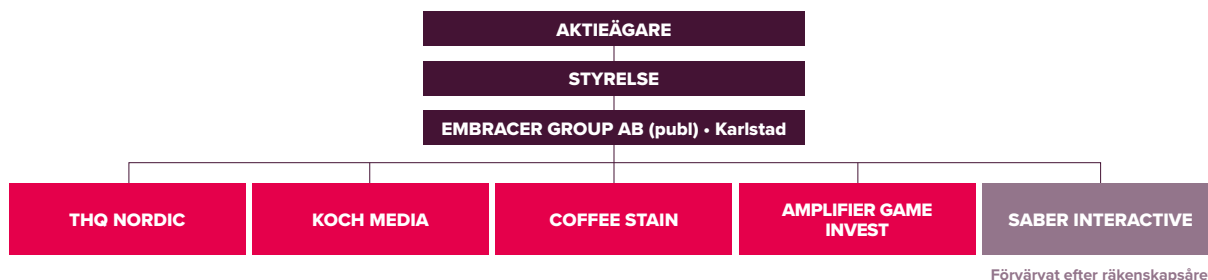
TOPP 50 INSTITUTIONELLA ÄGARE, PER 30 JUNI 2020

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %
Swedbank Robur Fonder	-	26 099 738	7,01	3,88
Handelsbanken Fonder	-	19 653 245	5,28	2,92
Didner & Gerge Fonder	-	1 1610 769	3,12	1,73
Första AP-fonden	-	8 369 760	2,25	1,24
Andra AP-fonden	-	4 778 738	1,28	0,71
ODIN Fonder	-	4 586 000	1,23	0,68
Dan Sten Olsson med familj och stiftelse	-	3 820 004	1,23	0,69
Avanza Pension	-	3 787 074	1,02	0,56
TIN Fonder	-	3 653 487	0,98	0,54
Livförsäkringsbolaget Skandia	-	3 305 050	0,89	0,49
Janus Henderson Investors	-	2 772 891	0,74	0,41
Futur Pension	-	2 765 962	0,74	0,41
Martin Larsson (Chalex AB)	-	2 561 097	0,69	0,38
Danske Invest (Lux)	-	2 273 000	0,61	0,34
Highclere International Investors LLP	-	2 202 089	0,59	0,33
Länsförsäkringar Fonder	-	2 071 064	0,56	0,31
BlackRock	-	1 996 962	0,54	0,30
Skandia Fonder	-	1 921 850	0,52	0,29
Allianz Global Investors	-	1 346 000	0,36	0,20
Nordnet Pensionsförsäkring	-	1 343 394	0,36	0,20
Naventi Fonder	-	1 251 394	0,34	0,19
JP Morgan Asset Management	-	1 119 009	0,30	0,17
Sensor Fonder	-	1 101 092	0,30	0,16
AFA Försäkring	-	1 096 744	0,29	0,16
Aktia Asset Management	-	1 048 132	0,28	0,16
Svenska Handelsbanken AB for PB	-	1 015 403	0,27	0,15
Fondita Fonder	-	920 000	0,25	0,14
RAM Rational Asset Management	-	827 906	0,23	0,13
Amundi	-	843 014	0,23	0,13
DNB Fonder	-	785 132	0,21	0,12
Michael Knutsson	-	700 000	0,19	0,10
Varma Mutual Pension Insurance Company	-	675 000	0,18	0,10
Kuwait Investment Authority	-	673 868	0,18	0,10
Evli Fonder	-	662 500	0,18	0,10
Lancelot Asset Management AB	-	600 000	0,17	0,09
DJE Kapital AG	-	628 700	0,17	0,09
CamGestion	-	620 770	0,17	0,09
Knutsson Holdings AB	-	550 000	0,15	0,08
Delaware Investments	-	533 231	0,14	0,08
Nordea Funds (Lux)	-	527 974	0,14	0,08
Carnegie Fonder	-	515 000	0,14	0,08
GW&K Investment Management	-	507 909	0,14	0,08
BNP Paribas Asset Management	-	503 324	0,14	0,07
Metzler	-	475 000	0,13	0,07
Consensus Asset Management AB	-	469 335	0,13	0,07
American Century Investment Management	-	438 738	0,12	0,07
Handelsbanken Liv Försäkring AB	-	417 795	0,11	0,06
TKP Investments	-	381 944	0,10	0,06
Northern Trust	-	336 674	0,09	0,05
Deka Investments	-	318 992	0,09	0,05
TOPP 50 INSTITUTIONELLA ÄGARE	0	131 462 754	35,53	19,66
ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE	33 399 137	207 490 664	64,47	80,34
TOTALT	33 399 137	338 953 418	100,00	100,00

Källa: Holdings från Modular Finance.

BOLAGSSTYRNING

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



Förvärvat efter räkenskapsåret

BOLAGSSTYRNING

Bolagsstyrning är ramverket bestående av regler, praxis och processer genom vilka Embracer Group styrs och kontrolleras. Ramverket finns till för att uppnå företagets mål och skapa värde. Bolagsstyrningen finns till för att stärka förtroendet bland aktieägarna och andra intressenter att de beslut som fattas inom koncernen kännetecknas av tillförlitlighet, effektiv förvaltning och kontroll, öppenhet, tydlighet och god affärsetik.

Bolagsstämma

I enlighet med aktiebolagslagen är bolagsstämman Bolagets högsta beslutsfattande organ och på bolagsstämman utövar aktieägarna sin rösträtt i för stämman underställda frågor, till exempel fastställande av resultat- och balansräkningar, disposition av Bolagets vinst, beviljande av ansvarsfrihet för styrelsens ledamöter och verkställande direktören, val av styrelseledamöter och revisorer samt ersättning till styrelsen och revisorerna. Utöver årsstämman kan extra bolagsstämma sammankallas. I enlighet med Embracer Groups bolagsordning sker kallelse till årsstämma respektive extra bolagsstämma genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar samt genom att kallelsen hålls tillgänglig på Embracer Groups webbplats. Att kallelse skett annonseras i Svenska Dagbladet.

Rätt att närvara vid bolagsstämma

Alla aktieägare som är direktregistrerade i den av Euroclear Sweden AB förda aktieboken fem vardagar före bolagsstämman och som har meddelat Bolaget sin avsikt att delta (med eventuella biträden) i bolagsstämman senast det datum som anges i kallelsen till

bolagsstämman har rätt att närvara vid bolagsstämman och rösta för det antal aktier de innehar. Aktieägare kan delta i bolagsstämman personligen eller genom ombud och kan även biträdas av högst två personer. Normalt brukar aktieägare kunna registrera sig till bolagsstämman på flera olika sätt, vilka anges i kallelsen till stämman.

Styrelsen

Styrelsen är högsta beslutande organ efter bolagsstämman.

Enligt aktiebolagslagen är styrelsen ansvarig för bolagets förvaltning och organisation, vilket betyder att styrelsen är ansvarig för att bland annat fastställa mål och strategier, säkerställa rutiner och system för utvärdering av fastställda mål, fortlöpande utvärdera Embracer Group finansiella ställning och resultat samt utvärdera den operativa ledningen. Styrelsen ansvarar också för att säkerställa att årsredovisningen och koncernredovisningen samt delårsrapporterna upprättas i rätt tid.

Styrelseledamöterna väljs varje år på årsstämman, eller i förekommande fall extra bolagsstämma, för tiden fram till slutet av nästa årsstämma. En extra bolagsstämma kan välja nya styrelseledamöter, vilket förekom vid två tillfällen efter räkenskapsårets slut. Enligt bolagets bolagsordning ska styrelsen bestå av minst tre och högst tio ledamöter utan suppleanter.

Styrelseordförande väljs av årsstämman och har ett särskilt ansvar för ledningen av styrelsens arbete och att styrelsens arbete är välorganiserat och genomförs på ett effektivt sätt.

Styrelsen följer en skriftlig arbetsordning som revideras årligen och fastställs på det konstituerande styrelsemötet varje år, eller ett annat styrelsemöte om så krävs. Styrelsen sammanträder enligt fastställt schema. Utöver dessa möten kan ytterligare möten anordnas för att hantera frågor som inte kan hänskjutas till ett ordinarie möte. Utöver styrelsemöten har styrelseordföranden och VD en fortlöpande dialog rörande ledningen av Bolaget.

När detta publiceras består Bolagets styrelse av sju ledamöter som presenteras mer detaljerat i avsnittet "Styrelse".

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR OCH KONCERNLEDNING

VD utses av styrelsen och har främst ansvar för Bolagets löpande förvaltning och den dagliga driften. Den verkställande direktören har utökat ledningsgruppen med flera ledande befattningshavare som stödjer ledningen. Utöver dessa har respektive operativ koncern en verkställande direktör. Arbetsfördelningen mellan styrelsen och VD anges i arbetsordningen för styrelsen och instruktionen för VD. VD ansvarar också för att upprätta rapporter och sammanställa information från ledningen inför styrelsemöten och är föredragande av materialet på styrelsesammanträden.

Enligt instruktionerna för finansiell rapportering är VD ansvarig för finansiell rapportering i Bolaget och ska följaktligen säkerställa att styrelsen erhåller tillräckligt med information för att styrelsen fortlöpande ska kunna utvärdera Embracer Groups finansiella ställning.

VD ska fortlöpande hålla styrelsen informerad om utvecklingen av Embracer Groups verksamhet, omsättningens storlek, Bolagets resultat och finansiella ställning, likviditets- och creditsituation, viktiga affärsändelser samt andra omständigheter som inte kan antas vara av oväsentlig betydelse för Bolagets aktieägare att styrelsen känner till (till exempel väsentliga tvister, uppsägning av avtal som är viktiga för Embracer Group samt betydande omständigheter som rör Embracer Groups verksamhet).

VD och övriga ledande befattningshavare presenteras mer detaljerat ovan i avsnittet "Styrelse" och "Ledande befattningshavare".

Intern kontroll

Styrelsen är ansvarig för den interna kontrollen i Bolaget. Den interna kontrollen inbegriper kontroll över Embracer Groups organisation, rutiner och åtgärder. Syftet är att säkerställa att en tillförlitlig och korrekt finansiell rapportering sker, att Bolagets och Koncernens finansiella rapportering är upprättad i överensstämmelse med lag och tillämpliga redovisningsstandarder samt att övriga krav följs. Internkontrollen syftar även till att övervaka efterlevnaden av Embracer Groups policys, principer och instruktioner. Därutöver sker en övervakning av skyddet av Bolagets tillgångar samt att Bolagets resurser utnyttjas på ett kostnadseffektivt och lämpligt sätt. Vidare sker internkontroll genom uppföljning i implementerade informations- och affärsystem samt genom analys av risker.

Riskbedömning

Riskhantering är en del av styrelsens och ledningens interna styrning och uppföljning av verksamheten. Detta innebär identifiering av de viktigaste affärsriskerna som är förknippade med genomförandet av företagets strategi och övergripande mål, samt riskerna beskrivna i årsredovisningen.

Fokus gällande företagets riskbedömningsprocess är att bedöma operationella risker samt graden av regelefterlevnad i respektive affärsverksamhet. De finansiella riskerna hanteras av finans- och ekonomifunktionen. Strategiska risker hanteras direkt av ledningen som en del av den dagliga verksamheten.

Styrelsen följer upp riskexponeringen löpande för att säkerställa möjligheten att nå affärsstrategier och mål. Bolagets VD ansvarar för den löpande hanteringen av samtliga risker inom verksamheten och för att se till att handlingsplaner implementeras vid behov för att minimera sannolikheten och effekterna av identifierade risker.

Internrevision

Under 2019 inrättade Embracer Group funktionen internrevision som genomför riskbaserade granskningar av bolagsstyrningen och interna kontrollrutiner. Internrevision är en oberoende funktion som formellt rapporterar till styrelsen. Resultaten rapporteras också till koncernledningen och cheferna för de operativa koncernerna. Resultaten av granskningarna innefattar handlingsplaner för förbättring.

ÖVERSIKT STYRELSE OCH OBEROENDE

Namn	Befattning	Ledamot sedan	Närvaro styrelsemöten	Oberoende i förhållande till	
				Bolaget och ledningen	Större aktieägare
Kicki Wallje Lund	Styrelseledamot (ordförande)	2016	27/27	Ja	Ja
Lars Wingefors	Styrelseledamot	2002	27/27	Nej	Nej
Erik Stenberg	Styrelseledamot	2002	27/27	Nej	Nej
Jacob Jonmyren	Styrelseledamot	2018	27/27	Ja	Ja
Ulf Hjalmarsson	Styrelseledamot	2018	26/27	Ja	Ja
David Gardner	Styrelseledamot	2020	-/-	Ja	Ja
Matthew Karch	Styrelseledamot	2020	-/-	Nej	Nej

Styrelsemöten 2019/2020

Under räkenskapsåret 2019/2020 hade styrelsen 27 möten (varav 17 per capsulam), varav 1 konstituerande. Styrelsemedlemmarnas närvaro framgår i tabellen ovan.

Vid de ordinarie styrelsemötena presenterade den verkställande direktören analyser och rapporter gällande den löpande verksamheten och den utvecklingspotential som finns inom de olika affärsområdena. Analyserna för respektive affärsområde utvärderades enskilt men även i samband med övergripande strategiska diskussioner.

Styrelsen har ägnat tid åt att säkerställa att bolaget har lämpliga system för uppföljning av företagets verksamhet och risker. Det har också dedikerats tid till att se över bolagsstyrningsmodellen och policys för den interna styrningen. En annan viktig del av styrelsens arbete är framtagandet av bolagets finansiella rapporter. Embracer Groups revisor deltog på två styrelsemöten där styrelseledamöterna hade möjlighet att ställa frågor till revisorn.

Implementeringen av hållbarhetsramverket och dess utformning har diskuterats och utvärderats av styrelsen med fokus på de initierade projekten.

Styrelsen har under året ägnat särskild uppmärksamhet åt potentiella strategiska förvärv och en rad större investeringar. Styrelsen har även uppdaterat den långsiktiga finansiella strategin för koncernen.

Styrelsen har regelbundet diskuterat och sett över strategiska prioriteringar för affärsområdena samt granska huruvida dessa ligger i linje med den övergripande tillväxtstrategin för koncernen. Styrelsen har också ägnat tid åt både interna och externa presentationer av de globala spelmarknadstrenderna.

STYRELSE



KICKI WALLJE-LUND Född: 1953

Styrelseordförande sedan 2016

Utbildning/bakgrund: Kicki Wallje-Lund har erfarenhet av affärsutveckling från olika internationella företag, företrädesvis inom IT sektorn. Hon har haft ledande globala positioner i bolag som NCR, Digital Equipment, AT & T, Philips, ICL och Unisys.

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

Innehav i Bolaget: Per den 31 mars 2020 ägde Kicki Wallje-Lund 45 600 B-aktier i Embracer Group AB (publ).



ERIK STENBERG Född: 1963

Styrelseledamot sedan 2002

Vice koncernchef

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

Pågående uppdrag av relevans: Erik Stenberg är styrelseledamot i Xagonus Aktiebolag, Zagonus AB och Stonemountain Invest AB. Han är även styrelseordförande i Tingvalla Invest AB.

Innehav i Bolaget: Per den 31 mars 2020 ägde Erik Stenberg, genom bolag, 4 223 172 A-aktier och 19 177 800 B-aktier i Embracer Group AB (publ).



LARS WINGEFORS Född: 1977

Styrelseledamot sedan 2002

Grundare och VD Embracer Group

Utbildning/bakgrund: Lars Wingefors är grundare av och verkställande direktör för Embracerkoncernen. Lars Wingefors startade sin första egna företagsverksamhet vid tretton års ålder. Han har mångårig och bred erfarenhet av entreprenörskap och företagsledning.

Pågående uppdrag av relevans: Lars Wingefors är styrelseledamot och verkställande direktör i Lars Wingefors AB. Lars Wingefors är även styrelseledamot i Wingefors Depå Två AB, Wingefors Invest AB och Lars Wingefors 2 AB.

Innehav i Bolaget: Per den 31 mars 2020 ägde Lars Wingefors, genom bolag, 19 504 401 A-aktier och 88 571 196 B-aktier i Embracer Group AB (publ).



JACOB JONMYREN Född: 1980

Styrelseledamot sedan 2018

Utbildning/bakgrund: Jacob Jonmyren är civilekonom DHS och har studerat finansiell ekonomi vid University of Wisconsin – Madison samt medie- och kommunikationsvetenskap på magisternivå vid Stockholms universitet, där han var ordförande för Studentkåren vid JMK. Jacob Jonmyren har lång erfarenhet av de finansiella marknaderna. Han har sysslat med aktier och investeringar sedan nio års ålder och har under senaste tretton åren varit verksam inom RAM Rational Asset Management, en oberoende svensk kapitalförvaltare med fokus på absolut avkastning.

Pågående uppdrag: Jacob Jonmyren är partner, portföljförvaltare och analyschef hos RAM ONE AB samt är styrelseledamot i Jacob Jonmyren Kapital AB och World Market Coverage i Stockholm AB.

Innehav i Bolaget: Per den 31 mars 2020 ägde Jacob Jonmyren 10 500 B-aktier i Embracer Group AB (publ).



ULF HJALMARSSON Född: 1956

Styrelseledamot sedan 2018

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

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

Innehav i Bolaget: -



DAVID GARDNER Född: 1965

Styrelseledamot sedan 2020

Utbildning/bakgrund: David Gardner har en gedigen bakgrund och branscherfarenhet. Han träffade grundaren av Electronic Arts, Trip Hawkins, 1981 och David blev en del av grundarteamet bakom EA. Han grundade vidare EA: s europeiska affärsenhet 1986 och fick den att växa till 1 miljard dollar i bruttointäkter och 1 200 anställda. David blev en del av EA: s globala ledningsgrupp baserad i Kalifornien 2004 till 2007, då han återvände till Europa för att bo där med sin familj. David blev VD för Atari S.A. där turn-around-målet präglades av den framgångsrika försäljningen av Ataris distributionsföretag, privatiseringen av den amerikanska noterade enheten och förvärvet av Cryptic Studios.

Pågående uppdrag: Davids är idag medgrundare och partner i London Venture Partners LLP, ett VC-företag som grundades 2010. Med säte i London och Berlin inriktar sig London Venture Partners på företag i spelbranschen i ett tidigt skede.

