

EMBRACER⁺ GROUP

19/20

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ

APRIL 2019 – MARS 2020
EMBRACER GROUP AB (PUBL)
ORG NR. 556582-6558

OPERATIVT EBIT FÖR RÄKENSKAPSÅRET ÖKADE MED 35% TILL 1 033 MSEK

FJÄRDE KVARTALET, JANUARI–MARS 2020 (JÄMFÖRT MED JANUARI–MARS 2019)

- > Nettoomsättningen uppgick till 1 339,1 MSEK (1 630,5). Nettoomsättningen för affärsområdet Games minskade till 903,5 MSEK (1 034,9). Nettoomsättningen för affärsområdet Partner Publishing/Film minskade till 435,6 MSEK (595,6), främst på grund av att flera återförsäljare i slutet av kvartalet fått stänga ned till följd av covid-19 pandemin.
- > EBITDA uppgick till 495,2 MSEK (618,6), vilket motsvarar en EBITDA-marginal på 37%.
- > Operativt EBIT uppgick till 286,0 MSEK (395,9) motsvarande en operativ EBIT-marginal på 21%.
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet uppgick till 384,6 MSEK (527,1).
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 765,7 MSEK (777,2).
- > Resultat per aktie var 0,42 SEK (0,37).
- > Justerat resultat per aktie var 0,97 SEK (1,00).

HELÅRET, APRIL 2019–MARS 2020 (JÄMFÖRT MED APRIL 2018–MARS 2019)

- > Nettoomsättningen ökade med 3% till 5 249,4 MSEK (5 121,2). Nettoomsättning för affärsområdet Games ökade med 31% till 3 195,6 MSEK (2 447,1) medan affärsområdet Partner Publishing/Film minskade till 2 052,9 MSEK (2 674,1).
- > EBITDA ökade med 33% till 1 821,3 MSEK (1 366,7), motsvarande en EBITDA-marginal på 35%.
- > Operativt EBIT steg 35% till 1 033,0 MSEK (765,8) motsvarande en operativ EBIT-marginal på 20%.
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet uppgick till 1 604,2 MSEK (1 248,2).
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 1 728,3 MSEK (656,6).
- > Resultat per aktie var 0,91 SEK (1,19).
- > Justerat resultat per aktie var 2,81 SEK (2,12).

Nyckeltal koncernen	Jan–mar 2020	Jan–mar 2019	Apr 2019– mar 2020	Apr 2018– mar 2019
Nettoomsättning, MSEK	1 339,1	1 630,5	5 249,4	5 121,2
EBITDA, MSEK	495,2	618,6	1 821,3	1 366,7
Operativt EBIT, MSEK	286,0	395,9	1 033,0	765,8
EBIT, MSEK	96,7	172,0	345,4	467,3
Resultat efter skatt, MSEK	132,3	103,0	283,3	315,7
Kassaflöde från löpande verksamhet, före förändringar i rörelsekapitalet, MSEK	384,6	527,1	1 604,2	1 248,2
Kassaflöde från löpande verksamhet, MSEK	765,7	777,2	1 728,3	656,6
Omsättningstillväxt, %	-18	158	3	484
EBITDA-marginal, %	37	38	35	27
Operativt EBIT-marginal, %	21	24	20	15

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

KOMMENTAR FRÅN VD**OPERATIVT EBIT ÖVERSTEG 1 MILJARD SEK FÖR RÄKENSKAPSÅRET – 118 SPEL UNDER UTVECKLING**

Koncernen hade ytterligare ett stabilt kvartal med lönsamhet i linje med ledningens förväntningar. Koncernens nettoomsättning minskade till 1 339 MSEK (1 631). Minskningen beror på att den jämförbara perioden förra året innehöll lansering av AAA-titeln *Metro Exodus*. Trots avsaknaden av större lanseringar i kvartalet hade vårt affärsområde Games sitt näst bästa kvartal någonsin och genererade 904 (1 035) MSEK i nettoomsättning. Noterbara releaser i kvartalet var *Darksiders Genesis*, *Metro Exodus DLC Sam's story* och *Monster Energy Supercross 3*. Affärsområdet Games hade en rekordhög andel digital försäljning på 78% vilket delvis förklaras av en ökad spelkonsumtion, i många av våra viktigaste marknader, till följd av den rådande covid-19 pandemin. Värt att notera är att koncernen inte hade några större lanseringar under mars som troligen skulle ha ökat försäljningen ytterligare. Efter kvartalets slut har vi tydligt sett en ökad försäljning, på grund av noterbara lanseringar i april och maj. Försäljningen inom affärsområdet Partner Publishing/Film minskade till 436 MSEK (596) som en följd av att återförsäljare tvingades stänga i slutet av kvartalet på grund av covid-19 pandemin.

EBITDA uppgick till 495 MSEK (619), vilket motsvarar en EBITDA-marginal på 37% (38). Operativt EBIT uppgick till 286 MSEK med en operationell EBIT-marginal på 21% (24). Koncernen hade ett starkt kassaflöde från den löpande verksamheten på 766 MSEK (777), främst drivet av rörelseresultat och minskat rörelsekapital. Alla rapporterade affärssegment bidrog till koncernens operativa EBIT under kvartalet.

118 SPEL UNDER UTVECKLING

Vi har en av branschens mest spännande pipelines för kommande spel, som världen över engagerar över 3 000 spelutvecklare. Vi bedömer att det kommer att driva betydande organisk tillväxt av nettoomsättning, operativt EBIT och kassaflöde i affärsområdet Games under de kommande åren.

Genom förvärvet av Saber Interactive har koncernen för närvarande över 118 spel under utveckling varav 69 som ännu inte har utannonserats. Vi förväntar oss väsentlig tillväxt under det innevarande räkenskapsåret, drivet av ett stort antal högkvalitativa spellanseringar.

Vi förväntar oss att dubbla värdet av färdigställda spel från 589 MSEK till 1 200-1 400 MSEK i det innevarande räkenskapsåret som slutar 31 mars, 2021. Denna tillväxt kommer att drivas av kommande spellanseringar såsom *Biomutant*, *Chorus*, *Deep Rock Galactic*, *Destroy all Humans!*, *Iron Harvest*, *MotoGP 20*, *Ride 4*, *Snowrunner*, *Wasteland 3*, *WWE2K Battlegrounds* (i samarbete med 2K) och en mängd andra titlar som ännu inte har börjat marknadsföras. Utöver detta förväntar vi oss en solid katalogförsäljning baserad på en fortsatt stark efterfrågan på många av våra mest uppskattade varumärken, såsom *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*.

När vi blickar framåt till nästa räkenskapsår som slutar den 31 mars 2022, förväntar vi oss en fortsatt organisk tillväxt, drivet av ytterligare ökning av värdet för färdigställda spel, drivet av de första AAA-spellanseringarna sedan *Metro Exodus*. Från och med det året, förväntar vi oss AAA-lanseringar varje år.

För att ytterligare driva organisk tillväxt de kommande åren söker många talangfulla människor i alla våra förlag kontinuerligt efter nya attraktiva spelutvecklingsprojekt.

IMPONERANDE SAMARBETSINSATSER FÖR ATT MÖTA COVID-19

Covid-19-pandemin är en utmaning för oss alla och Embracer är inget undantag. Koncernen är fast besluten att prioritera alla anställdas och medarbetares säkerhet och välbefinnande. Vår decentraliserade modell, med lokalt beslutsfattande, har visat sig fungera bra i denna utmanande och svåra situation. Snabb omställning till digitala arbetsflöden och social distansering har i allmänhet fungerat smidigt och har bara orsakat mindre produktionsstörningar. Jag vill verkligen uttrycka min tacksamhet till alla våra anställda som så snabbt har anpassat sig till en ny situation och engagerat sig för att hålla verksamheten igång trots de svåra omständigheterna.