Innehav i Bolaget: -



MATTHEW KARCH Född: 1971

Styrelseledamot sedan 2020

VD och medgrundare Saber Interactive

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

Pågående uppdrag: Matthew är grundare och VD för Saber Interactive, ett spelutvecklingsföretag inom Embracer Group med studios runt hela världen. Matthew startade företaget 2001 efter en kort karriär som jurist. Han har erfarenhet inom spelutveckling, allt från design till licensiering och affärsutveckling och han har under de senaste 19 åren varit VD för Saber Interactive.

Innehav i Bolaget: Per den 1 april 2020, efter slutförandet av förvärvet av Saber Interactive, ägde Matthew Karch 3 679 504 A-aktier och 20 347 077 B-aktier.

REVISOR

Embracer Groups revisor är Ernst & Young AB, med Ulrich Adolfsson (född 1965) som huvudansvarig revisor sedan årsstämman 2006. Ulrich Adolfsson är auktoriserad revisor och medlem i FAR.

LEDNING



LARS WINGEFORS Född: 1977

Grundare och VD Embracer Group

Styrelseledamot sedan 2002

Utbildning/bakgrund: Lars Wingefors är grundare av och verkställande direktör för Embracer-koncernen. Lars Wingefors startade sin första egna företagsverksamhet vid tretton års ålder. Han har mångårig och bred erfarenhet av entreprenörskap och företagsledning.

Pågående uppdrag av relevans: Lars Wingefors är styrelseledamot och verkställande direktör i Lars Wingefors AB. Lars Wingefors är även styrelseledamot i Wingefors Depå Två AB, Wingefors Invest AB och Lars Wingefors 2 AB.

Innehav i Bolaget: Per den 31 mars 2020 ägde Lars Wingefors, genom bolag, 19 504 401 A-aktier och 88 571 196 B-aktier i Embracer Group AB (publ).



ERIK STENBERG Född: 1963

Vice koncernchef

Styrelseledamot sedan 2002

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

Pågående uppdrag av relevans: Erik Stenberg är styrelseledamot i Xagonus Aktiebolag, Zagonus AB och Stonemountain Invest AB. Han är även styrelseordförande i Tingvalla Invest AB.

Innehav i Bolaget: Per den 31 mars 2020 ägde Erik Stenberg, genom bolag, 4 223 172 A-aktier och 19 177 800 B-aktier i Embracer Group AB (publ).



JOHAN EKSTRÖM Född: 1977

CFO

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

Pågående uppdrag: Johan Ekström har inga pågående uppdrag utöver hans uppdrag inom Embracer-koncernen.

Innehav i Bolaget: Per den 31 mars 2020 ägde Johan Ekström 4 638 B-aktier i Embracer Group AB (publ).

LEDNING



KLEMENS KREUZER Född: 1976

VD, THQ Nordic GmbH, anställd 2011

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

Pågående uppdrag: Klemens Kreuzer har inga pågående uppdrag utöver hans uppdrag inom Embracer-koncernen.

Innehav i Bolaget: Per den 31 mars 2020 ägde Klemens Kreuzer, genom bolag, 605 352 A-aktier och 2 748 963 B-aktier i Embracer Group AB (publ).



KLEMENS KUNDRATITZ Född: 1962

VD, Koch Media, anställd 1994

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

Pågående uppdrag: Klemens Kundratitz har inga pågående uppdrag utöver hans uppdrag inom Embracer-koncernen.

Innehav i Bolaget: Per den 31 mars 2020 ägde Koch Media Holding GmbH 1 127 928 B-aktier i Embracer Group (publ). Koch Media Holding GmbH (tidigare moderbolag i Koch Media koncernen) är delägt av Klemens Kundratitz, VD och medgrundare av Koch Media-koncernen.



ANTON WESTBERGH Född: 1985

VD, Coffee Stain, anställd 2013

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

Pågående uppdrag: Anton Westbergh har inga pågående uppdrag utöver hans uppdrag inom Embracer-koncernen.

Innehav i Bolaget: Per den 31 mars 2020 ägde Anton Westbergh, genom bolag, 1 206 333 B-aktier i Embracer Group AB (publ).

LEDNING



PER-ARNE LUNDBERG Född: 1970

Verkställande direktör Amplifier Game Invest AB, anställd 2018

Utbildning/bakgrund: Per-Arne har 16 års erfarenhet av spelbranschen. Som chef för The Game Incubator har han varit med i skapandet av fler än 60 spelföretag, bland annat Coffee Stain Studios, Pieces Interactive, ACE and Flamebait Games. Han har en bred erfarenhet av affärsutveckling, finans och strategiskt arbete för nyföretagande och tillväxt både i Sverige och i Silicon Valley, där han 2017 spenderade ett år på Nordic Innovation House genom ett stipendium från VINNOVA. Per-Arne är även grundare av The Game Incubator, Sweden Game Arena och Sweden Game Conference.

Pågående uppdrag: Styrelseledamot, Forsway Scandinavia.

Innehav i Bolaget: Per den 31 mars 2020 ägde Per-Arne Lundberg 2 170 B-aktier i Embracer Group (publ)



MATTHEW KARCH Född: 1971

VD och medgrundare Saber Interactive

Styrelseledamot sedan 2020

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

Pågående uppdrag: Matthew är grundare och VD för Saber Interactive, ett spelutvecklingsföretag inom Embracer Group med studios runt hela världen. Matthew startade företaget 2001 efter en kort karriär som jurist. Han har erfarenhet inom spelutveckling, allt från design till licensiering och affärsutveckling och han har under de senaste 19 åren varit VD för Saber Interactive.

Innehav i Bolaget: Per den 1 april 2020, efter slutförandet av förvärvet av Saber Interactive, ägde Matthew Karch 3 679 504 A-aktier och 20 347 077 B-aktier.

ÅRSREDOVISNING & KONCERNREDOVISNING

Förvaltningsberättelse	60	Not 21	Byggnader och mark	85
Koncernens resultaträkning	66	Not 22	Inventarier, verktyg och installationer	85
Koncernens balansräkning	67	Not 23	Andelar i koncernföretag	86
Koncernens förändringar i eget kapital	69	Not 24	Långfristiga fordringar på koncernföretag	86
Koncernens kassaflödesanalys	70	Not 25	Andelar i intresseföretag	87
Moderföretagets resultaträkning	71	Not 26	Långfristiga fordringar på intresseföretag	88
Moderföretagets balansräkning	72	Not 27	Ägarintressen i övriga företag	88
Moderföretagets förändringar i eget kapital	74	Not 28	Uppskjuten skatt	88
Moderföretagets kassaflödesanalys	75	Not 29	Andra långfristiga fordringar	88
		Not 30	Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	89
Not 1	Redovisningsprinciper	76		
Not 2	Uppskattningar och bedömningar	79	Not 31	Aktiekapital
Not 3	Nettoomsättning per geografisk marknad	79	Not 32	Förslag till disposition av företagets vinst
Not 4	Övriga rörelseintäkter	80	Not 33	Resultat per aktie
Not 5	Arvode och kostnadsersättning till revisorer	80	Not 34	Ackumulerade överavskrivningar
Not 6	Anställda, personalkostnader och arvoden till styrelse	80	Not 35	Periodiseringsfonder
Not 7	Operationell leasing	82	Not 36	Avsättning till pensioner
Not 8	Resultat från andelar i koncernföretag	82	Not 37	Övriga avsättningar
Not 9	Resultat från finansiella anläggningstillgångar	82	Not 38	Långfristiga skulder
Not 10	Ränteintäkter och liknande resultatposter	82	Not 39	Checkräkningskredit
Not 11	Räntekostnader och liknande resultatposter	82	Not 40	Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter
Not 12	Bokslutsdispositioner, övriga	82	Not 41	Ställda säkerheter och eventualförpliktelser
Not 13	Skatt på periodens resultat	82	Not 42	Transaktioner med närstående
			Not 43	Betalda räntor och erhållen utdelning
Not 14	Färdigställda utvecklingsprojekt	83	Not 44	Likvida medel
Not 15	IP-rättigheter	83	Not 45	Övriga upplysningar till kassaflödesanalysen
Not 16	Publicerings- och distributionsrelationer	84	Not 46	Förvärv av dotterföretag
Not 17	Filmrättigheter	84	Not 47	Koncernuppgifter
Not 18	Goodwill	84	Not 48	Väsentliga händelser efter räkenskapsårets slut
Not 19	Pågående projekt	84	Not 49	Nyckeltalsdefinitioner
Not 20	Övriga immateriella anläggningstillgångar	85		

FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE

Styrelsen och verkställande direktören för Embracer Group AB (publ), org nr 556582-6558, avger härmed sin berättelse för 2019/20. Embracer Group bedriver verksamhet i formen aktiebolag (publ) och har sitt säte i Karlstad, Sverige.

ALLMÄNT OM VERKSAMHETEN

Koncernen bedriver förvaltning och utveckling av intellektuella rättigheter, förlagsverksamhet, utveckling av data- och tv-spel, tredjepartsförläggning och distribution av spel samt förlägger och distribuerar film.

Moderföretaget förvärvar och äger rättigheter och bedriver övrig verksamhet genom sina dotterbolag med underliggande bolag.

Embracer Group har sedan 2011 etablerat en stark plattform för uthållig tillväxt och lönsamhet. Organisk tillväxt drivs främst av lansering av spel och en robust katalogförsäljning.

Koncernen har bevisat sin förmåga att utveckla, förädla, förlägga och distribuera kvalitetsinnehåll till den växande spelmarknaden. Bolaget ser även tillväxtpotentialer genom förvärv. Dels genom att addera bolag till befintliga operativa koncerner, dels också genom företag av betydande storlek som kan komma att forma nya operativa koncerner.

Bolaget ägde vid verksamhetsårets slut en bred spelportfölj med över 150 ägda varumärken, såsom Saints Row, Goat Simulator, Dead Island, Darksiders, Metro (licensed), MX vs ATV, Kingdom Come: Deliverance, Time Splitters, Satisfactory, Wreckfest med flera. Spelen säljs både digitalt och fysiskt. Digitala försäljningskanaler inkluderar Steam (PC), GOG (PC), PSN (Sony PlayStation®), Microsoft® Xbox Live (Microsoft® Xbox), Epic Games Store och ett 50-tal andra digitala kanaler av mindre storlek. Fysiska intäkter skapas genom utgåvor som Embracer Group säljer eller distribuerar genom återförsäljare som till exempel GameStop, Walmart, Amazon, GAME, MediaMarkt med flera runt om i världen.

Koncernen har huvudkontor i Karlstad och har efter en rad förvärv genomförda under året global närvaro genom de fyra operativa koncernerna Deep Silver / Koch Media, THQ Nordic, Coffee Stain och Amplifier Game Invest. Koncernen hade vid verksamhetsårets slut 26 interna- och 58 externa utvecklingsstudios, med mer än 3 000 medarbetare och kontrakterade utvecklare. Totalt äger koncernen rättigheter till att sälja flera hundra olika produkter som främst är fördelade på företagets egna varumärken.

TILLVÄXTMODELL

Embracer Groups tillväxt drivs av både organisk tillväxt och genom förvärv. Långsiktig organisk tillväxt

skapas genom löpande investeringar i varumärkesportföljen, även i varumärken som idag är inaktiva, genom att utveckla och expandera interna studios samt etablera nya studios med talangfulla utvecklare. Tillväxtstrategin omfattar även utvecklingsprojekt med externa studios och att konsolidera verksamheten inom partner publishing. Genom att kontinuerligt öka investeringarna i utveckling över tid kommer dessa att överstiga värdet på färdigställda spel.

Embracer Group har en framgångsrik historia av att förvärva och utveckla varumärken, studios och förlagsverksamheter. Koncernen tillhandahåller en attraktiv modell för utvecklare och entreprenörer med ett långsiktigt perspektiv, byggt på förtroende genom decentralisering. Att vara en del av koncernen erbjuder fördelar såsom tillgång till tillväxtkapital, resurser för distribution och marknadsföring, kunskap och utvecklingssynergier. Embracer Groups förvärvsstrategi bygger på omfattande analys och proaktivt kontaktarbete. Det har resulterat i en stor och växande pipeline av lämpliga förvärvskandidater med potential att bilda nya operativa koncerner under moderbolaget.

Decentralisering som uttalad filosofi är nyckeln till att motivera talangfulla utvecklare och entreprenörer inom koncernen. Modellen ger visst kommersiellt självbestämmande till dotterbolagschefer, grundare och studiochefer att driva sin verksamhet. Kreativitet, energi och relevans främjas när beslut fattas nära de lokala marknaderna och nischsegmenten.

Embracer Groups tillväxt vilar på en stark balansräkning som begränsar den finansiella risken. Koncernen strävar efter att återinvestera så mycket som möjligt av operativt kassaflöde i organisk tillväxt. Med tillväxtkapital kan attraktiva möjligheter för organisk och förvärvad tillväxt tillvaratas. Portföljen och pipeline för utveckling är väldiversifierad vilket begränsar den operativa risken.

NETTOOMSÄTTNING & RESULTAT

Koncernens nettoomsättning för räkenskapsåret 2019/20 vilket omfattade 12 månader (jämfört med 15 månader 2018/19) uppgick till 5 249,4 MSEK (5 754,1). Främsta förklaringen till förändringen i omsättningen är den längre jämförelseperioden föregående år samt att Metro 3 släpptes i sista kvartalet föregående år.

UTVECKLING AV FÖRETAGETS VERKSAMHET, RESULTAT OCH STÄLLNING – KONCERNEN

MSEK	2019/20	2018/19 ¹⁾	2017	2016	2015
Nettoomsättning	5 249,4	5 754,1	507,5	301,9	212,9
Operativt EBIT	1 033,0	897,1	202,3	107,9	78,9
Rörelsemarginal, %	7	10	37	31	31
Balansomslutning	10 637,2	8 608,2	1 328,8	464,9	175,4
Soliditet, %	60	66	81	74	48
Medelantal anställda	1 856	1 026	143	68	38

¹⁾ Räkenskapsåret 2018/19 avser 15 månader, jämförelseåren avser 12 månader.
Definitioner, se not 49.

Räkenskapsårets ökning av aktiverade utvecklingsprojekt för egen räkning om 752,8 MSEK (475,2), har drivits av fler projekt i koncernen.

Minskningen av de direkta kostnaderna för 2019/20 har i huvudsak drivits av räkenskapsårets längd samt att andelen sålda digitala spel ökat och att Partner Publishing/Film har minskat i relativ volym. Totalt uppgick de direkta kostnaderna till 49 procent av nettoomsättningen mot 57 procent föregående år.

Övriga externa kostnader uppgick till 784,0 MSEK (868,0) även om det är en minskning i relativa tal så har koncernens expansion medfört en något högre nivå för de externa kostnaderna.

Personalkostnaderna uppgick till 1 130,0 MSEK (841,2) ökningen förklaras i huvudsak av dels att de förvärvade bolagen varit relativt personalintensiva dels av fler anställda i de befintliga bolagen.

Kostnaderna för nyemissionerna uppgick till 0,6 MSEK (88,1) och har bokförts direkt mot eget kapital i enlighet med gällande redovisningspraxis.

Rörelseresultatet före avskrivningar (EBITDA) uppgick till 1 821,3 MSEK (1 592,6).

Räkenskapsårets avskrivningar av immateriella anläggningstillgångar uppgick till -1 161,5 MSEK (-919,6).

Avskrivning på goodwill uppgår till -285,1 MSEK (-75,1). Avskrivningar av materiella anläggningstillgångar uppgick till -30,1 MSEK (-22,9).

Koncernens rörelseresultat uppgick till 345,4 MSEK (574,6) försämringen är i huvudsak hänförlig till ökade avskrivningar på immateriella anläggningstillgångar.

Koncernens resultat före skatt var 408,8 MSEK (545,4) och resultatet efter skatt var 283,3 MSEK (396,8).

Resultatet per aktie uppgick till 0,91 SEK (1,56).

FINANSIELL STÄLLNING

Värdet på egenutvecklade och licensierade spel uppgår till 438,6 MSEK (394,9) och har under året skrivits av med -553,8 MSEK (-445,2). IP-rättigheter uppgår till 1 479,8 MSEK (1 055,9) och har under året skrivits av med -359,4 MSEK (-198,9). Pågående projekt som avser balanserade utgifter för utveckling av nya spelprojekt uppgår vid räkenskapsårets utgång till 2 152,9 MSEK (1 114,7) och har under året skrivits av med -33,4 MSEK (-88,1). Övriga immateriella anläggningstillgångar uppgår till 12,0 MSEK (11,4) och har under året skrivits av med -4,9 MSEK (-5,5). Goodwill uppgår till 1 411,7 MSEK (830,2) och har under året skrivits av med -285,1 MSEK (-75,1). De immateriella anläggningstillgångarna hänförliga till Partner Publishing/Film verksamheterna uppgår till 375,9 MSEK (299,9) och har skrivits av under året med -210,0 MSEK (-182,3). Tillgångarna tas upp till balansdagens valutakurs och är i huvudsak anskaffade i EUR. Räkenskapsårets aktiveringar avseende spel består av cirka 103 (80) projekt. När projekten färdigställts överförs de till moderföretaget Embracer Group AB, Koch Media eller Coffee Stain där rättigheterna ägs och nyttjas.

Materiella anläggningstillgångar består i huvudsak av en fastighet samt IT och kontorsutrustning i respektive bolag. Materiella anläggningstillgångar uppgick till 184,5 MSEK (155,6) och har skrivits av med -30,1 MSEK (-22,9) under året.

Uppskjuten skattefordran uppgår till 165,5 MSEK (181,7) och avser i huvudsak utnyttjade underskottsavdrag i Koch Media gruppen.

Varulagret som i huvudsak består av fysiska spel, merchandiseprodukter och filmer uppgår till 352,8 MSEK (322,9).

Kundfordringar uppgår till 959,4 MSEK (942,5).

Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter uppgår till 109,7 MSEK (116,6) varav merparten av fordran avser upplupna intäkter.

Vid räkenskapsårets utgång uppgår likvida medel inklusive kortfristiga placeringar till 2 510,3 MSEK (2 929,1).

Sammantaget uppgick koncernens likvida medel, kortfristiga placeringar och utnyttjade kreditlimiter till 4 279,3 MSEK per 31 mars 2020, jämfört med 4 416,9 MSEK per 31 mars 2019.

Per den 31 mars 2020 uppgick koncernens egna kapital till 6 395,3 MSEK (5 712,8) och soliditeten var 60 procent (66).

Eget kapital per aktie uppgick till 20,49 SEK (18,54).

Avsättning till pensioner uppgår till 24,8 MSEK (19,3).

Uppskjuten skatteskuld hänförlig till obeskattade reserver och övervärden i samband med förvärv uppgår till 414,8 MSEK (217,8).