FÖRVÄRV OCH NYA STUDIOS

Under kvartalet hade vi glädjen att offentliggöra förvärvet av Saber Interactive, som slutfördes den 1 april. Saber Interactive är en ledande spelutvecklare och förläggare med mer än 600 anställda i sex olika länder. Saber har varit på vår radar länge med sin långa historia av att kontinuerligt leverera hög kvalitet. Deras ambitiösa steg mot självfinansierade projekt under senare år har varit särskilt imponerande, i synnerhet *World War Z* som sålt i fler än tre miljoner exemplar. Saber Interactive blir nu vår femte operativa koncern och kommer att förbli ett fristående bolag inom Embracer Group. I april lanserade de spelet *Snowrunner* vilket har presterat över ledningens förväntningar. Integrationsprocessen av Saber har hittills gått bra, trots covid-19 pandemin.

RIKTAD NYEMISSION OM 1,6 MILJARDER SEK FÖR FRAMTIDA FÖRVÄRV

Efter kvartalets slut stärkte vi vår kassa genom en riktad nyemission som inbringade 1 646,5 MSEK. Jag gläds över att efterfrågan var stor från såväl nya som befintliga aktieägare. Det möjliggör för fler förvärv av spelförläggare, utvecklingsstudios och nya spännande varumärken.

Vi har en lång lista av framtida förvärvskandidater. Vi ser en växande vilja över att bli en del av koncernen. För närvarande är vi involverade i flera pågående diskussioner som kan leda till framtida förvärv, däribland en handfull företag av betydande storlek som kan komma att forma nya operativa koncerner.

Jag skulle vilja ta tillfället i akt att välkomna både branschveteranen David Gardner och Saber Interactive-grundaren Matthew Karch, till moderföretagets styrelse.

Avslutningsvis vill jag tacka alla våra aktieägare, kunder, kollegor och affärspartners för att de har bidragit till vår växande familjs utveckling och framgång. Våra mest spännande år ligger fortfarande framför oss.

Stay safe. Hoppas vi ses snart.
Vänliga hälsningar från Värmland.

20 maj 2020, Karlstad, Sverige

Lars Wingefors,
Grundare och VD



FINANSIELL UTVECKLING

Alla kommentarer avser kvartalet om inte annat anges. Utvecklingen för helåret, april 2019–mars 2020 har samma förklaring, såvida inte annan kommentar lämnas specifikt för helåret.

KONCERNENS INTÄKTER

Nettoomsättning per affärsområde, MSEK	Jan–mar 2020	Jan–mar 2019	Förändr.	Apr 2019–mar 2020	Apr 2018–mar 2019	Förändr.
Games - THQ Nordic	306,7	142,8	115%	1 154,4	764,4	51%
Games - Deep Silver	514,7	794,4	–35%	1 796,3	1 571,1	14%
Games - Coffee Stain	82,1	97,7	–16%	245,8	111,6	120%
Games delsumma	903,5	1 034,9	–13%	3 196,5	2 447,1	31%
Partner Publishing/Film	435,6	595,6	–27%	2 052,9	2 674,1	–23%
Total nettoomsättning	1 339,1	1 630,5	–18%	5 249,4	5 121,2	3%

Koncernens nettoomsättning minskade med 18% eller 291,4 MSEK jämfört med föregående år.

Affärsområdet Games – THQ Nordic visade en stark tillväxt från föregående år, främst drivet av nya lanseringar och en stabil katalogförsäljning. Games – Deep Silver hade ett stabilt kvartal men försäljningen minskade jämfört med föregående år då *Metro Exodus* lanserades. Affärsområdet Games – Coffee Stain hade en gedigen katalogförsäljning i kvartalet som dämpade nedgången i försäljning jämfört med föregående år då *Satisfactory* lanserades.

Minskningen av nettoomsättningen i affärsområdet Partner Publishing/Film beror främst på effekterna av covid-19-pandemin. Förra årets intäkter inkluderade en titel som står för mer än hela avvikelserna mot årets intäkter. Avsaknaden av större releaser i kvartalet kompensades av en stark utveckling inom Film-verksamheten, drivet av katalogförsäljning och tillskott från det förvärvade KSM.

Koncernens nettoomsättning för verksamhetsåret ökade med 3%, drivet av en stabil tillväxt i affärsområdet Games.

KONCERNENS KOSTNADER

Rörelsens kostnader, MSEK	Jan–mar 2020	Jan–mar 2019	Apr 2019–mar 2020	Apr 2018–mar 2019
Handelsvaror	–666,2	–741,3	–2 576,0	–2 940,8
Övriga externa kostnader	–183,3	–291,4	–784,0	–793,5
Personalkostnader	–343,6	–211,1	–1 130,0	–737,0
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	–398,6	–446,6	–1 475,9	–899,4
Totala rörelsekostnader	–1 591,7	–1 690,4	–5 965,9	–5 370,6

Koncernens kostnader ökade under året till följd av förvärv och tillväxt i affärsområdet Games.

Handelsvaror inkluderar kostnader för replikering, licensavgifter och royalties. Handelsvaror minskade som ett resultat av lägre nettoomsättning i kvartalet. Handelsvaror i relation till nettoomsättningen ökade i kvartalet främst beroende på högre kostnader för royalty och prisgaranti i relation till den totala försäljningen. Detta är huvudorsaken för minskningen av bruttomarginalen från 55% till 50% i kvartalet jämfört med förra året.

Årets ökning av personalkostnaderna förklaras främst av ökade interna investeringar i koncernens spelportfölj där aktiverat eget arbete ökade med 108,0 MSEK från 116,1 MSEK till 224,1 MSEK. Minskningen av övriga externa kostnader från föregående år förklaras främst av minskade försäljningskostnader och marknadsföring på grund av tidpunkten för produktlanseringar.



KONCERNENS AVSKRIVNINGAR

Avskrivningar, MSEK	Jan–mar 2020	Jan–mar 2019	Apr 2019– mar 2020	Apr 2018– mar 2019
Immateriella tillgångar				
Utvecklade spel	148,1	192,2	587,1	473,8
Övriga immateriella tillgångar (Film etc.)	52,7	24,7	171,8	106,7
Summa	200,8	216,9	758,9	580,5
<i>Förvävsrelaterade avskrivningar</i>				
IP-rättigheter	66,9	165,6	359,4	188,3
Övervärden Partner Publishing/Film	12,0	15,4	43,1	36,2
Goodwill	110,4	42,9	285,1	73,9
Summa	189,3	223,9	687,6	298,4
Totalt immateriella tillgångar	390,1	440,8	1 446,5	878,9
Materiella tillgångar	8,4	5,8	29,4	20,5
Totala avskrivningar	398,5	446,6	1 475,9	899,4

De minskade avskrivningarna på spel förklaras främst av att kvartalets värde på slutförda spel är lägre jämfört med föregående år. Ökningen av avskrivningar för övriga immateriella tillgångar (Film etc.) under kvartalet beror främst på konsolideringen av KSM.

Minskningen av förvävsrelaterade avskrivningar under kvartalet jämfört med föregående år förklaras av slutförd PPA för Koch Media under föregående år, vilket resulterade i retroaktiva avskrivningar under perioden januari-mars 2019.

Ökningen av förvävsrelaterade avskrivningar under året hänförs till slutförda förvärv.

Avskrivningsprinciper

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

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

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

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

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

KONCERNENS RESULTAT

I kvartalet minskade Koncernens EBITDA från 618,6 MSEK till 495,2 MSEK jämfört med föregående år. Operativ EBIT minskade från 395,9 MSEK till 286,0 MSEK. Minskningen förklaras främst av kvartalets lägre nettoomsättning och bruttomarginal jämfört med samma period föregående år. Den lägre bruttomarginalen beror främst på högre kostnader för royalties och prisgaranti i relation till nettoomsättning. Förändringen i operativ EBIT påverkade även EBIT negativt, men motverkades av lägre avskrivningar på förvärv. EBIT minskade i kvartalet från 172,0 MSEK till 96,7 MSEK.



KONCERNENS KASSAFLÖDE OCH FINANSIELL STÄLLNING

Kvartalets kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapital uppgick till 384,6 MSEK (527,1). Nedgången beror huvudsakligen på minskade intäkter från verksamheten. Betald skatt för kvartalet uppgick till 30,2 MSEK. Förändring av rörelsekapital uppgår till 381,1 MSEK (250,1). Det förekom ingen effekt av forfaining under kvartalet då nyttjandet var noll den 31 december och 31 mars.

Föregående år minskade posten forfaining med cirka 56 MSEK under kvartalet. Justering för effekten av forfaining uppgår förändring i rörelsekapital till 381,1 MSEK (+306,1).