Övriga avsättningar uppgår till 801,4 MSEK (429,4) och avser förväntade tilläggsköpeskillningar samt avsättningar för returerna, garantier och rabatter.

Koncernen har långfristiga skulder till kreditinstitut om 221,8 MSEK (211,3) samt kortfristiga skulder till kreditinstitut om 1 097,6 MSEK (664,5).

Checkräkningskrediter om 283,2 MSEK (250,0), varav 144,9 MSEK (23,1) var utnyttjat per balansdagen.

Utöver den utnyttjade checkkrediten fanns utnyttjade krediter om 1 630,7 MSEK (1 260,9) per balansdagen.

Förskott från kunder och leverantörsskulder uppgår till 881,4 MSEK (581,6).

Aktuell skatteskuld uppgår till 85,4 MSEK (170,8).

Övriga skulder och upplupna kostnader och förutbetalda intäkter uppgick till 569,8 MSEK (577,6).

KASSAFLÖDE

Årets kassaflöde från den löpande verksamheten var 1 728,4 MSEK (1 356,4).

Nettoinvesteringar i anläggningstillgångar uppgår till -1 695,8 MSEK (-1 476,0).

Förvärv av dotterföretag har haft en nettopåverkan på likviditeten med -905,6 MSEK (-1 070,6).

Förvärv av övriga finansiella tillgångar uppgår till -32,7 MSEK (-).

Kassaflöde från finansieringsverksamheten uppgick till 473,4 MSEK (3 488,3), varav nyemissioner bidragit med - MSEK (3 449,8) och nettoförändring av krediter 475,9 MSEK (38,5).

Årets kassaflöde uppgick till -432,3 MSEK (2 298,1).

INVESTERINGAR OCH AVSKRIVNINGAR

Under räkenskapsåret uppgick koncernens investeringar i immateriella anläggningstillgångar till -1 653,4 MSEK (-1 335,7) varav merparten avser investeringar i spelutveckling. Investeringar i materiella anläggningstillgångar uppgår till -42,4 MSEK (-140,3), varav merparten avser investeringar i inventarier och IT-utrustning. Avskrivningar av immateriella anläggningstillgångar uppgick till -1 446,6 MSEK (-995,2) där merparten avser avskrivningar på IP-rättigheter, egenutvecklade spel samt goodwill. Avskrivningar av materiella anläggningstillgångar uppgick till -30,1 MSEK (-22,9).

SKATT

Årets skatt uppgick till -125,5 MSEK (-148,6), varav skattekostnaden främst är hänförlig till den svenska verksamheten samt skattekostnader i Koch Media. Koncernen har också underskottsavdrag framförallt i Österrike som kan utnyttjas i framtiden.

MODERFÖRETAGET

Moderföretagets nettoomsättning för året uppgick till 495,9 MSEK (416,4) och resultatet före skatt var 137,8 MSEK (29,2). Resultatet efter skatt var 108,1 MSEK (6,8).

Moderföretaget har lämnat koncernbidrag om -15,0 MSEK (-62,6), vilket påverkat räkenskapsårets resultat negativt.

Likvida medel och kortfristiga placeringar uppgick per den 31 mars 2020 till 1 954,5 MSEK (2 662,2).

Investeringar i immateriella anläggningstillgångar har under året uppgått till -383,7 MSEK (-303,6) och avskrivningar på immateriella anläggningstillgångar har uppgått till -333,2 MSEK (-240,3).

Investeringar i materiella anläggningstillgångar har under året uppgått till -1,7 MSEK (-) och avskrivningar på materiella anläggningstillgångar har uppgått till -0,1 MSEK (-).

Moderföretagets egna kapital vid respektive års utgång var 5 575,1 MSEK (5 143,3).

VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER RÄKENSKAPSÅRET

I maj förvärvade Embracer Group tillgångarna tillhörande bolagsgruppen Piranha Bytes som är studion bakom de kritikerrosade spelserierna Gothic®, Risen® och ELEX®.

I augusti genomförde Embracer genom det helägda dotterbolaget Koch Media GmbH förvärvet av Milano-baserade Milestone s.r.l., en ledande utvecklare och

MODERFÖRETAGET

MSEK	2019/20	2018/19	2017	2016	2015
Nettoomsättning	495,9	416,4	244,9	121,0	96,4
Rörelsemarginal, %	19	39	68	74	57
Balansomslutning	6 090,1	5 482,8	1 209,2	377,9	132,0
Soliditet, %	93	95	86	86	55

¹⁾ Räkenskapsåret 2018/19 avser 15 månader, jämförelseåren avser 12 månader.
Definitioner, se not 49.

förläggare av racingspel som står bakom framgångsrika speltitlar såsom MotoGP, MXGP, RIDE och Monster Energy Supercross. Köpeskillingen motsvarade 44,9 MEUR på en kassa- och skuldfri basis, plus en tilläggsköpeskillning som baseras på uppfyllandet av vissa överenskomna framtida lönsamhetsmål.

I augusti genomfördes genom det helägda dotterbolag THQ Nordic GmbH förvärvet av Gunfire Games, LLC baserat i Austin, Texas. Gunfire är utvecklaren bakom de kritikerrosade spelserierna Darksiders®, Chronos® och From Other Suns® och är en långsiktig utvecklingspartner till Embracer. Genom förvärvet adderades ett starkt team av RPG-experter och prisbelönta VR-utvecklare med en befintlig portfölj av IP-rättigheter och en spännande pipeline av nya spel till Embracer.

I augusti förvärvades Goodbye Kansas Game Invest AB (namnändrat till Amplifier Game Invest AB, AGI) av Embracers helägda dotterbolag THQ Nordic Lager 1 AB. Den förmånliga köpeskillingen om 42,4 MSEK på en kassa- och skuldfri basis låg väl under det kapital som AGI investerat i plattformen och sina portföljbolag. Via förvärvet stärker Embracer sin plattform för minoritetsinvesteringar i lovande utvecklingsstudios.

Embracer presenterade i augusti ett förslag från styrelsens att ändra moderföretages namn från THQ Nordic AB (publ) till Embracer Group AB (publ). Det strategiska motivet för förslaget var att tydliggöra koncernstrukturen och strategin med moderföretaget som holdingbolag.

Årsstämman den 17 september 2019 fastställde den av styrelsen föreslagna uppdelningen av Bolagets aktier, en s.k. aktiesplit, innebärande att varje aktie, oavsett aktieslag, delades i tre (3) aktier. Det totala antalet aktier i Bolaget kom genom uppdelningen öka från 103 968 345 aktier till 311 905 035 aktier. Beslutet innebar att aktiernas kvotvärde uppgår till cirka 0,003 kronor. Den 2 oktober 2019 genomfördes namnbytet, aktiespliten och THQ Nordic-aktien kom att handlas under det nya namnet Embracer Group (EMBRAC).

I slutet av december förvärvade Embracer Group Tarsier Studios. Köpeskillingen uppgick till 88 MSEK kontant och 11 MSEK i nyemitterade Embracer B-aktier, plus en villkorad tilläggsköpeskillning att utbetalas under en 10-årsperiod till de säljare som fortsätter att arbeta i bolaget. Förvärvet inkluderade utvecklingsstudion, dess personal och samtliga immateriella rättigheter.

I mitten på februari 2020 ingick Embracer Group ett avtal om att förvärva tillgångarna i USA-baserade Saber Interactive. Saber Interactive är en ledande spelutvecklare och utgivare med mer än 600 anställda fördelade på sex kontor. Under 2019 realiserade Saber Interactive cirka 105 miljoner USD i intäkter och 62 miljoner USD i EBIT. Köpeskillingen inkluderade ett initialt belopp om 150 miljoner USD, samt en tilläggsköpeskillning, förutsatt att överenskomna milstolpar uppfylls, motsvarande högst 375 miljoner USD. Efter transaktionens slutförande tillkännagavs Saber Interactive som Embracer Groups femte verksamhetsgrupp och Saber Interactives grundare och ägare, Matthew Karch och Andrey Iones, blev tillsammans Embracer Groups näst största aktieägare efter bokslutsdagen 2020-03-31.

VIKTIGA FÖRHÅLLANDEN

Embracer Groups intäkter härrör från försäljning av spel med förhållandevis korta säljcykler, där en stor andel av intäkterna för respektive spel uppkommer vid lanseringen och under tiden närmast efter denna. Bolagets intäkter kan därför komma att variera förhållandevis mycket mellan respektive år beroende på hur många spellanseringar som genomförs och hur dessa utvecklar sig.

FÖRVÄNTAD FRAMTIDA UTVECKLING

Under 2020/21 kommer Embracer koncernen att lansera ett antal nya produkter på marknaden. För mer detaljerade produktnyheter, både vad gäller egna titlar och förlagstitlar, hänvisas till våra dotterbolags

kommunikationskanaler vilka uppdateras löpande. Per den 31 mars 2020 hade koncernen 103 pågående projekt under utveckling varav 43 var utannonserade.

Embracer Group, inklusive dess operativa koncerner, följer utvecklingen av covid-19 noggrant och agerar i enlighet med de direktiv som ges. Koncernen arbetar hårt med att anpassa verksamheten till den nuvarande situationen och myndigheternas rekommendationer och krav.

Sammantaget har påverkan på Koncernens verksamhet varit begränsad. Embracer Group affärsområde Games har sett ett ökat engagemang och efterfrågan på affärsområdets produkter under det första kvartalet 2020/21 medan affärsområdet Partner Publishing/Film som har den fysiska distributionen av spel har påverkats negativt, och kommer fortsatt att påverkas negativt, eftersom många återförsäljare för närvarande har stängt sina verksamheter. Dock har delar av denna fysiska försäljning förflyttats till e-handelsförsäljning.

Den nuvarande situationen är oförutsägbar, och trots de vidtagna åtgärderna kan risken för framtida störningar inte uteslutas.

VÄSENTLIGA RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

Risker relaterade till Embracer Groups verksamhet beskrivs nedan.

Embracer group är beroende av att behålla och kunna rekrytera nyckelmedarbetare

Embracer Group är i hög grad beroende av sina medarbetares erfarenhet och kompetens. En förutsättning för att Embracer Group ska kunna fortsätta att prestera och agera konkurrenskraftigt på marknaden är, att hitta, knyta upp och behålla kompetent personal.

Förlust av sådana personer, svårigheter att locka nya medarbetare, kan påverka koncernens verksamhet i form av förseningar i projekt, tappade kontakter och därigenom påverka koncernens finansiella ställning och resultat.

Covid-19 påverkan på Embracer Group

Om Covid-19 pandemin blir långvarig kan det påverka Embracer Groups möjligheter att producera nya spel och därigenom även att kunna sälja nya spel, tillsammans med att konsumenterna kan få svårt att finansiera köp av nya spel, detta skulle kunna påverka koncernens finansiella ställning och resultat negativt.

Immateriella rättigheter

Immateriella rättigheter är en betydande del av Embracer Groups tillgångar. Det är därför av stor vikt att koncernens immateriella rättigheter skyddas på ett adekvat sätt. Det finns också en risk att utomstående kan kränka företagets immateriella rättigheter.

Förseningar av spelprojekt

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

Färdigställandet av ett spelprojekt kan även komma att kräva mer resurser än vad som ursprungligen beräknats och då måste vanligen, främst i det fall det gäller ett internt projekt, kostnaden bäras av Embracer Group.

Lansering av nya speltitlar kan generera lägre intäkter än bedömt

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

Utveckling av nya och förbättring av befintliga spel

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

Embracer Group är beroende av ett fåtal väsentliga distributörer för sina speltitlar

Bolagets försäljning av digitala och fysiska speltitlar sker till stor del genom ett fåtal väsentliga distributörer. Att distributörerna kan fortsätta att tillhandahålla de digitala och fysiska distributionskanalerna är en förutsättning för att Embracer Group ska kunna fortsätta att generera intäkter från dessa.

Risk vid förvärv

Embracer Group har gjort och kan göra förvärv som inte uppnår de förväntade ekonomiska fördelarna vid förvärvstidpunkten. Ett misslyckat förvärv kan komma att anstränga koncernens resurser.

AKTIESLAG

MSEK	A-aktier	B-aktier	Totalt
Antal aktier	27 000 000	285 067 198	312 067 198
Antal röster	270 000 000	285 067 198	555 067 198

Aktierna är utgivna i två serier, serie A och serie B. Antalet aktier av respektive slag får motsvara högst

hela antalet aktier i bolaget. Aktie av serie A medför tio (10) röster och aktie av serie B medför en (1) röst.

ÄGARE MED MER ÄN 10 PROCENT AV RÖSTERNA

Per den 31 mars 2020	A-aktier	B-aktier	Kapital, %	Röster, %
Lars Wingefors genom bolag ¹⁾	19 504 401	88 571 196	34,6	51,1
Erik Stenberg genom bolag ²⁾	4 223 172	19 177 800	7,5	11,1

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

Valutakursförändringar

Koncernens intäkter är i huvudsak i EUR och USD, samtidigt som rapporteringsvalutan är i SEK. Även om koncernen har kostnader i både EUR och USD som motverkar exponeringen så påverkas koncernen av långsiktiga valutakursförändringar. Bolaget har under året valt att terminssäkra vissa flöden i EUR.

ÄGARFÖRHÅLLANDEN OCH BEMYNDIGANDE

Såvitt Embracer Group känner till finns inga aktieägaravtal eller andra avtal mellan bolagets aktieägare som syftar till att gemensamt påverka bolaget. Embracer Groups styrelse känner inte heller till några avtal eller motsvarande som kan leda till att kontrollen över bolaget förändras. Vid extra stämma den 11 mars 2020 beslutade aktieägarna om att bemyndiga styrelsen att intill nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen, besluta om nyemission av A-aktier och B-aktier med avvikelser från aktieägares företrädesrätt att betalas kontant, genom apport och/eller genom kvittning.

Beslut om nyemission enligt ovan fick endast tas för att slutföra förvärvet av Saber Interactive per den 1 april 2020 och antalet aktier som får emitteras får uppgå till högst det antal, och till den teckningskurs, som framgick av det pressmeddelande som offentliggjordes i samband med förvärvet av Saber, totalt 40 360 798 aktier, varav 6 399 137 utgör A-aktier och 33 961 661 utgör B-aktier.

ICKE-FINANSIELLA UPPLYSNINGAR

Ersättning till verkställande direktören och andra ledande befattningshavare utgörs av en marknads-mässig grundlön samt sedvanliga anställningsförmåner samt pension.

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

TILLSTÅNDS- ELLER ANMÄLNINGSPLIKTIG VERKSAMHET ENLIGT MILJÖBALKEN

Koncernen och moderföretaget

Koncernen och moderföretaget bedriver ingen tillstånds- eller anmälningspliktig verksamhet enligt miljöbalken.

FÖRSLAG TILL DISPOSITION AV FÖRETAGETS VINST

Styrelsen föreslår att fritt eget kapital, 5 333 197 TSEK, disponeras enligt följande:

Balanseras i ny räkning (TSEK)	5 333 197
Summa	5 333 197

Vad beträffar koncernens och moderföretagets resultat och ställning i övrigt, hänvisas till efterföljande resultat- och balansräkningar med tillhörande noter.

RESULTATRÄKNING, KONCERNEN

MSEK	Not	Apr 2019– mar 2020	Jan 2018– mar 2019 (15 månader)
Nettoomsättning	3	5 249,4	5 754,1
Aktiverat arbete för egen räkning		752,8	475,2
Övriga rörelseintäkter	4	305,9	333,3
Summa rörelsens intäkter		6 308,1	6 562,6
Rörelsens kostnader			
Handelsvaror		-2 576,0	-3 260,7
Övriga externa kostnader	5, 7	-784,0	-868,0
Personalkostnader	6	-1 130,0	-841,2
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	14-22	-1 475,9	-1 018,0
Summa rörelsens kostnader		-5 965,9	-5 987,9
Andel i intresseföretags resultat efter skatt		3,2	-
Rörelseresultat		345,4	574,6
<i>Resultat från finansiella poster:</i>			
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	10	94,3	3,4
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	11	-30,9	-32,6
Summa finansiella poster		63,4	-29,2
Resultat efter finansiella poster		408,8	545,4
Resultat före skatt		408,8	545,4
Skatt på periodens resultat	13	-125,5	-148,6
Periodens resultat		283,3	396,8
<i>Hänförligt till:</i>			
Moderföretagets aktieägare		284,9	397,4
Innehav utan bestämmande inflytande		-1,6	-0,6

BALANSRÄKNING, KONCERNEN

MSEK	Not	31 mar 2020	31 mar 2019
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Färdigställda utvecklingsprojekt	14	438,6	394,9
IP-rättigheter	15	1 479,8	1 055,9
Publicerings- och distributionsrelationer	16	130,9	161,2
Filmrättigheter	17	245,0	138,7
Goodwill	18	1 411,7	830,2
Pågående projekt och förskott för immateriella anläggningstillgångar	19	2 152,9	1 114,7
Övriga immateriella anläggningstillgångar	20	12,0	11,4
		5 870,9	3 707,0
Materiella anläggningstillgångar			
Byggnader och mark	21	120,7	114,0
Inventarier, verktyg och installationer	22	63,8	41,6
		184,5	155,6
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i intresseföretag	25	55,4	14,3
Långfristiga fordringar på intresseföretag	26	9,0	-
Ägarintressen i övriga företag	27	9,9	-
Uppskjuten skattefordran	28	165,5	181,7
Andra långfristiga fordringar	29	11,3	0,2
		251,1	196,2
Summa anläggningstillgångar		6 306,5	4 058,8
Omsättningstillgångar			
Varulager m m			
Råvaror och förnödenheter		1,1	1,1
Färdiga varor och handelsvaror		351,7	310,3
Förskott till leverantörer		0,0	11,5
		352,8	322,9
Kortfristiga fordringar			
Förskott till leverantörer		11,6	9,0
Kundfordringar		959,4	942,5
Aktuell skattefordran		36,3	50,9
Övriga fordringar		350,6	178,4
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	30	109,7	116,6
		1 467,6	1 297,4
Kortfristiga placeringar		192,7	499,4
Kassa och bank			
Kassa och bank	44	2 317,6	2 429,7
		2 317,6	2 429,7
Summa omsättningstillgångar		4 330,7	4 549,4
SUMMA TILLGÅNGAR		10 637,2	8 608,2

BALANSRÄKNING, KONCERNEN FORTSÄTTNING

MSEK	Not	31 mar 2020	31 mar 2019
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
<i>Eget kapital</i>			
Aktiekapital	31	0,9	0,9
Övrigt tillskjutet kapital		5 300,5	4 976,2
Balanserat resultat inkl periodens resultat		1 068,8	719,3
Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare		6 370,2	5 696,4
Innehav utan bestämmande inflytande		25,1	16,4
Summa eget kapital		6 395,3	5 712,8
<i>Avsättningar</i>			
Avsättning till pensioner	36	24,8	19,3
Uppskjuten skatteskuld	28	414,8	217,8
Övriga avsättningar	37	801,4	429,4
Summa avsättningar		1 241,0	666,5
<i>Långfristiga skulder</i>			
Lån från kreditinstitut	38, 41	221,8	211,3
Summa långfristiga skulder		221,8	211,3
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Skulder till kreditinstitut	41	1 097,6	664,5
Checkräkningskredit	39, 41	144,9	23,1
Förskott från kunder		36,7	4,9
Leverantörsskulder		844,7	576,7
Aktuell skatteskuld		85,4	170,8
Övriga skulder		135,5	158,8
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	40	434,3	418,8
Summa kortfristiga skulder		2 779,1	2 017,6
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		10 637,2	8 608,2

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL, KONCERNEN

MSEK	Aktie- kapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat inkl periodens resultat	Innehav utan bestämmande inflytande	Summa eget kapital
Ingående balans 2018-01-01	0,7	811,1	6,5	254,9	-	1 073,2
Årets resultat	-	-	-	397,4	-0,6	396,8
Förändringar direkt mot eget kapital						
Omräkningsdifferens	-	-	58,4	-	-	58,4
Förändring av aktuariell reserv	-	-	2,1	-	-	2,1
Förvärv av minoritetsandel	-	-	-	-	17,0	17,0
Summa	-	-	60,5	-	17,0	77,5
Transaktioner med ägare						
Nyemission	0,2	4 233,7	-	-	-	4 233,9
Kostnader nyemission	-	-88,0	-	-	-	-88,0
Skatteeffekt emissionskostnader	-	19,4	-	-	-	19,4
Summa	0,2	4 165,1	-	-	-	4 165,3
Vid periodens utgång 2019-03-31	0,9	4 976,2	67,0	652,3	16,4	5 712,8
Ingående balans 2019-04-01	0,9	4 976,2	67,0	652,3	16,4	5 712,8
Årets resultat	-	-	-	284,9	-1,6	283,3
Förändringar direkt mot eget kapital						
Omräkningsdifferens	-	-	70,2	-	-	70,2
Förändring av aktuariell reserv	-	-	-2,9	-	-	-2,9
Förändring av hedgereserv	-	-	-2,7	-	-	-2,7
Övrigt	-	-	10,3	-	-	10,3
Summa	-	-	74,9	-	-	74,9
Transaktioner med ägare						
Nyemission	0,0	324,8	-	-	-	324,8
Kostnader nyemission	-	-0,6	-	-	-	-0,6
Skatteeffekt emissionskostnader	-	0,1	-	-	-	0,1
Förskjutning till minoritet i samband med emission samt minoritetens andel i emission	-	-	-	-10,3	10,3	0,0
Summa	0,0	324,3	-	-10,3	10,3	324,3
Vid periodens utgång 2020-03-31	0,9	5 300,5	141,9	926,9	25,1	6 395,3

KASSAFLÖDEANALYS, KONCERNEN

MSEK	Not	Apr 2019– mar 2020	Jan 2018– mar 2019 (15 månader)
Den löpande verksamheten			
Resultat efter finansiella poster		408,8	545,4
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	45	1 347,3	960,8
		1 756,1	1 506,2
Betald inkomstskatt		-151,9	-66,2
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital		1 604,2	1 440,0
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning(-)/Minskning(+) av varulager		6,8	-112,2
Ökning(-)/Minskning(+) av rörelsefordringar		137,5	-259,2
Ökning(+)/Minskning(-) av rörelseskulder		-20,1	287,8
		1 728,4	1 356,4
Kassaflöde från den löpande verksamheten			
Investeringsverksamheten			
Förvärv av materiella anläggningstillgångar		-42,4	-140,3
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar		-1 653,4	-1 335,7
Förvärv av dotterföretag/rörelse, netto likvidpåverkan		-905,6	-1 070,6
Förvärv av övriga värdepapper		-28,5	-
Försäljning av övriga värdepapper		1,3	-
Förändring av långfristiga lån		-5,5	-
		-2 634,1	-2 546,6
Kassaflöde från investeringsverksamheten			
Finansieringsverksamheten			
Nyemission		-	3 537,7
Övrigt tillfört kapital		-	0,2
Emissionskostnader		-1,2	-88,1
Upptagna lån		470,7	934,7
Erhållen utdelning		5,2	-
Amortering av lån och checkkredit		-	-896,2
Utbetalda pensioner		-1,3	-
		473,4	3 488,3
Kassaflöde från finansieringsverksamheten			
Periodens kassaflöde			
Likvida medel vid periodens början		2 929,1	626,5
Kursdifferens i likvida medel		13,6	4,5
Likvida medel och kortfristiga placeringar vid periodens slut		2 510,4	2 929,1

RESULTATRÄKNING, MODERFÖRETAGET

MSEK	Not	Apr 2019– mar 2020	Jan 2018– mar 2019 (15 månader)
Nettoomsättning	3	495,9	416,4
Övriga rörelseintäkter	4	11,1	13,2
Summa rörelsens intäkter		507,0	429,6
Rörelsens kostnader			
Övriga externa kostnader	5, 7	–64,3	–19,9
Personalkostnader	6	–12,8	–6,4
Avskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	14, 15, 19, 20, 22	–333,3	–240,3
Summa rörelsens kostnader		–410,4	–266,6
Rörelseresultat		96,6	163,0
Resultat från finansiella poster:			
Resultat från andelar i koncernföretag	8	0,0	–71,0
Resultat från finansiella anläggningstillgångar	9	39,7	8,5
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	10	83,0	23,7
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	11	–21,5	–28,5
Summa finansiella poster		101,2	–67,3
Resultat efter finansiella poster		197,8	95,7
Bokslutsdispositioner			
Koncernbidrag, lämnade		–15,0	–62,6
Bokslutsdispositioner, övriga	12	–45,0	–3,9
Resultat före skatt		137,8	29,2
Skatt på periodens resultat	13	–29,7	–22,4
Periodens resultat		108,1	6,8

BALANSRÄKNING, MODERFÖRETAGET

MSEK	Not	31 mar 2020	31 mar 2019
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Färdigställda utvecklingsprojekt	14	230,9	154,9
IP-rättigheter	15	152,8	52,0
Pågående projekt	19	10,1	27,7
		393,8	234,6
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	22	1,6	0,0
		1,6	0,0
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	23	2 477,0	1 946,3
Fordringar hos koncernföretag	24	266,6	154,7
Andelar i intressebolag	25	70,0	70,0
		2 813,6	2 171,0
Summa anläggningstillgångar		3 209,0	2 405,6
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar		10,1	-
Fordringar hos koncernföretag		895,3	392,3
Aktuell skattefordran		3,5	7,3
Övriga fordringar		6,8	6,3
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	30	10,9	5,1
		926,6	411,0
Kortfristiga placeringar			
Kortfristiga placeringar		192,7	499,4
		192,7	499,4
Kassa och bank			
Kassa och bank		1 761,8	2 166,8
		1 761,8	2 166,8
Summa omsättningstillgångar		2 881,1	3 077,2
SUMMA TILLGÅNGAR		6 090,1	5 482,8

BALANSRÄKNING, MODERFÖRETAGET FORTSÄTTNING

MSEK	Not	31 mar 2020	31 mar 2019
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
<i>Eget kapital</i>			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	31, 32	0,9	0,9
Fond för utvecklingsutgifter		241,1	193,5
		242,0	194,4
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond		5 396,9	4 976,1
Balanserat resultat		-171,9	-34,0
Periodens resultat		108,1	6,8
		5 333,1	4 948,9
Summa eget kapital		5 575,1	5 143,3
<i>Obeskattade reserver</i>			
Ackumulerade överavskrivningar	34	9,3	9,3
Periodiseringsfonder	35	131,3	86,3
		140,6	95,6
<i>Avsättningar</i>			
Övriga avsättningar	37	3,6	3,6
		3,6	3,6
<i>Långfristiga skulder</i>			
Långfristiga lån från kreditinstitut	38	221,7	208,5
Summa långfristiga skulder		221,7	208,5
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Checkräkningskredit	39	137,8	23,1
Leverantörsskulder		4,6	3,5
Skulder till koncernföretag		-	1,5
Aktuell skatteskuld		0,0	-
Övriga skulder		1,1	0,3
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	40	5,6	3,4
Summa kortfristiga skulder		149,1	31,8
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		6 090,1	5 482,8

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL, MODERFÖRETAGET

MSEK	Bundet eget kapital		Fritt eget kapital		Summa eget kapital
	Aktiekapital	Fond för utvecklingsutgifter	Överkursfond	Balanserat resultat inkl periodens resultat	
Ingående balans 2018-01-01	0,7	134,9	811,1	24,6	971,3
Årets resultat	-	-	-	6,8	6,8
Transaktioner med ägare					
Nyemission	0,2	-	4 233,7	-	4 233,9
Emissionskostnader	-	-	-88,1	-	-88,1
Skatteeffekt	-	-	19,4	-	19,4
Summa	0,2	-	4 165,0	-	4 165,2
Omföring mellan poster i eget kapital					
Fond för utvecklingsutgifter	-	58,6	-	-58,6	-
Summa	-	58,6	-	-58,6	-
Vid periodens utgång 2019-03-31	0,9	193,5	4 976,1	-27,2	5 143,3
Ingående balans 2019-04-01	0,9	193,5	4 976,1	-27,2	5 143,3
Årets resultat	-	-	-	108,1	108,1
Transaktioner med ägare					
Nyemission	0,0	-	324,8	-	324,8
Emissionskostnader	-	-	-1,2	-	-1,2
Skatteeffekt	-	-	0,1	-	0,1
Summa	0,0	-	323,7	-	323,7
Omföring mellan poster i eget kapital					
Fond för utvecklingsutgifter	-	47,6	-	-47,6	-
Överkursfond	-	-	97,1	-97,1	-
Summa	-	47,6	97,1	-144,7	-
Vid periodens utgång 2020-03-31	0,9	241,1	5 396,9	-63,8	5 575,1

KASSAFLÖDESANALYS, MODERFÖRETAGET

MSEK	Not	Apr 2019– mar 2020	Jan 2018– mar 2019 (15 månader)
Den löpande verksamheten			
Resultat efter finansiella poster		197,8	95,7
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	45	342,7	302,8
		540,5	398,5
Betald inkomstskatt		-26,3	-27,5
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital		514,2	371,0
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning(-)/Minskning(+) av rörelsefordringar		-525,2	-231,6
Ökning(+)/Minskning(-) av rörelseskulder		1,1	-100,0
Kassaflöde från den löpande verksamheten		-9,9	39,4
Investeringsverksamheten			
Förvärv av aktier i dotterföretag		-316,3	-1 307,6
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar		-383,7	-303,6
Förvärv av materiella anläggningstillgångar		-1,7	-
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-701,7	-1 611,2
Finansieringsverksamheten			
Nyemission		-	3 537,7
Emissionskostnader		-1,2	-88,1
Upptagna lån		127,8	303,2
Amortering av lån		-	-86,7
Lämnade lån till koncernföretag		-111,7	-
Lämnade koncernbidrag		-15,0	-
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		-0,1	3 666,1
Periodens kassaflöde		-711,7	2 094,3
Likvida medel vid periodens början		2 666,2	571,9
Likvida medel och kortfristiga placeringar vid periodens slut		1 954,5	2 666,2

NOTER (BELOPP I MSEK OM INGET ANNAT ANGES)

NOT 1 REDOVISNINGSPRINCIPER

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

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

Redovisningsprinciperna är oförändrade jämfört med tidigare år.

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

Immateriella tillgångar

Färdigställda utvecklingsprojekt

Redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar. Anskaffningsvärdet utgörs av samtliga direkt hänförliga utgifter. Indirekta tillverkningskostnader som utgör mer än en oväsentlig del av den sammanlagda utgiften för tillverkningen och uppgår till mer än ett obetydligt belopp räknas in i anskaffningsvärdet. Avskrivning sker med degressiv avskrivning över tillgångens beräknade nyttjandeperiod. Avskrivningen redovisas som kostnad i resultaträkningen.

IP rättigheter

IP-rättigheter som förvärvats är redovisade till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar. Avskrivning sker linjärt över tillgångens beräknade nyttjandeperiod. Avskrivningen redovisas som kostnad i resultaträkningen.

Publicerings- och distributionsrelationer

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

Filmrättigheter

Filmrättigheter som förvärvats är redovisade till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar. Avskrivning sker baserat på faktiskt försäljning i förhållande till förväntad försäljning av relevant titel.

Goodwill

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

Pågående utveckling av spelprojekt (aktivering av upparbetade immateriella anläggningstillgångar)

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

Övriga immateriella anläggningstillgångar

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

Upparbetade immateriella tillgångar	Nyttjandeperiod
Färdigställda utvecklingsprojekt	2 år
Pågående utveckling av spelprojekt	-
Filmrättigheter	0-4 år

Förvärvade immateriella tillgångar

Övriga immateriella anläggningstillgångar	5 år
IP-rättigheter	5 år
Publicerings- och distributionsrelationer	5 år
Goodwill	5 år

Materiella anläggningstillgångar

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

Tillkommande utgifter

Tillkommande utgifter som uppfyller tillgångskriteriet räknas in i tillgångens redovisade värde. Utgifter för löpande underhåll och reparationer redovisas som kostnader när de uppkommer.

Avskrivning sker linjärt över tillgångens beräknade nyttjandeperiod eftersom det återspeglar den förväntade förbrukningen av tillgångens framtida ekonomiska fördelar. Avskrivningen redovisas som kostnad i resultaträkningen.

	Nyttjandeperiod
Byggnader	33-40 år
Inventarier, verktyg och installationer	3-14 år

Nedskrivningar - materiella och immateriella anläggningstillgångar samt andelar i koncernföretag

Vid varje balansdag bedöms om det finns någon indikation på att en tillgångs värde är lägre än dess redovisade värde. Om en sådan indikation finns, beräknas tillgångens återvinningsvärde.

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

Leasing

Leasetagare

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

– Finansiella leasingavtal

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

Den leasade tillgången skrivs av över nyttjandeperioden.

– Operationella leasingavtal

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

Poster i utländsk valuta

Monetära poster i utländsk valuta räknas om till balansdagens kurs. Icke-monetära poster räknas inte om utan redovisas till kursen vid anskaffningstillfället.

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

Valutakursdifferenser som uppkommer vid reglering eller omräkning av monetära poster redovisas i resultaträkningen det räkenskapsår de uppkommer.

Nettoinvesteringar i utlandsverksamhet

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

Omräkning av utlandsverksamheter

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

Varulager

Varulagret är upptaget till det lägsta av anskaffningsvärdet och nettoförsäljningsvärdet per balansdagen. Med nettoförsäljningsvärde avses varornas beräknade försäljningspris minskat med försäljningskostnader. Därvid har inkuransrisk beaktats.

Finansiella tillgångar och skulder

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

Redovisning i och borttagande från balansräkningen

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

Värdering av finansiella tillgångar

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

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

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

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

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

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

Värdering av finansiella skulder

Finansiella skulder värderas till upplupet anskaffningsvärde. Utgifter som är direkt hänförliga till upptagande av lån korrigerar lånets anskaffningsvärde och periodiseras enligt effektivräntemetoden.

Derivatinstrument med negativt värde och för vilka säkringsredovisning inte tillämpats (se nedan) redovisas som finansiella skulder och värderas till det belopp som för företaget är mest förmånligt om förpliktelsen regleras eller överläts på balansdagen.

Säkringsredovisning

Säkringsredovisning tillämpas endast då det finns en ekonomisk relation mellan säkringsinstrumentet och den säkrade posten som överensstämmer med företagets mål för riskhantering. Dessutom krävs att säkringsförhållandet förväntas vara mycket effektivt under den period för vilken säkringen har identifierats samt att säkringsförhållandet och företagets mål för riskhantering och riskhanteringsstrategi avseende säkringen är doku- menterade senast när säkringen ingås.

(i) Säkring av fordringar och skulder i utländsk valuta

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

(ii) Säkring av bindande åtaganden och prognostiserade transaktioner i utländsk valuta

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

Ersättningar till anställda

Ersättningar till anställda efter avslutad anställning

– Klassificering

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

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

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

Koncernen har både förmåns- och avgiftsbestämda pensionsplaner.

– Avgiftsbestämda planer

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

– Förmånsbestämda planer

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

Ersättningar vid uppsägning

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

- a) avsluta en anställds eller en grupp av anställdas anställning före den normala tidpunkten för anställningens upphörande, eller
- b) lämna ersättningar vid uppsägning genom erbjudande för att uppmuntra frivillig avgång.

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

Skatt

Skatt på årets resultat i resultaträkningen består av aktuell skatt och uppskjuten skatt. Aktuell skatt är inkomstskatt för innevarande räkenskapsår som avser årets skattepliktiga resultat och den del av tidigare räkenskapsårs inkomstskatt som ännu inte har redovisats. Uppskjuten skatt är inkomstskatt för skattepliktigt resultat avseende framtida räkenskapsår till följd av tidigare transaktioner eller händelser.

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

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

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

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

Eventualförpliktelser

En eventualförpliktelse är:

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

Eventualförpliktelser är en sammanfattande beteckning för sådana garantier, ekonomiska åtaganden och eventuella förpliktelser som inte tas upp i balansräkningen.

Intäkter

Intäkter har tagits upp till verkligt värde av vad som erhållits eller kommer att erhållas och redovisas i den omfattning det är sannolikt att de ekonomiska fördelarna kommer att tillgodogöras bolaget och intäkterna kan beräknas på ett tillförlitligt sätt.

Försäljning av produkter

Vid försäljning av produkter redovisas normalt inkomsten som intäkt när de väsentliga förmåner och risker som är förknippade med ägandet av produkten har överförts från företaget till köparen.

Ränta, royalty och utdelning

Intäkt redovisas när de ekonomiska fördelarna som är förknippade med transaktionen sannolikt kommer att tillfalla företaget samt när inkomsten kan beräknas på ett tillförlitligt sätt. Ränta redovisas som intäkt enligt effektivräntemetoden. Royalty periodiseras i enlighet med överenskommelsens ekonomiska innebörd. Utdelning redovisas när ägarens rätt att erhålla betalningen har säkerställts.