Minskningen av rörelsekapitalet under perioden är kopplat till en lägre nivå av lager och kundfordringar i kombination med en högre nivå av leverantörsskulder.

Kassaflödet från den löpande verksamheten efter förändring av rörelsekapital var 765,7 MSEK (777,2). Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till -25,8 MSEK (-288,3), varav -14,6 MSEK avser förvärvade företag. Koncernens investeringar i immateriella anläggningstillgångar uppgick till -464,4 MSEK (-326,0), främst relaterade till aktiverade kostnader för pågående spelutveckling om 416,9 MSEK och filmrättigheter 39,3 MSEK. Investeringar i materiella anläggningstillgångar uppgick till -14,4 MSEK (-6,6). Investeringar i finansiella tillgångar uppgick till -11,2 MSEK (0), främst relaterade till minoritetsandelar i utvecklingsstudios. Kassaflödet från finansieringsverksamheten uppgick till -558,6 MSEK (1 849,2), främst relaterat till ökat utnyttjande av kreditfaciliteter inom Koch Media.

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 2 510,3 MSEK jämfört med 2 784,7 MSEK den 31 december 2019. Koncernen hade också outnyttjade kreditfaciliteter på 1 769,0 MSEK jämfört med 659,4 MSEK den 31 december 2019. Sammantaget uppgick koncernens likvida medel och outnyttjade kreditlimiter till 4 279,3 MSEK i slutet av kvartalet, jämfört med 3 444,1 MSEK per 31 december 2019. Per 31 mars 2020 uppgick koncernens nettokassa till 1 019,4 MSEK jämfört med 838,1 MSEK den 31 december 2019.

IMMATERIELLA TILLGÅNGAR

Koncernen hade immateriella tillgångar till ett värde av 5 870,9 MSEK vid kvartalets utgång, jämfört med 5 633,0 MSEK i slutet av föregående kvartal, den 31 december 2019, fördelat enligt följande:

Immateriella tillgångar – specifikation	2020-03-31	2019-12-31	2019-03-31
Färdigställda spel	438,6	409,7	394,9
Pågående spelutvecklingsprojekt	2 117,7	1 748,8	1 114,7
Övriga immateriella tillgångar (film m.m.)	250,1	250,2	150,1
Immateriella tillgångar	2 806,4	2 408,7	1 659,7
IP-rättigheter	1 479,8	1 920,0	1 055,9
Övervärde, Partner Publishing/Film	173,0	192,1	161,2
Goodwill	1 411,7	1 112,2	830,2
Immateriella tillgångar relaterade till förvärv	3 064,5	3 224,3	2 047,3
Totalt	5 870,9	5 633,0	3 707,0

Den slutliga förvärvsanalysen för Milestone resulterade i att övervärden överfördes från IP-rättigheter till Goodwill vilket förklarar skillnaden jämfört med 31 december 2019.

SLUTLIGA FÖRVÄRVSANALYSER (PPA)

Under kvartalet slutfördes förvärvsanalyser, PPAs, för Warhorse, Gunfire och Milestone.

I den slutgiltiga PPA:n för Milestone gjordes en omfördelning av övervärden från IP-rättigheter om 450,1 MSEK till goodwill på 312,9 MSEK, vilket resulterade i ökade avskrivningar av goodwill med -36,5 MSEK under kvartalet och en minskning av avskrivningar på IP-rättigheter om 56,3 MSEK varav -21,9 MSEK och 33,8 MSEK hänförs till föregående kvartal.



MODERFÖRETAGET

Moderföretagets nettoomsättning för kvartalet uppgick till 102,0 MSEK (62,1) och resultatet före skatt var 5,2 MSEK (-130,3). Resultatet efter skatt var 4,7 MSEK (-117,6). Moderföretagets nettoomsättning under räkenskapsåret var 495,9 MSEK (347,0) och resultatet före skatt var 137,8 MSEK (6,1). Resultatet efter skatt var 108,1 MSEK (-11,2).

Investeringarna i immateriella tillgångar uppgick under kvartalet till 113,5 MSEK (6,9). Investeringar i immateriella tillgångar under räkenskapsåret uppgick till 383,7 MSEK (214,9).