Koncernredovisning

Dotterföretag

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

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

Intresseföretag

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

Eliminering av transaktioner mellan koncernföretag, intresseföretag och gemensamt styrda företag

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

Redovisningsprinciper i moderföretaget

Redovisningsprinciperna i moderföretaget överensstämmer med de ovan angivna redovisningsprinciperna i koncernredovisningen utom i nedanstående fall.

Finansiella tillgångar och skulder

– Andelar i dotterföretag, intresseföretag och gemensamt styrda företag

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

– Skatt

I moderföretaget särredovisas inte uppskjuten skatt som är hänförlig till obeskattade reserver.

– Avsättningar

En avsättning redovisas i balansräkningen när företaget har en legal eller informell förpliktelse till följd av en inträffad händelse och det är sannolikt att ett utflöde av resurser krävs för att reglera förpliktelsen och en tillförlitlig uppskattning av beloppet kan göras.

Vid första redovisningstillfället värderas avsättningar till den bästa uppskattningen av det belopp som kommer att krävas för att reglera förpliktelsen på balansdagen. Avsättningarna omprövas varje balansdag.

– Anteciperad utdelning

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

– Koncernbidrag och aktieägartillskott

Koncernbidrag som erhållits/lämnats redovisas som en bokslutsdisposition i resultaträkningen. Det erhållna/lämnade koncernbidraget har påverkat företagets aktuella skatt.

Aktieägartillskott som lämnas utan att emitterade aktier eller andra egetkapitalinstrument erhållits i utbyte redovisas i balansräkningen som en ökning av andelens redovisade värde.

NOT 2 UPPSKATTNINGAR OCH BEDÖMNINGAR

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

Enligt företagsledningen är väsentliga bedömningar avseende tillämpade redovisningsprinciper samt källor till osäkerhet i uppskattningar inom koncernen och moderföretaget främst relaterade till immateriella anläggningstillgångar, lagervärdering och fordringar.

Immateriella anläggningstillgångar

De väsentliga riskerna i den finansiella rapporteringen avser främst redovisat värde på immateriella anläggningstillgångar. Det bokförda värdet är beroende av att den framtida marknaden för bolagets tjänster utvecklas som förväntat. Per den 31 mars 2020 är bedömningen att redovisat värde på dessa poster inte överstiger verkligt värde.

Fordringar

Fordringar redovisas netto efter reserveringar för osäkra kundfordringar. Reserven avseende fordringar baseras på individuell bedömning. Nettovärdet motsvarar det värde som förväntas erhållas. Nuvarande reservering bedöms tillräcklig av företagsledningen.

Varulager

Varulagret har värderats till det lägsta av anskaffningsvärde och nettoförsäljningsvärde. Storleken av nettoförsäljningsvärdet omfattar beräkningar bland annat utifrån bedömningar av framtida försäljningspriser där bedömda prisnedsättningar beaktas. Verkligt utfall av framtida försäljningspriser kan komma att avvika från gjorda bedömningar.

NOT 3 NETTOOMSÄTTNING PER GEOGRAFISK MARKNAD

Nettoomsättning per geografisk marknad	KONCERNEN	
	2019/20	2018/19
Europa	3 211,0	3,832,7
USA	1 345,3	1,136,0
Sverige	113,1	109,2
Övrigt	580,0	676,1
	5 249,4	5,754,0

Nettoomsättning per geografisk marknad	MODERFÖRETAGET	
	2019/20	2018/19
Europa och övrigt	495,4	416,0
Sverige	0,5	0,4
	495,9	416,4

NOT 4 ÖVRIGA RÖRELSEINTÄKTER

	KONCERNEN	
	2019/20	2018/19
Marknadsföringsbidrag	140,9	226,7
Kursvinster på fordringar/skulder av rörelsekaraktär	35,8	10,2
Upplösning av reserver	19,7	18,3
Skadestånd	16,3	37,8
Försäkringsersättning	6,4	5,0
Bidrag för projektutveckling	51,8	-
Övrigt	35,0	35,3
	305,9	333,3

	MODERFÖRETAGET	
	2019/20	2018/19
Kursvinster på fordringar/skulder av rörelsekaraktär	11,1	12,9
Övrigt	-	0,3
	11,1	13,2

Under året har bidrag erhållits för projektutveckling. Projektutvecklingsutgifter aktiveras i enlighet med bolagets redovisningsprinciper. Erhållna bidrag redovisas på egen rad i koncernens resultaträkning och reducerar aktiverat utvecklingsarbete för egen räkning. Rörelseresultatet påverkas inte under utvecklingstiden.

NOT 5 ARVODE OCH KOSTNADSERSÄTTNING TILL REVISORER

	KONCERNEN	
	2019/20	2018/19
EY		
Revisionsuppdrag	4,9	1,7
Skatterådgivning	0,4	-
Andra uppdrag	7,0	5,7
Övriga revisorer		
Revisionsuppdrag	2,5	3,2
Skatterådgivning	1,1	1,1
Andra uppdrag	2,4	0,1
	18,3	11,8

	MODERFÖRETAGET	
	2019/20	2018/19
EY		
Revisionsuppdrag	1,8	0,5
Andra uppdrag	2,2	1,8
	4,0	2,3

Med revisionsuppdrag avses granskning av årsredovisningen och bokföringen samt styrelsens och verkställande direktörens förvaltning, övriga arbetsuppgifter som det ankommer på företagets revisor att utföra samt rådgivning eller annat biträde som föranleds av iakttagelser vid sådan granskning eller genomförandet av sådana övriga arbetsuppgifter.

NOT 6 ANSTÄLLDA, PERSONALKOSTNADER OCH ARVODEN TILL STYRELSE

Medelantal anställda	varav		varav	
	2019/20	män, %	2018/19	män, %
MODERFÖRETAGET				
Sverige	10	70%	3	100%
Totalt i moderföretaget	10	70%	3	100%
DOTTERFÖRETAG				
Sverige	266	76%	81	84%
Österrike	189	47%	111	77%
Tyskland	412	72%	230	79%
Tjeckien	141	86%	97	74%
USA	309	85%	170	77%
Storbritannien	217	81%	132	75%
Frankrike	21	90%	-	-
Italien	175	83%	-	-
Övriga	116	79%	202	78%
Totalt i dotterföretag	1 846	77%	1 023	78%
Koncernen totalt	1 856	77%	1 026	78%

Redovisning av könsfördelning bland ledande befattningshavare	Andel kvinnor %	
	2020-03-31	2019-03-31
MODERFÖRETAGET		
Styrelsen	20%	20%
Övriga ledande befattningshavare	0%	0%
Koncernen totalt		
Styrelsen	5%	2%
Övriga ledande befattningshavare	14%	0%

Löner och andra ersättningar samt sociala kostnader, inklusive pensionskostnader	2019/20		2018/19	
	Löner och ersättningar	Sociala kostnader	Löner och ersättningar	Sociala kostnader
MODERFÖRETAGET (varav pensionskostnader)	8,9	3,9 (1,1) ¹⁾	3,6	2,2 (0,8) ¹⁾
DOTTERFÖRETAG (varav pensionskostnader)	903,7	211,6 (65,6)	674,8	151,5 (49,2)
Koncernen, totalt ³⁾ (varav pensionskostnader)	912,6 ²⁾	215,5 (66,7)	678,4 ²⁾	153,7 (50,0)

¹⁾ Av moderföretagets pensionskostnader avser 0,4 MSEK (f.å. 0,5) företagets VD och styrelse. Företagets utestående pensionsförpliktelser till dessa uppgår till - (f.å. -).

²⁾ Av koncernens pensionskostnader avser 4,7 MSEK (4,6) koncernens VD:ar och styrelser. Koncernens utestående pensionsförpliktelser till dessa uppgår till - (f.å. -).

³⁾ Vissa bolag har klassificerat ersättningar till egenföretagare som en lönekostnad i resultaträkningen. Totalt uppgår ersättningen till - MSEK (f.å. 14,2), beloppet ingår inte summan - (678,4) MSEK i ovanstående tabell.

FORTS. NOT 6

Löner och andra ersättningar fördelade mellan styrelseledamöter med flera och övriga anställda	2019/20		2018/19	
	Styrelse och VD	Övriga anställda	Styrelse och VD	Övriga anställda
Moderföretaget (varav tantiem o.d.)	1,7 (-)	7,2	2,1 (-)	1,5
Dotterföretag (varav tantiem o.d.)	86,2 (12,7)	817,5	60,5 (8,9)	614,3
Koncernen totalt (varav tantiem o.d.)	87,9 (12,7)	824,7	62,6 (8,9)	615,8

Ledande befattningshavares ersättningar	2019/20							
	Grundlön, styrelse-arvoden	Rörlig ersättning	Övriga förmåner	Pensions-kostnad	Finansiella instrument mm	Övrig ersättning	Pensions-Summa	Pensions-förpliktelse
Kicki Wallje Lund	0,6	1,0	-	-	-	-	1,6	-
Lars Wingefors (ledamot och VD)	1,0	-	-	0,2	-	-	1,2	-
Erik Stenberg	0,7	-	-	0,2	-	-	0,9	-
Jacob Jonmyren	0,2	0,3	-	-	-	-	0,5	-
Ulf Hjalmarsson	0,2	-	-	-	-	-	0,2	-
Andra ledande befattningshavare (5 pers) ¹⁾	11,6	0,1	0,3	1,8	-	0,0	13,8	-
Summa	14,3	1,4	0,3	2,2	-	0,0	18,2	-

Ledande befattningshavares ersättningar	2018/19							
	Grundlön, styrelse-arvoden	Rörlig ersättning	Övriga förmåner	Pensions-kostnad	Finansiella instrument mm	Övrig ersättning	Pensions-Summa	Pensions-förpliktelse
Kicki Wallje Lund	0,5	0,7	-	-	-	-	1,2	-
Lars Wingefors (ledamot och VD)	1,1	-	-	0,3	-	-	1,4	-
Pia Rosin	0,1	-	-	-	-	-	0,1	-
Maria Segolsson	0,1	-	-	-	-	-	0,1	-
Erik Stenberg	0,9	-	-	0,2	-	-	1,1	-
Jacob Jonmyren	0,2	-	-	-	-	-	0,2	-
Ulf Hjalmarsson	0,2	-	-	-	-	-	0,2	-
Andra ledande befattningshavare (5 pers) ¹⁾	17,9	5,1	-	1,4	-	-	24,4	-
Summa	21,0	5,8	-	1,9	-	-	28,7	-

¹⁾ Ersättning till Andra ledande befattningshavare har utgått från det bolag de är anställda i.
För övriga befattningshavare har ersättningen utgått från moderföretaget.

Avgångsvederlag

Embracer Group respektive dess VD samt CFO ska iakta tre månaders uppsägningstid. Utöver uppsägningstiden har både VD och CFO rätt till ett avgångsvederlag motsvarande tre månadslöner, förutsatt att det är Embracer Group som sagt upp anställningsavtalet och att VD eller CFO inte har blivit avskedade.

Övriga VD:ar har en uppsägningstid i koncernen varierande mellan 3 till maximalt 6 månader där ersättning utgår tills anställningen avslutats. De övriga ledande befattningshavarna har rätt till en uppsägningstid med ersättning upp till 6 månader. Befattningshavarna ska iakta samma uppsägningstid.

NOT 7 OPERATIONELL LEASING

Leasingavtal där företaget är leasetagare	KONCERNEN	
	2020-03-31	2019-03-31
<i>Framtida minimileaseavgifter avseende icke uppsägningsbara operationella leasingavtal</i>		
Inom ett år	72,3	46,4
Mellan ett och fem år	184,7	151,7
Senare än fem år	12,2	19,4
	269,2	217,5
	2019/20	2018/19
Räkenskapsårets kostnadsförda leasingavgifter	65,2	40,5

Leasingkostnader avser i huvudsak externa lokalhyror.

Leasingavtal där företaget är leasetagare	MODERFÖRETAGET	
	2020-03-31	2019-03-31
<i>Framtida minimileaseavgifter avseende icke uppsägningsbara operationella leasingavtal</i>		
Inom ett år	2,1	0,2
Mellan ett och fem år	3,6	0,4
	5,7	0,6
	2019/20	2018/19
Räkenskapsårets kostnadsförda leasingavgifter	1,3	0,2

Moderföretaget har hyrt lokaler från ett närstående bolag 2019/2020, avtalet löper tillsvidare.

NOT 8 RESULTAT FRÅN ANDELAR I KONCERNFÖRETAG

	MODERFÖRETAGET	
	2019/20	2018/19
Nedskrivningar av aktier i dotterföretag	0,0	-71,0
	0,0	-71,0

NOT 9 RESULTAT FRÅN FINANSIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

	MODERFÖRETAGET	
	2019/20	2018/19
Valutakursvinst på långfristiga lån till dotterföretag	40,4	8,5
Övrigt	-0,7	-
	39,7	8,5

NOT 10 RÄNTEINTÄKTER OCH LIKANDE RESULTATPOSTER

	KONCERNEN	
	2019/20	2018/19
Ränteintäkter, övriga	2,6	2,5
Kursvinst	91,7	0,9
	94,3	3,4
	2019/20	2018/19
Ränteintäkter, koncernföretag	30,6	22,8
Ränteintäkter	0,1	-
Kursvinst	52,3	0,9
	83,0	23,7

NOT 11 RÄNTEKOSTNADER OCH LIKANDE RESULTATPOSTER

	KONCERNEN	
	2019/20	2018/19
Kursförluster	-13,5	-13,6
Räntekostnader, övriga	-17,4	-17,7
Övriga finansiella kostnader	-	-1,3
	-30,9	-32,6
	2019/20	2018/19
Resultat avyttring kortfristiga placeringar	-	-0,6
Kursförluster	-13,2	-19,0
Räntekostnader, övriga	-8,3	-8,9
	-21,5	-28,5

NOT 12 BOKSLUTSDISPOSITIONER, ÖVRIGA

	MODERFÖRETAGET	
	2019/20	2018/19
Periodiseringsfond, periodens avsättning	-45,0	-3,9
	-45,0	-3,9

NOT 13 SKATT PÅ PERIODENS RESULTAT

Skatt på årets resultat	KONCERNEN	
	2019/20	2018/19
KONCERNEN		
Aktuell skatt	-140,8	-85,9
Uppskjuten skatt	15,2	-62,4
Skatt hänförlig till tidigare år	0,1	-0,3
Total skattekostnad	-125,5	-148,6

FORTS. NOT 13

Avstämning av effektiv skatt	2019/20		2018/19	
	Procent	Belopp	Procent	Belopp
KONCERNEN				
Resultat före skatt		408,8		545,4
Skatt enligt gällande skattesats för moderföretaget	-21,4%	-87,5	-22,0%	-120,0
Effekt av andra skattesatser för utländska dotterföretag	-2,5%	-12,6	-2,5%	-13,8
Avskrivning på koncernmässig goodwill	-3,0%	-61,0	-3,0%	-16,5
Andra icke-avdragsgilla kostnader	-2,7%	-11,7	-2,7%	-14,5
Ej skattepliktiga intäkter	1,9%	31,3	1,9%	10,3
Ökning av underskottsavdrag utan motsvarande aktivering av uppskjuten skatt	-0,0%	-11,8	-0,0%	0,2
Utnyttjande av tidigare ej aktiverade underskottsavdrag	0,9%	24,3	0,9%	4,8
Skatt hänförlig till tidigare år	-0,1%	0,1	-0,1%	-0,3
Schablonränta på periodiseringsfond	-0,0%	-0,1	-0,0%	-0,1
Övrigt	0,2%	3,5	0,2%	1,3
Redovisad effektiv skatt	-30,7%	-125,5	-27,2%	-148,6

	2019/20		2018/19	
	Procent	Belopp	Procent	Belopp
MODERFÖRETAGET				
Resultat före skatt		137,8		29,2
Skatt enligt gällande skattesats för moderföretaget	-21,4%	-29,5	-22,0%	-6,4
Ej avdragsgilla kostnader	0,2%	-0,2	-54,5%	-15,9
Ej skattepliktiga intäkter	-0,1%	0,1	-	-
Schablonränta på periodiseringsfond	0,1%	-0,1	-0,3%	-0,1
Redovisad effektiv skatt	-21,5%	-29,7	-76,8%	-22,4

**NOT 14 FÄRDIGSTÄLLDA
UTVECKLINGSPROJEKT**

Ackumulerade anskaffningsvärden	KONCERNEN	
	2020-03-31	2019-03-31
Vid periodens början	1 014,4	304,2
Rörelseförvärv	5,6	98,6
Överfört från pågående projekt	548,1	519,0
Periodens investeringar	40,5	86,3
Utrangering	-81,8	-
Periodens omräkningsdifferenser	22,0	6,3
Vid periodens slut	1 548,8	1 014,4
Akkumulerade avskrivningar		
Vid periodens början	-619,5	-171,0
Periodens avskrivning	-553,8	-445,2
Utrangering	81,8	-
Periodens omräkningsdifferenser	-18,7	-3,3
Vid periodens slut	-1 110,2	-619,5
Redovisat värde vid periodens slut	438,6	394,9

Ackumulerade anskaffningsvärden	MODERFÖRETAGET	
	2020-03-31	2019-03-31
Vid periodens början	504,3	250,6
Överfört från pågående projekt	360,1	253,7
Omklassificeringar	17,5	-
Vid periodens slut	881,9	504,3
Akkumulerade avskrivningar		
Vid periodens början	-349,4	-126,3
Periodens avskrivning	-301,6	-223,1
Vid periodens slut	-651,0	-349,4
Redovisat värde vid periodens slut	230,9	154,9

NOT 15 IP-RÄTTIGHETER

Ackumulerade anskaffningsvärden	KONCERNEN	
	2020-03-31	2019-03-31
Vid periodens början	1 322,0	105,5
Rörelseförvärv	720,3	1 159,9
Periodens investeringar	14,3	32,8
Avyttringar	-3,7	0,0
Omklassificering	0,0	10,7
Periodens omräkningsdifferens	72,5	13,1
Vid periodens slut	2 125,4	1 322,0
Akkumulerade avskrivningar		
Vid periodens början	-266,1	-64,5
Periodens avskrivning	-359,4	-198,9
Avyttringar	2,1	0,0
Omklassificering	0,0	-0,2
Periodens omräkningsdifferens	-22,2	-2,5
Vid periodens slut	-645,6	-266,1
Redovisat värde vid periodens slut	1 479,8	1 055,9

MODERFÖRETAGET		
Akkumulerade anskaffningsvärden	2020-03-31	2019-03-31
Vid periodens början	134,0	90,5
Periodens investeringar	134,0	32,8
Avyttringar	-3,7	0,0
Omklassificering	0,0	10,7
Vid periodens slut	264,3	134,0
Akkumulerade avskrivningar		
Vid periodens början	-82,0	-64,5
Periodens avskrivning	-31,6	-17,3
Avyttringar	2,1	0,0
Omklassificering	0,0	-0,2
Vid periodens slut	-111,5	-82,0
Redovisat värde vid periodens slut	152,8	52,0

NOT 16 PUBLICERINGS- OCH DISTRIBUTIONSRELATIONER

KONCERNEN		
Akkumulerade anskaffningsvärden	2020-03-31	2019-03-31
Vid periodens början	208,4	-
Rörelseförvärv	-	205,5
Periodens omräkningsdifferens	10,9	2,9
Vid periodens slut	219,3	208,4
Akkumulerade avskrivningar		
Vid periodens början	-47,3	-
Periodens avskrivning	-36,6	-46,6
Periodens omräkningsdifferens	-4,5	-0,7
Vid periodens slut	-88,4	-47,3
Redovisat värde vid periodens slut	130,9	161,2

NOT 17 FILMRÄTTIGHETER

KONCERNEN		
Akkumulerade anskaffningsvärden	2020-03-31	2019-03-31
Vid periodens början	276,3	-
Rörelseförvärv	124,3	164,7
Periodens investeringar	142,6	107,8
Periodens omräkningsdifferens	28,7	3,8
Vid periodens slut	571,9	276,3
Akkumulerade avskrivningar		
Vid periodens början	-137,6	-
Periodens avskrivning	-173,4	-135,7
Periodens omräkningsdifferens	-15,9	-1,9
Vid periodens slut	-326,9	-137,6
Redovisat värde vid periodens slut	245,0	138,7

NOT 18 GOODWILL

KONCERNEN		
Akkumulerade anskaffningsvärden	2020-03-31	2019-03-31
Vid periodens början	906,0	24,7
Rörelseförvärv	829,9	877,7
Periodens omräkningsdifferenser	44,4	3,6
Vid periodens slut	1 780,3	906,0
Akkumulerade avskrivningar		
Vid periodens början	-75,8	-1,0
Periodens avskrivning	-285,1	-75,1
Periodens omräkningsdifferenser	-7,7	0,3
Vid periodens slut	-368,6	-75,8
Redovisat värde vid periodens slut	1 411,7	830,2

NOT 19 PÅGÅENDE PROJEKT

KONCERNEN		
Akkumulerade anskaffningsvärden	2020-03-31	2019-03-31
Vid periodens början	1 203,4	300,8
Rörelseförvärv	48,3	228,2
Överfört till färdigställda utvecklingsprojekt	-558,0	-519,0
Periodens investeringar	1 447,9	1 105,8
Under perioden avräknade förskott	-0,6	-
Omklassificeringar	17,4	61,9
Periodens omräkningsdifferens	138,7	25,7
Vid periodens slut	2 297,1	1 203,4
Akkumulerade avskrivningar		
Vid periodens början	-88,7	-
Periodens avskrivning	-33,4	-88,1
Periodens omräkningsdifferens	-4,7	-0,6
Omklassificeringar	-17,4	-
Vid periodens slut	-144,2	-88,7
Redovisat värde vid periodens slut	2 152,9	1 114,7

MODERFÖRETAGET		
Akkumulerade anskaffningsvärden	2020-03-31	2019-03-31
Vid periodens början	27,7	10,6
Omklassificeringar	-17,6	-
Periodens investeringar	0,0	17,1
Redovisat värde vid periodens slut	10,1	27,7

NOT 20 ÖVRIGA IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

KONCERNEN		
Akkumulerade anskaffningsvärden	2020-03-31	2019-03-31
Vid periodens början	17,0	72,6
Rörelseförvärv	2,5	13,8
Periodens investeringar	8,0	3,0
Avyttringar	-1,5	-
Omklassificeringar	-5,8	-72,5
Periodens omräkningsdifferenser	2,0	0,2
Vid periodens slut	22,2	17,0
Akkumulerade avskrivningar		
Vid periodens början	-5,6	-0,2
Periodens avskrivning	-4,9	-5,5
Avyttringar	0,5	-
Omklassificeringar	-0,9	0,2
Periodens omräkningsdifferenser	0,7	-0,1
Vid periodens slut	-10,2	-5,6
Redovisat värde vid periodens slut	12,0	11,4

MODERFÖRETAGET		
Akkumulerade anskaffningsvärden	2020-03-31	2019-03-31
Vid periodens början	-	10,6
Omklassificeringar	-	-10,6
Periodens investeringar	-	-
Redovisat värde vid periodens slut	-	-
Akkumulerade avskrivningar		
Vid periodens början	-	-0,2
Periodens avskrivning	-	-
Omklassificering	-	0,2
Vid periodens slut	-	-
Redovisat värde vid periodens slut	-	-

NOT 21 BYGGNADER OCH MARK

KONCERNEN		
Akkumulerade anskaffningsvärden	2020-03-31	2019-03-31
Vid periodens början	117,6	-
Periodens investeringar	3,5	108,7
Rörelseförvärv	0,0	7,3
Avyttringar och utrangeringar	-0,5	-
Periodens omräkningsdifferenser	7,7	1,6
Vid periodens slut	128,3	117,6
Akkumulerade avskrivningar		
Vid periodens början	-3,6	-
Periodens avskrivning	-3,7	-3,6
Periodens omräkningsdifferenser	-0,3	0,0
Vid periodens slut	-7,6	-3,6
Redovisat värde vid periodens slut	120,7	114,0

NOT 22 INVENTARIER, VERKTYG OCH INSTALLATIONER

KONCERNEN		
Akkumulerade anskaffningsvärden	2020-03-31	2019-03-31
Vid periodens början	65,7	12,5
Rörelseförvärv	10,5	19,6
Periodens investeringar	39,0	32
Avyttringar och utrangeringar	-0,2	-
Periodens omräkningsdifferenser	6,6	1,6
Vid periodens slut	121,6	65,7
Akkumulerade avskrivningar		
Vid periodens början	-24,1	-4,4
Rörelseförvärv	-2,2	-
Periodens avskrivning	-26,4	-19,3
Avyttringar och utrangeringar	0,2	-
Periodens omräkningsdifferenser	-5,3	-0,4
Vid periodens slut	-57,8	-24,1
Redovisat värde vid periodens slut	63,8	41,6

MODERFÖRETAGET		
Akkumulerade anskaffningsvärden	2020-03-31	2019-03-31
Vid periodens början	0,3	0,3
Periodens investeringar	1,6	-
Avyttringar och utrangeringar	-0,2	-
Vid periodens slut	1,7	0,3
Akkumulerade avskrivningar		
Vid periodens början	-0,3	-0,3
Periodens avskrivning	-0,1	0,0
Avyttringar och utrangeringar	0,2	-
Vid periodens slut	-0,1	-0,3
Redovisat värde vid periodens slut	1,6	0,0

NOT 23 ANDELAR I KONCERNFÖRETAG

Ackumulerade anskaffningsvärden	MODERFÖRETAGET	
	2020-03-31	2019-03-31
Vid periodens början	2 019,6	95,7
Periodens investeringar	530,7	1 923,8
Avyttringar	0,0	-
Vid periodens slut	2 550,3	2 019,6
Ackumulerade nedskrivningar		
Vid periodens början	-73,3	-2,3
Periodens nedskrivningar	-	-71,0
Vid periodens slut	-73,3	-73,3
Redovisat värde vid periodens slut	2 477,0	1,946,3

	Antal andelar	Andel i %	2020-03-31	2019-03-31
			Redovisat värde	Redovisat värde
THQ Nordic GmbH, FN366280y, Wien Österrike ¹⁾		100	217,8	0,3
We Sing Company Holding AB, 556997-4255, Karlstad, Sverige	500	100	0,1	0,1
House in the Woods AB, 556997-4271, Färentuna, Sverige	500	100	7,8	7,8
Mirage Game Studios AB, 559043-8437, Karlstad, Sverige	500	100	0,0	0,0
Pieces Interactive AB, 556744-4384, Skövde, Sverige	585 904	100	5,9	5,9
Experiment 101 AB, 559019-9609, Stockholm, Sverige	500	100	8,0	8,0
Coffee Stain Holding AB, 556995-0180, Skövde, Sverige	9 015	100	864,0	864,0
Koch Media Holding GmbH, 482610x, Höfen, Österrike ¹⁾	3 500	100	1 211,2	926,8
Bugbear Entertainment Oy, 1586716-8, Helsingfors, Finland	900	90	133,2	133,2
PAE Smart Investments LCC, 120 780 004 0315, Sankt Petersburg, Ryssland ²⁾		100	28,5	-
Övriga dotterföretag, vilande eller av mindre betydelse			0,5	0,2
			2 477,0	1 946,3

¹⁾ Under året har THQ Nordic GmbH och Koch Media holding AB erhållit aktieägartillskott från Embracer Group AB med 18,2 respektive 26,5 MEUR.

²⁾ PAE Smart Investments LCC är ett vilande bolag som startades för att förvärva Sabers verksamhet i Ryssland per 1 april 2020.

Rörelseförvärv under räkenskapsåret

Under året har Gunfire Games LLC, Milestone S.R.L., Amplifier Game Invest, KSM GmbH, Game Outlet Europe, PAE Smart Investments och Tarsier Studios förvärvats av koncernen. Utöver ovanstående bolag har ett flertal mindre förvärv skett.

NOT 24 LÅNGFRISTIGA FORDRINGAR PÅ KONCERNFÖRETAG

Ackumulerade anskaffningsvärden	MODERFÖRETAGET	
	2020-03-31	2019-03-31
Vid periodens början	154,7	146,3
Tillkommande fordringar	102,1	-
Årets omräkningsdifferenser	9,8	8,4
Vid periodens slut	266,6	154,7

NOT 25 ANDELAR I INTRESSEFÖRETAG

Ackumulerade anskaffningsvärden	KONCERNEN	
	2020-03-31	2019-03-31
Vid periodens början	14,3	-
Rörelseförvärv	36,8	13,9
Årets investering	7,3	-
Omklassificering	-0,4	-
Erhållen utdelning	-5,2	-
Periodens avyttring	-1,1	-
Årets andel i intresseföretag och gemensamt styrda företags resultat	3,6	0,4
Omräkningsdifferens	0,1	-
Redovisat värde vid periodens slut	55,4	14,3

KONCERNEN	Kapitalandel	Rösträttsandel	Antal andelar	Bokfört värde
Ghost Ship Games ApS	30%	30%	24 000	
Iron Gate AB	30%	30%	30 000	
Palindrome Interactive AB	50%	50%	500	
Fall Damage Studio AB	50%	50%	499	
Neon Giant AB	22%	22%	17 990	
Kavalri Games AB	22%	22%	1 694 216	
Framebunker ApS	34%	34%	42 475	
				55,4

KONCERNEN	Org nr	Säte
Ghost Ship Games ApS	37 98 98 19	Köpenhamn
Iron Gate AB	559203-4820	Skövde
Palindrome Interactive AB	559005-7906	Skövde
Fall Damage Studio AB	559064-6484	Stockholm
Neon Giant AB	559119-4070	Uppsala
Kavalri Games AB	559164-5089	Lidingö
Framebunker ApS	35 23 72 75	Köpenhamn

Ackumulerade anskaffningsvärden	MODERFÖRETAGET	
	2020-03-31	2019-03-31
Vid periodens början	70,0	-
Årets anskaffning	-	70,0
Redovisat värde vid periodens slut	70,0	70,0

MODERFÖRETAGET	Kapitalandel	Rösträttsandel	Antal andelar	Bokfört värde
Coffee Stain Publishing AB	30%	30%	450	70,0
				70,0

MODERFÖRETAGET	Org nr	Säte	Eget kapital	Resultat
Coffee Stain Publishing AB	559073-7069	Skövde	88,8	47,2

Resterande aktier ägs av Coffee Stain Holding AB, vilket innebär att bolaget ägs till 100 % av Embracer Group koncernen.

NOT 26 LÅNGFRISTIGA FORDRINGAR PÅ INTRESSEFÖRETAG

Ackumulerade anskaffningsvärden	KONCERNEN	
	2020-03-31	2019-03-31
Vid periodens början	-	-
Rörelseförvärv	9,0	-
Redovisat värde vid periodens slut	9,0	-

NOT 27 ÄGARINTRESSEN I ÖVRIGA FÖRETAG

Ackumulerade anskaffningsvärden	KONCERNEN	
	2020-03-31	2019-03-31
Vid periodens början	-	-
Årets investering	9,3	-
Omklassificering	0,4	-
Omräkningsdifferens	0,2	-
Redovisat värde vid periodens slut	9,9	-

NOT 28 UPPSKJUTEN SKATT

Väsentliga temporära skillnader	KONCERNEN 2020-03-31			Netto
	Uppskjuten skattefordran	Uppskjuten skatteskuld, kortfristig	Uppskjuten skatteskuld, långfristig	
Obeskattade reserver	-	-	37,0	-37,0
Immateriella tillgångar	34,3	-	369,0	-334,7
Materiella anläggningstillgångar	9,3	-	2,5	6,8
Övriga temporära skillnader	30,2	-	6,3	23,9
Skattemässigt underskottsavdrag	84,2	-	-	84,2
Andra outnyttjade skatteavdrag	7,5	-	-	7,5
Uppskjuten skattefordran/skuld	165,5	-	414,8	-249,3
Kvittning	-	-	-	-
Uppskjuten skattefordran/skuld (netto)	165,5	-	414,8	-249,3

Väsentliga temporära skillnader	MODERFÖRETAGET 2020-03-31
Uppskjuten skatteskuld hänförlig till obeskattade reserver	30,1

Väsentliga temporära skillnader	KONCERNEN 2019-03-31			Netto
	Uppskjuten skattefordran	Uppskjuten skatteskuld, kortfristig	Uppskjuten skatteskuld, långfristig	
Obeskattade reserver	-	-	29,9	-29,9
Immateriella tillgångar	13,7	54,3	185,4	-226,0
Materiella anläggningstillgångar	6,9	-	1,5	5,4
Övriga temporära skillnader	26,0	-	1,0	25,0
Skattemässigt underskottsavdrag	134,5	-	-	134,5
Andra outnyttjade skatteavdrag	0,6	-	-	0,6
Uppskjuten skattefordran/skuld	181,7	54,3	217,8	-90,4
Kvittning	-	-	-	-
Uppskjuten skattefordran/skuld (netto)	181,7	54,3	217,8	-90,4

Väsentliga temporära skillnader	MODERFÖRETAGET 2019-03-31
Uppskjuten skatteskuld hänförlig till obeskattade reserver	20,5

NOT 29 ANDRA LÅNGFRISTIGA FORDRINGAR

	KONCERNEN	
	2020-03-31	2019-03-31
Vid periodens början	0,2	-
Anskaffning under året	10,8	0,2
Rörelseförvärv	0,3	-
Redovisat värde vid periodens slut	11,3	0,2

NOT 30 FÖRUTBETALDA KOSTNADER OCH UPPLUPNA INTÄKTER

	KONCERNEN	
	2020-03-31	2019-03-31
Upplupna intäkter	56,2	88,5
Förutbetalda hyror	10,3	5,0
Förutbetalda kostnader	26,6	16,1
Övriga poster	16,6	7,0
	109,7	116,6

	MODERFÖRETAGET	
	2020-03-31	2019-03-31
Förutbetald hyra	0,6	-
Förutbetalda försäkringspremier	0,1	0,1
Förutbetalda finansieringskostnader	1,7	3,4
Förutbetalda räntekostnader	1,3	1,2
Övriga poster	6,6	0,4
	10,9	5,1

NOT 33 RESULTAT PER AKTIE

	KONCERNEN	
	2020-03-31	2019-03-31 ¹⁾
Resultat per aktie, SEK	0,91	1,56
Periodens resultat, MSEK	284,9	397,4
Vägt genomsnitt av antalet utestående aktier, tusental	311 411	254 493

¹⁾ Justering av föregående års siffror har skett mot bakgrund av den split 1:3 av aktier som skedde i oktober 2019.

Det finns inga utestående konverteringslån, teckningsoptioner eller liknande i Embracer Group som skulle kunna föranleda en potentiell utspädning för aktieägarna. Årsstämman i september 2019 beslutade, i enlighet med styrelsens förslag, att bemyndiga styrelsen att intill nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen besluta om emission av B-aktier, konvertibler och/eller

NOT 34 ACKUMULERADE ÖVERAVSKRIVNINGAR

	MODERFÖRETAGET	
	2020-03-31	2019-03-31
IP-rättigheter	9,3	9,3
	9,3	9,3

NOT 35 NOT 34 PERIODISERINGSFONDER

	MODERFÖRETAGET	
	2020-03-31	2019-03-31
Avsatt räkenskapsår 2014	13,9	13,9
Avsatt räkenskapsår 2015	13,4	13,4
Avsatt räkenskapsår 2016	17,2	17,2
Avsatt räkenskapsår 2017	37,9	37,9
Avsatt räkenskapsår 2018/19	3,9	3,9
Avsatt räkenskapsår 2019/20	45,0	-
	131,3	86,3

NOT 31 AKTIEKAPITAL

Aktiekapitalet i bolaget utgörs av 27 000 000 aktier av Serie A och 285 067 198 aktier av Serie B. Aktiernas är denominerade i SEK och varje aktie har ett kvotvärde om cirka 0,0027778 SEK. Varje A-aktie berättigar innehavaren till 10 röster och varje B-aktie berättigar innehavaren till 1 röst på bolagsstämmor.

NOT 32 FÖRSLAG TILL DISPOSITION AV FÖRETAGETS VINST

Styrelsen föreslår att fritt eget kapital, 5 333 197 TSEK, disponeras enligt följande:

Balanseras i ny räkning	5 333 197
Summa	5 333 197

teckningsoptioner med rätt att konvertera till respektive teckna B-aktier, med eller utan avvikelse från aktieägares företrädesrätt, till ett antal motsvarande maximalt tio (10) procent av det totala antalet aktier i Bolaget, att betalas kontant, genom apport och/eller genom kvittning. På bolagsstämman den 11 mars 2020 beslutades att bemyndiga styrelsen att intill nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen besluta om nyemission av A-aktier och B-aktier med avvikelse från aktieägares företrädesrätt att betalas kontant, genom apport och/eller genom kvittning.