Likvida medel uppgick den 31 mars 2020 till 1 954,5 MSEK (2 666,2). Moderföretagets eget kapital uppgick vid periodens slut till 5 575,1 MSEK (5 143,3).

UPPDATERING OM KREDITFACILITETER OCH TILLGÄNGLIG LIKVIDITET

Efter kvartalets utgång utvidgades koncernens outnyttjade kreditfaciliteter med 27 MEUR.

Koncernens kreditfaciliteter är huvudsakligen långsiktiga med en ränta mellan 0,5% och 1,0% vid utnyttjande. Den genomsnittliga räntekostnaden för utnyttjade kreditfaciliteter under det fjärde kvartalet var 0,8%. Kreditfaciliteterna är huvudsakligen utan säkerhet.

Koncernens kreditfaciliteter uppgick vid rapportperiodens slut till 3,5 miljarder SEK, fördelat mellan tio banker i olika länder, främst i euro. I koncernens finansieringsstrategi ligger att riskerna är diversifierade mellan länder, valutor och motparter vilket är i linje med att varje operativ koncern har ett betydande självbestämmande i sina respektive lokala verksamheter.

Vid rapportperiodens utgång uppgick koncernens totala likvida medel och outnyttjade tillgängliga kreditlimiter till cirka 5 miljarder SEK.

UPPDATERING OM FINANSIELL STRATEGI

Koncernen har som en avsiktlig försiktighetsåtgärd beslutat att inte skapa hävstång i verksamheten genom att tillföra skuldsättning och finansiell risk. Koncernen har under de senaste fem åren haft en hög organisk tillväxt, återinvesterat allt operativt kassaflöde i spelutveckling och lämnat ett begränsat fritt kassaflöde. När den befintliga pipelinen för spel under utveckling släpps under de kommande åren förväntas det fria kassaflödet påtagligt förbättras.

För att allokera det operativa kassaflödet från lanserade spel är högsta prioritet fortsatt, att återinvestera så mycket som möjligt i värdeskapande organiska tillväxtpotentialer, såsom nya spelprojekt. Nästa prioritet är att använda fritt kassaflöde för att finansiera mindre förvärv i de underliggande verksamheterna.

Detta innebär att kostnaderna för spelutveckling i allmänhet kommer att självfinansieras från operativt kassaflöde. Koncernens hävstångsförmåga kommer huvudsakligen att allokeras till större förvärv och användas för att hantera stora svängningar i rörelsekapitalet. Tillgängliga kreditfaciliteter med gynnsamma villkor ger oss möjlighet att finansiera betydande förvärv framöver.

Ambitionen är fortsatt att bibehålla en nettokassa i koncernen för att kunna ha maximal strategisk flexibilitet. För den rätta ickeorganiska tillväxtpotentialen kan dock en finansiell hävstång tillfälligt tillåtas att överstiga 1,0x operativt EBIT till nettoskuld, där operativt EBIT mäts som ledningens förväntningar för de kommande tolv månaderna. I sådana fall bör hävstångseffekten återställas till minst <1,0x nettoskuld till operationell EBIT på medellång sikt, antingen genom kassaflöden från verksamheten eller genom extern kapitalanskaffning.

VERKSAMHETSÖVERSIKT PER AFFÄRSOMRÅDE

AFFÄRSOMRÅDE GAMES – THQ NORDIC

THQ Nordic lanserade följande nya titlar under kvartalet januari-mars 2020:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Pillars of Eternity II - Deadfire</i>	THQ Nordic	Extern	PS4, Xbox One	Offline
<i>Monster Jam - Steel Titans</i>	THQ Nordic	Extern	Switch	Offline
<i>Darksiders - Genesis</i>	THQ Nordic	Eget	PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>DCL - The Game</i>	THQ Nordic	Extern	PC, PS4, Xbox One, Mac	On- och Offline
<i>Comanche - Early Access</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Online
<i>Remnant: From the Ashes</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	Offline
<i>Titan Quest: Ragnarök (Addon)</i>	THQ Nordic	Eget	PS4, Xbox One	Online
<i>Titan Quest: Atlantis (Addon)</i>	THQ Nordic	Eget	PS4, Xbox One	Online
<i>Townsmen: A Kingdom Rebuilt - The Seaside Empire</i>	Handy Games	Eget	PC, Switch	Online
<i>Townsmen: A Kingdom Rebuilt</i>	Handy Games	Eget	PS4, Xbox One	Online
<i>Spitlings</i>	Handy Games	Extern	Stadia	Online
<i>Aces of the Luftwaffe - Squadron</i>	Handy Games	Eget	iOS, Android	Online
<i>Through the Darkest of Times</i>	Handy Games	Extern	PC, Mac	Online