Beslut om nyemission enligt ovan skulle endast ske för att slutföra förvärvet av Saber Interactive per den 1 april 2020 och antalet aktier som får emitteras får uppgå till högst det antal, och till den teckningskurs, som framgick av det pressmeddelande som offentliggjordes i samband med förvärvet av Saber, totalt 40 360 798 aktier, varav 6 399 137 utgör A-aktier och 33 961 661 utgör B-aktier.

NOT 36 AVSÄTTNING TILL PENSIONER

	KONCERNEN	
	2020-03-31	2019-03-31
Pensionsåtaganden		
Vid periodens början	37,7	-
Rörelseförvärv	-	35,4
Periodens pensionsavsättningar	2,4	2,3
Periodens omräkningsdifferenser	3,0	1,2
Nettoförändringar i tidigare avsättning	3,5	-1,2
Vid periodens slut	46,6	37,7

Pensionsåtagande som säkrats via inbetalningar

Vid periodens början	-18,4	-
Rörelseförvärv	-	-15,9
Periodens omräkningsdifferenser	-1,3	-0,6
Inbetalda medel	-2,0	-1,6
Nettoförändringar i tidigare inbetalda medel	-	-0,3
Vid periodens slut	-21,8	-18,4
Redovisat värde vid periodens slut	24,8	19,3

NOT 37 ÖVRIGA AVSÄTTNINGAR

	KONCERNEN		MODERFÖRETAGET	
	2020-03-31	2019-03-31	2020-03-31	2019-03-31
Avsättning för returer, prisjusteringar, kundbonus och reklamationer	284,9	312,8		
Beräknade tilläggsköpeskillingar	411,8	47,2		
Avsättning för tvister	40,3	33,8		
Avsättning för personalkostnader	57,4	26,4		
Övrigt	7,0	9,2		
	801,4	429,4		
Varav beräknas regleras inom 12 månader	389,6	360,9		
Varav beräknas regleras efter mer än 12 månader	411,8	68,5		
			Tilläggsköpeskillingar	3,6 3,6

2020-03-31	Ingående balans	Rörelse-förvärv	Ianspråk-taget	Upplösning av reserv	Avsättning under perioden	Omräknings-differens	Utgående balans
Avsättning för tilläggsköpeskillingar	47,2	-	-2,4	-	350,9	16,2	411,9
Avsättning till personalkostnader	26,4	22,3	-11,5	-	17,7	2,5	57,4
Avsättning för prisreduktion, returer, kundbonusar och reklamationer	312,8	52,0	-322,8	-12,3	239,7	15,4	284,8
Avsättning för tvister och advokatarvoden	33,8	0,5	-4,1	-4,2	12,3	2,1	40,4
Övrigt	9,2	5,7	-9,4	-	0,9	0,5	6,9
	429,4	80,5	-350,2	-16,5	621,5	36,7	801,4

2019-03-31	Ingående balans	Rörelse-förvärv	Ianspråk-taget	Upplösning av reserv	Avsättning under perioden	Omräknings-differens	Utgående balans
Avsättning för tilläggsköpeskillingar	3,6	-	-	-	43,6	-	47,2
Avsättning till personalkostnader	-	21,3	-7,3	-	11,9	0,5	26,4
Avsättning för prisreduktion, returer, kundbonusar och reklamationer	-	267,1	-233,6	-3,6	276,7	6,2	312,8
Avsättning för tvister och advokatarvoden	-	10,5	-5,5	-1,3	29,5	0,6	33,8
Övrigt	-	5,0	-2,5	-0,2	6,8	0,2	9,2
	3,6	303,9	-249,0	-5,1	368,5	7,5	429,4

Avsättning för returer, prisjusteringar, kundbonusar och reklamationer

Beloppen för periodens avsättningar och ianspråktaget under perioden avser kostnader för i huvudsak sålda spel och volymbonusar till kunder.

Tilläggsköpeskillingar

I samband med tre förvärv har en beräkning av villkorade köpeskillingar skett om 411,9 MSEK. De slutliga villkorade köpeskillingarna som motsvarar avsättningarna per 2020-03-31 är huvudsakligen beroende av intäktsutvecklingen för respektive spel under en viss tidsperiod från lanseringsdagen.

Tvister och arvoden

Avsättning för kostnader för tvister och arvoden baseras på det förväntade utfallet av aktiva juridiska processer. Avsättningen har gjorts utifrån koncernens bedömning av utfallet efter att ha inhämtat legal opinion från oberoende juridiska experter. Ökningen av avsättningen för tvister och arvoden baseras på aktuella riskbedömningar i de pågående processerna.

Avsättning till personalkostnader

Avser förväntade utbetalningar under en period om 40 år framåt i tiden avseende avtalsmässiga skyldigheter för personal (jubileumsförmåner, bonusar samt andra personalavsättningar avseende förmåner efter anställning som inte är pensioner/avgångsvederlag. Dessa avsättningar avser förpliktelser i Österrike, Italien, Frankrike och Spanien).

NOT 38 LÅNGFRISTIGA SKULDER

Ingen av koncernens skulder förfaller senare än fem år.

NOT 39 CHECKRÄKNINGSKREDIT

	KONCERNEN	
	2020-03-31	2019-03-31
Beviljad kreditlimit	283,2	250,0
Outnyttjad del	-138,3	-226,9
Utnyttjat kreditbelopp	144,9	23,1
	MODERFÖRETAGET	
	2020-03-31	2019-03-31
Beviljad kreditlimit	263,2	250,0
Outnyttjad del	-125,4	-226,9
Utnyttjat kreditbelopp	137,8	23,1

Utöver den outnyttjade checkkrediten fanns outnyttjade krediter om 1 630,7 MSEK (1 260,9) per balansdagen.

Sammantaget uppgick koncernens likvida medel, kortfristiga placeringar och outnyttjade kreditlimit till 4 279,3 MSEK per 31 mars 2020, jämfört med 4 416,9 MSEK per 31 mars 2019.

NOT 40 UPPLUPNA KOSTNADER OCH FÖRUTBETALDA INTÄKTER

	KONCERNEN	
	2020-03-31	2019-03-31
Förutbetalda intäkter	313,6	95,9
Upplupna personalrelaterade kostnader	44,2	39,5
Upplupna royalty/provisioner	53,2	112,6
Revision och konsultkostnader	2,2	1,0
Upplupna kostnader för handelsvaror	0,6	103,0
Reservering för returer m.m.	-	36,7
Övriga poster	20,4	31,1
	434,3	418,8

	MODERFÖRETAGET	
	2020-03-31	2019-03-31
Upplupna personalrelaterade kostnader	1,5	0,6
Revision och konsultkostnader	1,6	1,4
Upplupna styrelsearvoden	0,3	0,2
Upplupna räntekostnader	1,7	1,1
Övriga poster	0,5	0,1
	5,6	3,4

NOT 41 STÄLLDA SÄKERHETER OCH EVENTUALFÖRPLIKTELSE

	KONCERNEN	
	2020-03-31	2019-03-31
Ställda säkerheter		
<i>För egna skulder och avsättningar</i>		
<i>Checkräkningskredit/Övriga skulder till kreditinstitut</i>		
<i>Företagsinteckningar</i>	306,0	252,4
<i>Fastighetsinteckningar</i>	67,5	62,5
<i>Aktier i dotterföretag</i>	672,6	405,2
Summa ställda säkerheter	1 263,3	720,1
Eventualförpliktelser	27,8	51,4

Eventualförpliktelser

Beloppet för 2019/20 avser garantier för dotterföretags åtaganden inom Koch Media gruppen. Beloppet för 2018/19 avsåg garantiansvar för fakturor som sålts till oberoende part, så kallad forfeiting.

	MODERFÖRETAGET	
	2020-03-31	2019-03-31
Ställda säkerheter		
<i>För egna skulder och avsättningar</i>		
<i>Checkräkningskredit/Övriga skulder till kreditinstitut</i>		
<i>Företagsinteckningar</i>	250,0	250,0
<i>Aktier i dotterföretag</i>	1 429,0	1 180,0
<i>Fordringar på koncernföretag</i>	266,5	154,8
Summa ställda säkerheter	1 945,5	1 584,8
Eventualförpliktelser		
Borgen för dotterföretag	1,0	Inga

NOT 42 TRANSAKTIONER MED NÄRSTÄENDE

- > THQ Nordic GmbH har under 2019/20 sålt spel och tjänster till Game Outlet Europe AB³⁾ för 0,5 (13,1) MSEK.
- > Quantic Labs S.R.L.¹⁾ fakturerade THQ Nordic GmbH för QA-tjänster uppgående till ett belopp om totalt 18,2 MSEK (10,8).
- > Gaya Entertainment GmbH¹⁾²⁾ fakturerade Koch Media GmbH för såld merchandise uppgående till 0,5 MSEK (1,8).
- > Gaya Entertainment GmbH¹⁾²⁾ fakturerade THQ Nordic GmbH för såld merchandise uppgående till 3,0 MSEK (2,9).
- > THQ Nordic GmbH fakturerade Gaya Entertainment GmbH¹⁾²⁾ för produkter och tjänster uppgående till - MSEK (5,7).
- > Quantic Labs S.R.L.¹⁾ fakturerade Koch Media GmbH för tjänster uppgående till 0,7 MSEK (0,5).
- > Koch Media GmbH fakturerade Game Outlet Europe AB för tjänster uppgående till - MSEK (8,1).
- > Game Outlet Europe AB fakturerade Koch Media GmbH för tjänster uppgående till 0,1 MSEK (0,7).
- > THQ Nordic GmbH fakturerade Quantic Labs S.R.L.¹⁾ för tjänster uppgående till - MSEK (0,9).
- > Nordic Games Group AB fakturerade Game Outlet Europe AB³⁾ för tjänster uppgående till 0,1 MSEK (-).
- > Embracer Group AB har ett hyresavtal med Lars Wingefors AB. Embracer Group AB betalade 0,3 MSEK (0,3) i hyra och ytterligare 1,7 MSEK (0,1) för köp av inventarier och andra tjänster till bolag i Lars Wingefors AB-koncernen.

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) Bolaget ägdes fram till den 5 juni 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 5 juni 2019 ingår bolaget i Embracer Group.
- 3) Bolaget ägdes fram till den 15 augusti 2019 av Nordic Games Group AB. Sedan den 15 augusti ingår bolaget i Embracer Group.

NOT 43 BETALDA RÄNTOR OCH ERHÅLLEN UTDELNING

	KONCERNEN	
	2020-03-31	2019-03-31
Erhållen ränta realiserade kursvinster	64,6	2,5
Erlagd ränta	-30,9	-17,7
	MODERFÖRETAGET	
	2020-03-31	2019-03-31
Erhållen ränta realiserade kursvinster	83,0	-
Erlagd ränta och realiserade kursförluster	-21,5	-8,9

NOT 44 LIKVIDA MEDEL

Följande delkomponenter ingår i likvida medel	KONCERNEN	
	2020-03-31	2019-03-31
Banktillgodohavanden	2 317,6	2 429,7
	2 317,6	2 429,7

Följande delkomponenter ingår i likvida medel	MODERFÖRETAGET	
	2020-03-31	2019-03-31
Banktillgodohavanden	1 761,8	2 166,8
	1 761,8	2 166,8

NOT 45 ÖVRIGA UPPLYSNINGAR TILL KASSAFLÖDESANALYSEN

Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet m m	KONCERNEN	
	2019/20	2018/19
Avskrivningar	1 475,9	1 018,0
Orealiserade kursdifferenser	-	5,6
Rearesultat försäljning av anläggningstillgångar	-2,3	-
Övriga ej kassaflödespåverkande poster	-126,3	-62,8
	1 347,3	960,8

	MODERFÖRETAGET	
	2019/20	2018/19
Avskrivningar	333,3	240,3
Kursvinst på långsiktig fordran	-	-8,5
Nedskrivning av aktier i dotterbolag	-	71,0
Övrigt	9,4	-
	342,7	302,8

NOT 46 FÖRVÄRV AV DOTTERFÖRETAG

Förvärv under 2019/20

Företag	Verksamhet	Förvärvs-tidpunkt	Kapital och Röstandel	KONCERNEN
				Omsättning 2019/20
Piranha Bytes GmbH	Studio	2019-05-22	100%	527,3
Gaya Entertainment GmbH	Försäljning av merchandise (Partner Publishing)	2019-06-05	100%	
Gunfire Games LLC	Studio	2019-08-14	100%	
Milestone S.R.L.	Studio	2019-08-14	100%	
Amplifier Game Invest AB	Investeringsbolag inom spelsektorn	2019-08-14	100%	
KSM GmbH	Film	2019-08-15	100%	
Game Outlet Europé AB	Nischdistributör av spel	2019-08-15	100%	
Tarsier Studios AB	Studio	2019-12-31	100%	
Misc Games AS	Studio	2019-12-31	53%	
Voxler SAS	Studio	2020-02-19	100%	

Utöver ovanstående bolag har ett flertal mindre studios startats under verksamhetsåret 2019/20.

NOT 47 KONCERNUPPGIFTER

Av moderföretagets totala inköp och försäljning mätt i kronor avser 52,4 procent (10,8) av inköpen och 84,0 procent (98,0) av försäljningen andra företag inom hela den företagsgrupp som företaget tillhör.

NOT 48 VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER RÄKENSKAPSÅRETS SLUT

FÖRVÄRV

Saber Interactive

Embracer Group slutförde förvärvet av Saber Interactive Inc den 1 april 2020. Saber Interactive är en oberoende utvecklare och utgivare av högkvalitativa spel för PC, konsoler och mobilplattformar med huvudkontor i Maplewood, New Jersey. Företaget grundades av Matthew Karch, för närvarande VD, och Andrey Iones, för närvarande COO, år 2001. Saber Interactive har lång erfarenhet av projekt som startar från konceptualisering, design, förproduktion. Företaget har cirka 600 interna utvecklare fördelade över studios i St Petersburg i Ryssland, Madrid i Spanien, Porto i Portugal, Minsk i Belarus och Sundsvall i Sverige samt flera externa utvecklare som arbetar uteslutande för Saber Interactive. Spel som utvecklats inkluderar work-for-hire, självfinansierade samt sampublicerade egna titlar.

Köpeskilling: Initial köpeskilling om 150 miljoner USD på en kassa- och skuldfri basis samt en potentiell tilläggsköpeskilling om högst 375 miljoner USD. Den totala ersättningen, förutsatt full tilläggsköpeskilling, uppgår således till 525 miljoner USD.

Preliminärt övervärde och avskrivningar: De identifierade övervärdena om 5 853 MSEK har redovisats som goodwill i den preliminära förvärvsanalysen för Saber Interactive och kommer att resultera i förvärvsrelaterade avskrivningar på cirka 293 MSEK per kvartal de kommande fem åren från och med den 1 april 2020.

4A Games Limited

Embracer Group AB har ingått avtal om att förvärva Malta-baserade 4A Games Limited. 4A Games är en framstående oberoende AAA-utvecklare för PC och konsol som ligger bakom den framgångsrika Metro-franchisen och är en långsiktig utvecklingspartner till den av Embracer ägda förläggaren Deep Silver. Genom förvärvet tillför Embracer en ansedd grupp om 150+ personer uppdelat på två studios på Malta och i Ukraina samt förstklassig internt utvecklad och ägd First-Person-Shooter teknologi till koncernen. Den initiala köpeskillingen uppgår till cirka 36 MUSD på en kassa- och skuldfri basis och betalas kontant samt med nyemitterade B-aktier. Därtill utgår en tilläggsköpeskilling, förutsatt att överenskomna milstolparna uppfylls, om högst 35 MUSD. 4A Games förväntas generera en nettoomsättning om cirka 20 MEUR för perioden januari-december 2020, med en justerad EBIT om cirka 12 MEUR.

New World Interactive LLC

Embracer Group AB har ingått avtal om att förvärva USA/Kanada-baserade New World Interactive LLC. NWI är en prisbelönad indie-inspirerad skapare och utvecklare av First-Person-Shooter varumärken för PC som grundades 2010 i Nordamerika. Genom förvärvet adderar Embracer Group sin första studio i Kanada och etablerar ett starkt fotfäste för ytterligare tillväxt.

Deca Live Operations GmbH

Embracer Group AB har ingått avtal om att förvärva Tyskland-baserade Deca Live Operations GmbH. DECA Games, grundat av Ken Go som även är säljaren, är en mobile asset care och live-operations expert inom spelsegmentet free-to-play. Genom förvärvet adderar Embracer Group ett starkt team som bildar en grundsten i etablerandet av en växande och lönsam mobil- och

FORTS. NOT 48

FTP-verksamhet inom koncernen, samtidigt som DECA kommer att dra nytta av Embracers varumärkeskatalog, tillgång till kapital och affärsflöde. Den initiala köpeskillingen uppgår till cirka 25 MEUR och betalas genom nyemitterade B-aktier, samt en tilläggsköpeskilling, under förutsättning att överenskomna intäktsmål uppfylls, om högst cirka 60 MEUR.

Vermila Studios, en tio personer stark spelutvecklingsstudio baserad i Madrid, Spanien.

Rare Earth Games, en utvecklingsstudio baserad i Österrike med ett team av mycket erfarna branschveteraner.

Palindrome Interactive, (återstående 50% av aktierna) en spelstudio med 14 medarbetare belägen i Skövde.

Pow Wow Entertainment, en utvecklingsstudio med AAA- och GaaS-erfarenhet baserad i Wien, Österrike.

Sola Media, en försäljningsagent för internationella film- och TV-rättigheter baserad i Stuttgart, Tyskland.

Andra väsentliga händelser efter räkenskapsårets slut

> Vid en extra bolagsstämma valdes David Gardner till ny styrelseledamot med tillträde den 1 april 2020. David Gardner har en gedigen bransch-erfarenhet och hans yrkeserfarenhet omfattar både entreprenörskap och ledande befattningar inom både Electronic Arts och Atari S.A.

> Embracer Group genomförde en riktad nyemission om 1 646,5 MSEK den 8 april 2020. Den riktade nyemissionen stärker bolagets finansiella ställning ytterligare samt möjliggör att bolaget kan fortsätta sin strategi med framgångsrika förvärv och addera nya spelförläggare, spelutvecklingsstudios och nya spännande varumärken.

> Matthew Karch, vd och grundare av Saber Interactive, valdes till ny styrelseledamot vid extra bolagsstämma den 20 maj 2020.

> Amplifier Game Invest slutförde förvärvet av den Italien-baserade studion DESTINYbit med fyra utvecklare. Studion arbetar för närvarande på den kommande titeln Dice Legacy. För Amplifier Game Invest innebär förvärvet en expansion till södra Europa.

> Embracer Group etablerade ett kontor i Seoul, Korea, under ledning av Anton Skog, med fokus på affärsutveckling på den koreanska marknaden.

NOT 49 NYCKELTALSDEFINITIONER

Balansomslutning: Totala tillgångar

EBIT: Rörelseresultat före räntor och skatter

EBITDA: Rörelseresultat före av- och nedskrivningar

EBIT-marginal: EBIT i procent av nettoomsättningen

EBITDA-marginal: EBITDA i procent av nettoomsättningen

Medelantalet anställda: Antalet anställda i medeltal under perioden

Nettoomsättningstillväxt: Nettoomsättning för aktuell period genom nettoomsättning för samma period föregående år

Operativt EBIT: EBIT exkluderat icke-operativa avskrivningar

Resultat per aktie: Årets resultat / Vägt genomsnitt av antalet utestående aktier under året

Rörelsemarginal: Rörelseresultat / Nettoomsättning

Soliditet: Totalt eget kapital +78-78,4 procent för räkenskapsåret 2019/20 samt tidigare av obeskattade reserver / Totala tillgångar.

Karlstad den 21 augusti 2020

Kicki Wallje-Lund
Styrelseordförande

David Gardner

Ulf Hjalmarsson

Jacob Jonmyren

Matthew Karch

Erik Stenberg

Lars Wingefors
Verkställande direktör

Vår revisionsberättelse har lämnats den 26 augusti 2020

Ernst & Young AB

Ulrich Adolfsson
Auktoriserad revisor

REVISIONSBERÄTTELSE

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

RAPPORT OM ÅRSREDOVISNINGEN OCH KONCERNREDOVISNINGEN

Uttalanden

Vi har utfört en revision av årsredovisningen och koncernredovisningen för Embracer Group AB (publ) för räkenskapsåret 2019-04-01 – 2020-03-31. Bolagets årsredovisning och koncernredovisning ingår på sidorna 59-94 i detta dokument.

Enligt vår uppfattning har årsredovisningen och koncernredovisningen upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av moderbolagets och koncernens finansiella ställning per den 31 mars 2020 och av dessas finansiella resultat och kassaflöden för året enligt årsredovisningslagen. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisningens och koncernredovisningens övriga delar.

Vi tillstyrker därför att bolagsstämman fastställer resultaträkningen och balansräkningen för moderbolaget och koncernen.

Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt International Standards on Auditing (ISA) och god revisions sed i Sverige. Vårt ansvar enligt dessa standarder beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisors sed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

Annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen

Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för den andra informationen. Den andra informationen består av sidorna 1-58 (men innefattar inte årsredovisningen, koncernredovisningen och vår revisionsberättelse avseende dessa).

Vårt uttalande avseende årsredovisningen och koncernredovisningen omfattar inte denna information och vi gör inget uttalande med bestyrkande avseende denna andra information.

I samband med vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen är det vårt ansvar att läsa den information som identifieras ovan och överväga om informationen i väsentlig utsträckning är oförenlig

med årsredovisningen och koncernredovisningen. Vid denna genomgång beaktar vi även den kunskap vi i övrigt inhämtat under revisionen samt bedömer om informationen i övrigt verkar innehålla väsentliga felaktigheter.

Om vi, baserat på det arbete som har utförts avseende denna information, drar slutsatsen att den andra informationen innehåller en väsentlig felaktighet, är vi skyldiga att rapportera detta. Vi har inget att rapportera i det avseendet.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att årsredovisningen och koncernredovisningen upprättas och att de ger en rättvisande bild enligt årsredovisningslagen. Styrelsen och verkställande direktören ansvarar även för den interna kontroll som de bedömer är nödvändig för att upprätta en årsredovisning och koncernredovisning som inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag.

Vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen ansvarar styrelsen och verkställande direktören för bedömningen av bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. De upplyser, när så är tillämpligt, om förhållanden som kan påverka förmågan att fortsätta verksamheten och att använda antagandet om fortsatt drift. Antagandet om fortsatt drift tillämpas dock inte om styrelsen och verkställande direktören avser att likvidera bolaget, upphöra med verksamheten eller inte har något realistiskt alternativ till att göra något av detta.

Revisorns ansvar

Våra mål är att uppnå en rimlig grad av säkerhet om att årsredovisningen och koncernredovisningen som helhet inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag, och att lämna en revisionsberättelse som innehåller våra uttalanden. Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men är ingen garanti för att en revision som utförs enligt ISA och god revisions sed i Sverige alltid kommer att upptäcka en väsentlig felaktighet om en sådan finns. Felaktigheter kan uppstå på grund av oegentligheter eller misstag och anses vara väsentliga om de enskilt eller tillsammans rimligen kan förväntas påverka de ekonomiska beslut som användare fattar med grund i årsredovisningen och koncernredovisningen.

Som del av en revision enligt ISA använder vi professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Dessutom:

- > identifierar och bedömer vi riskerna för väsentliga felaktigheter i årsredovisningen och koncernredovisningen, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag, utformar och utför granskningsåtgärder bland annat utifrån dessa risker och inhämtar revisionsbevis som är tillräckliga och ändamålsenliga för att utgöra en grund för våra uttalanden. Risken för att inte upptäcka en väsentlig felaktighet till följd av oegentligheter är högre än för en väsentlig felaktighet som beror på misstag, eftersom oegentligheter kan innefatta agerande i maskopi, förfalskning, avsiktliga utelämnanden, felaktig information eller åsidosättande av intern kontroll.
- > skaffar vi oss en förståelse av den del av bolagets interna kontroll som har betydelse för vår revision för att utforma granskningsåtgärder som är lämpliga med hänsyn till omständigheterna, men inte för att uttala oss om effektiviteten i den interna kontrollen.
- > utvärderar vi lämpligheten i de redovisningsprinciper som används och rimligheten i styrelsens och verkställande direktörens uppskattningar i redovisningen och tillhörande upplysningar.
- > drar vi en slutsats om lämpligheten i att styrelsen och verkställande direktören använder antagandet om fortsatt drift vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen. Vi drar också en slutsats, med grund i de inhämtade revisionsbevisen, om det finns någon väsentlig osäkerhetsfaktor som avser sådana händelser eller förhållanden som kan leda till betydande tvivel om bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. Om vi drar slutsatsen att det finns en väsentlig osäkerhetsfaktor, måste vi i revisionsberättelsen fästa uppmärksamheten på upplysningarna i årsredovisningen och koncernredovisningen om den väsentliga osäkerhetsfaktorn eller, om sådana upplysningar är otillräckliga, modifiera uttalandet om årsredovisningen och koncernredovisningen. Våra slutsatser baseras på de revisionsbevis som inhämtas fram till datumet för revisionsberättelsen. Dock kan framtida händelser eller förhållanden göra att ett bolag och en koncern inte längre kan fortsätta verksamheten.
- > utvärderar vi den övergripande presentationen, strukturen och innehållet i årsredovisningen och koncernredovisningen, däribland upplysningarna,

och om årsredovisningen och koncernredovisningen återger de underliggande transaktionerna och händelserna på ett sätt som ger en rättvisande bild.

- > inhämtar vi tillräckliga och ändamålsenliga revisionsbevis avseende den finansiella informationen för enheterna eller affärsaktiviteterna inom koncernen för att göra ett uttalande avseende koncernredovisningen. Vi ansvarar för styrning, övervakning och utförande av koncernrevisionen. Vi är ensamt ansvariga för våra uttalanden.

Vi måste informera styrelsen om bland annat revisionens planerade omfattning och inriktning samt tidpunkten för den. Vi måste också informera om betydelsefulla iakttagelser under revisionen, däribland de eventuella betydande brister i den interna kontrollen som vi identifierat.

RAPPORT OM ANDRA KRAV ENLIGT LAGAR OCH ANDRA FÖRFATTNINGAR

Uttalanden

Utöver vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen har vi även utfört en revision av styrelsens och verkställande direktörens förvaltning för Embracer Group AB (publ) för räkenskapsåret 2019-04-01 – 2020-03-31 samt av förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust.

Vi tillstyrker att bolagsstämman disponerar vinsten enligt förslaget i förvaltningsberättelsen och beviljar styrelsens ledamöter och verkställande direktören ansvarsfrihet för räkenskapsåret.

Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt god revisionsred i Sverige. Vårt ansvar enligt denna beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorsred i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen som har ansvaret för förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust. Vid förslag till utdelning innefattar detta bland annat en bedömning av om utdelningen är försvarlig med

hänsyn till de krav som bolagets och koncernens verksamhetsart, omfattning och risker ställer på storleken av moderbolagets och koncernens egna kapital, konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt.

Styrelsen ansvarar för bolagets organisation och förvaltningen av bolagets angelägenheter. Detta innefattar bland annat att fortlöpande bedöma bolagets och koncernens ekonomiska situation och att tillse att bolagets organisation är utformad så att bokföringen, medelsförvaltningen och bolagets ekonomiska angelägenheter i övrigt kontrolleras på ett betryggande sätt. Verkställande direktören ska sköta den löpande förvaltningen enligt styrelsens riktlinjer och anvisningar och bland annat vidta de åtgärder som är nödvändiga för att bolagets bokföring ska fullgöras i överensstämmelse med lag och för att medelsförvaltningen ska skötas på ett betryggande sätt.

Revisorns ansvar

Vårt mål beträffande revisionen av förvaltningen, och därmed vårt uttalande om ansvarsfrihet, är att inhämta revisionsbevis för att med en rimlig grad av säkerhet kunna bedöma om någon styrelseledamot eller verkställande direktören i något väsentligt avseende:

- > företagit någon åtgärd eller gjort sig skyldig till någon försummelse som kan föranleda ersättnings-skyldighet mot bolaget, eller
- > på något annat sätt handlat i strid med aktiebolagslagen, årsredovisningslagen eller bolagsordningen.

Vårt mål beträffande revisionen av förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust, och därmed vårt uttalande om detta, är att med rimlig grad av säkerhet bedöma om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men ingen garanti för att en revision som utförs enligt god revisions-sed i Sverige alltid kommer att upptäcka åtgärder eller försummelse som kan föranleda ersättnings-skyldighet mot bolaget, eller att ett förslag till dispositioner av bolagets vinst eller förlust inte är förenligt med aktiebolagslagen.

Som en del av en revision enligt god revisions-sed i Sverige använder vi professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Granskningen av förvaltningen och förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust grundar sig främst på revisionen av räkenskaperna. Vilka

tillkommande granskningsåtgärder som utförs baseras på vår professionella bedömning med utgångspunkt i risk och väsentlighet. Det innebär att vi fokuserar granskningen på sådana åtgärder, områden och förhållanden som är väsentliga för verksamheten och där avsteg och överträdelser skulle ha särskild betydelse för bolagets situation. Vi går igenom och prövar fattade beslut, beslutsunderlag, vidtagna åtgärder och andra förhållanden som är relevanta för vårt uttalande om ansvarsfrihet. Som underlag för vårt uttalande om styrelsens förslag till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust har vi granskat om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Karlstad den 26 augusti 2020

Ernst & Young AB

Ulrich Adolfsson
Auktoriserad revisor

AKTIEÄGARINFORMATION

ÅRSSTÄMMA DEN 16 SEPTEMBER

Årsstämman i Embracer Group AB, org. nr 556582-6558 hålls onsdagen den 16 september 2020 kl. 15.00 på Elite Stadshotellet, Kungsgatan 22 i Karlstad.

INFORMATION MED ANLEDNING AV CORONAVIRUSET

På grund av utvecklingen av coronaviruset är målsättningen att årsstämman ska bli kort och effektiv med minsta risk för smittspridning. Aktieägare bör noga överväga att använda sig av möjligheten att förhandsrösta, se nedan, samt möjligheten att delta genom ombud. Aktieägare som uppvisar symptom på smitta (torrhosta, feber, andningsbesvär, halsont, huvudvärk, muskel- och ledvärk), har varit i kontakt med personer som uppvisar symptom, har vistats i ett riskområde eller tillhör en riskgrupp, uppmanas särskilt att nyttja sig av sådan möjlighet. Bolagets styrelse har beslutat om följande åtgärder för att minimera risken för spridning av coronaviruset vid stämman:

- > Möjligheten att förhandsrösta samt delta via videolänk.
- > Inregistrering till stämman börjar klockan 14.30.
- > Externa gäster bjuds inte in.
- > Ingen förtäring kommer att serveras.
- > Bolaget följer utvecklingen och myndigheters rekommendationer och kommer vid behov att uppdatera informationen om årsstämman på Bolagets hemsida, www.embracer.com.

RÄTT ATT DELTA OCH ANMÄLAN

Aktieägare som vill delta i årsstämman ska:

- > dels vara införd i den av Euroclear Sweden AB förda aktieboken på avstämningsdagen som är tisdagen den 8 september 2020;

- > dels senast torsdagen den 10 september 2020 anmäla sig och eventuella biträden (högst två) skriftligen per post till Baker & McKenzie Advokatbyrå KB, Att: Ian Gulam, Box 180, 101 23 Stockholm (vänligen märk kuvertet "Embracer årsstämma 2020") eller per e-post till ian.gulam@bakermckenzie.com. I anmälan bör uppges fullständigt namn, person- eller organisationsnummer, aktieinnehav, aktieslag, adress, telefonnummer samt i förekommande fall, uppgift om ställföreträdare, ombud eller biträde. Anmälan bör i förekommande fall åtföljas av fullmakter, registreringsbevis och andra behörighetshandlingar.

FÖRVALTARREGISTRERADE AKTIER

Aktieägare som har sina aktier förvaltarregistrerade hos bank eller annan förvaltare måste genom förvaltarens försorg tillfälligt låta inregistrera aktierna i eget namn för att äga rätt att delta i stämman. Sådan registrering, som normalt tar några dagar, ska vara verkställd senast tisdagen den 8 september 2020 och bör därför begäras hos förvaltaren i god tid före detta datum.

OMBUD M.M.

Aktieägare som företräds genom ombud ska utfärda skriftlig och daterad fullmakt för ombudet. Om fullmakten utfärdats av juridisk person ska bestyrkt kopia av registreringsbevis, eller motsvarande behörighetshandling, utvisande att de personer som har undertecknat fullmakten är behöriga firmatecknare för den juridiska personen, bifogas fullmakten. Fullmakten får inte vara äldre än ett år gammal, dock att fullmakten får vara äldre än ett år om det framgår att den är giltig för en längre period, längst fem år. En kopia av fullmakten samt eventuellt registreringsbevis bör, för att underlätta inpasseringen vid stämman, ha kommit Bolaget tillhanda genom att insändas till Bolaget på adress enligt ovan senast den 10 september 2020. Fullmakten i original samt registreringsbevis ska även uppvisas på stämman. Fullmaktsformulär kommer finnas tillgängligt via Bolagets hemsida, www.embracer.com, samt skickas utan kostnad till de aktieägare som begär det och uppger sin postadress.

FÖRHANDSRÖSTNING

Aktieägarna får utöva sin rösträtt vid stämman genom att rösta på förhand, s.k. poströstning enligt 3 § lagen (2020:198) om tillfälliga undantag för att underlätta genomförandet av bolags- och föreningsstämmor. Bolaget uppmanar aktieägarna att använda den möjligheten i syfte att minimera antalet deltagare som närvarar personligen vid stämman och därmed bidra till att minska smittspridningen.

För förhandsröstning ska ett särskilt formulär användas. Formuläret finns tillgängligt på www.embracer.com. En aktieägare som utövar sin rösträtt genom förhandsröstning behöver inte särskilt anmäla sig till stämman. Förhandsröstningsformuläret gäller som anmälan.

Det ifyllda formuläret måste vara Bolaget tillhanda senast torsdagen den 10 september 2020. Det ifyllda formuläret ska skickas till den adress som anges under "Rätt att delta och anmälan" ovan. Ifyllt formulär får även inges elektroniskt och ska då skickas till ian.gulam@bakermckenzie.com. Om aktieägaren är en juridisk person ska registreringsbevis eller annan behörighetshandling biläggas formuläret. Detsamma gäller om aktieägaren förhandsröstar genom ombud. Aktieägaren får inte förse förhandsrösten med särskilda instruktioner eller villkor. Om så sker är rösten ogiltig.

Ytterligare anvisningar och villkor framgår av förhandsröstningsformuläret.

DELTAGANDE PER DISTANS

Aktieägarna kan delta vid stämman, antingen personligen eller genom ombud eller per distans (via videolänk) samt förhandsrösta. De som önskar delta per distans och önskar utnyttja sin rösträtt kommer inte kunna göra det via videolänk utan måste antingen via ombud eller förhandsröstning utnyttja sin rösträtt. Bolaget kommer inför årsstämman att offentliggöra information om deltagande i stämman per distans.

IR-KONTAKT

Lars Wingefors

VD

Mobil: +46 (0)708 47 19 78

lars.wingefors@embracer.com

Du är också välkommen att ställa din fråga eller göra din förfrågan via e-mail: ir@embracer.com

KONTAKT

EMBRACER GROUP

IR

Lars Wingefors
Grundare och VD
lars.wingefors@embracer.com

Bolagsstyrning & hållbarhet

Karin Edner
Bolagsstyrning & hållbarhetskoordinator
karin.edner@embracer.com

Ekonomi

Johan Ekström
Finansdirektör
johan.ekstrom@embracer.com

Varumärke & kommunikation

Beatrice Flink Forsgren
Varumärkes- & kommunikationschef
beatrice.forsgren@embracer.com

OPERATIVA KONCERNER

THQ Nordic

Klemens Kreuzer
VD, THQ Nordic GmbH
kkreuzer@thqnordic.com

Koch Media

Klemens Kundratitz
VD, Koch Media
k.kundratitz@kochmedia.com

Coffee Stain

Anton Westbergh
VD, Coffee Stain
anton@coffeestain.se

Amplifier Game Invest

Per-Arne Lundberg
VD, Amplifier Game Invest
per-arne.lundberg@amplifiergameinvest.com

Saber Interactive

Matthew Karch
VD, Saber Interactive
karch@saber3d.com

STYRELSEKONTAKT

Kicki Wallje-Lund
Styrelseordförande
kicki.wallje-lund@embracer.com

ALLMÄNT
info@embracer.com

INVESTOR RELATIONS
ir@embracer.com

PRESS/MEDIA
press@embracer.com



EMBRACER⁺ GROUP

Embracer Group AB (publ)
Älvgatan 1
652 25 Karlstad
embracer.com