Nettoomsättningen för affärsområdet Games – THQ Nordic ökade med 115% till 307 MSEK jämfört med samma period föregående år.

Bland nya lanseringar genererades huvuddelen av intäkterna av konsolreleasen av *Darksiders Genesis*, som presterade i linje med ledningens förväntningar.

I katalogförsäljningen fortsatte *Wreckfest* att prestera bra på alla plattformar; titeln stod för en väsentlig del av intäkterna under det senaste räkenskapsåret.

Gunfires första varumärke, *Remnant*, fortsatte att prestera och genererade en royalty med hög marginal under kvartalet.

I det första kvartalet som slutar den 30 juni förväntas både *Desperados 3* och *Spongebob Battle for Bikini Bottom Rehydrated* bli noterbara intäktsdrivare.

Under kvartalet etablerade THQ Nordic två nya utvecklingsstudios - Nine Rock Games i Bratislava samt en *Gothic*-remakestudio i Barcelona. Studion i Bratislava har på kort tid lyckats bygga ett erfaret team med mer än 37 personer som arbetar med ett ännu icke tillkännagivet nytt IP.

BUSINESS AREA GAMES – COFFEE STAIN

Nettoomsättningen för affärsområdets Games - Coffee Stain minskade med 16% till 82,1 MSEK. Minskningen beror på att lanseringen av *Satisfactory* skedde under jämförbar period föregående år.

Coffee Stain visade ett av sina starkaste kvartal någonsin, där de viktiga titlarna; *Satisfactory*, *Goat Simulator* och *Deep Rock Galactic* var de största intäktsdrivarna. Alla tre titlar överträffade ledningens förväntningar under perioden.

Den efterlängtdade tredje uppdateringen av *Satisfactory* lanserades den 11 februari och mottogs väl av både sin publik och influencers som stärkte varumärket och bidrog till ökning av försäljningen.



Deep Rock Galactic presterade väl som ett resultat av nytt innehåll, fortlöpande community-arbete och framgångsrika kampanjer på Steam.

I det kommande kvartalet förväntas releasen av *Deep Rock Galactic* och *Satisfactory* att vara de största intäktsdrivarna. Vid tidpunkten för publiceringen av den här rapporten har både *Deep Rock Galactic* och *Hunt Down* lanserats till stor glädje bland många fans – där båda fått utmärkta recensioner.

Coffee Stain grundade under kvartalet en ny mindre studio i Sverige med två seniora spelutvecklare vilken kommer att presenteras i sinom tid.

AFFÄRSOMRÅDE GAMES – DEEP SILVER

Deep Silver lanserade följande nya titlar under kvartalet januari-mars 2020:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Hunt: Showdown</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Blair Witch</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One	Offline
<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>Ash of Gods: Redemption</i>	Ravencourt	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>Phoenix Point</i>	Deep Silver	Extern	PC	Offline
<i>Metro Exodus – Sam's Story (DLC)</i>	Deep Silver	Exklusiv licens	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Monster Energy Supercross 3</i>	Milestone	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch, Stadia	On- och Offline

Nettoomsättningen för affärsområdet Games - Deep Silver minskade med 35% till 515 MSEK i kvartalet jämfört med samma period föregående år. Minskningen beror på att lanseringen av *Metro Exodus* skedde under motsvarande period förra året.

Expansionen av *Metro*-varumärket hade en betydande inverkan på intäkterna under kvartalet och var den viktigaste intäktsdrivaren. Resultatet är en kombination av den nya DLC:n; *Sams story*, en version för *Metro Redux* på Switch och fortsatt stark katalogförsäljning i både fysiska och digitala kanaler.

Totalt sett var katalogförsäljningen stark under kvartalet, drivet av viktiga varumärken som *Kingdom Come: Deliverance*, *Pathfinder: Kingmaker* och *Outward*. Milestone lanserade ett spel i kvartalet, *Monster Energy Supercross - The Official Videogame 3* som presterade i linje med ledningens förväntningar. Sammantaget såg Milestone ökad digital försäljning medan den fysiska försäljningen minskade på grund av nedstängningar till följd av covid-19.

En ny lansering från Deep Silver under kvartalet var *Hunt: Showdown*, som bidrog till intäkterna. *Saints Row* bidrog också noterbart till kvartalets intäkter, baserat på återutgivningarna av *Saints Row the third* och *Saints Row IV re-elected* på Nintendo Switch.

Inför det första kvartalet, som slutar den 30 juni, förväntas de största intäktsdrivarna från nya lanseringar bli *Saints Row the Third Remastered* och *MotoGP 20* från Milestone.

Under kvartalet förvärvade Koch Media GmbH Voxler, den franska utvecklingsstudion bakom serien *Let's Sing* och andra titlar i musikspelgenren.



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – AMPLIFIER GAME INVEST

Amplifier Game Invest utsågs till Embracer Groups fjärde operativa enhet den 19 februari 2020. Företaget letar och investerar internationellt i talangfulla bolag i spelindustrin och har väckt stor uppmärksamhet. Under kvartalet etablerade Amplifier Game Invest en ny utvecklingsstudio; River End Games i Göteborg. Dessutom ökade Amplifier Game Invest sitt innehav till 55% i den norska fiskesimulatorutvecklaren Misc Games som är baserad i Stavanger. Möten har genomförts online och diskussioner pågår med företag och personer som vill bli en del av Amplifier Game Invest. Pandemin till trots så visar affärsverksamheten framsteg och teamet har varit kreativt i att hitta nya sätt att ansluta, uppdatera och dela idéer.

Efter perioden slutförde Amplifier Game Invest förvärvet av den Italien-baserade studion DESTINYbit. Den innovativa studion består av ett team på fyra utvecklare. Deras kommande spel, *Dice Legacy*, kommer att introducera spelare till en träningsbaserat överlevnads- och stadsbyggnadspel.

Förvärvet innebär också en expansion till södra Europa för Amplifier Game Invest. DESTINYbit blir ett helägt dotterbolag till Amplifier Game Invest AB och ansluter sig till en grupp bestående av nio andra spelutvecklingsföretag som redan idag ingår i Amplifier-familjen.

AFFÄRSOMRÅDE PARTNER PUBLISHING/FILM

Nettoomsättningen inom affärsområdet Partner Publishing/Film minskade med 27% till 436 MSEK under kvartalet, främst på grund av effekter från covid-19 pandemin.

Den fysiska distributionen av *Final Fantasy VII* från Square Enix påbörjades i kvartalet och var den huvudsakliga intäktsdrivaren för affärsområdet under kvartalet. Andra viktiga produkter under kvartalet var *Persona 5 Royal* (Atlus), *Doom Eternal* (Bethesda), *Yakuza Remastered* (Atlus) och *Two Point Hospital* (SEGA).

Nedgången i intäkter från fysiska återförsäljare kompenseras delvis av ökad e-handel under kvartalet. Alla koncernens logistikenheter över hela Europa förblev i drift under kvartalet.

Filmverksamheten hade ett stabilt kvartal i linje med ledningens förväntningar, drivet av fortsatta framgångar för Oscarprisbelönta *Parasite* på biografer och i fysisk detaljhandel. Det allmänna marknadsskiftet fortsatte och visade en betydande fysisk nedgång påverkad av covid-19, men fick en positiv digital försäljning istället.

Varken segmentet Games eller Film under Partner Publishing/Film förväntar sig några större betydande lanseringar under det första kvartalet som slutar den 30 juni.

PÅGÅENDE UTVECKLING OCH KOMMANDE RELEASER

Koncernen investerade 417,0 MSEK i sin växande utvecklingspipeline som kommer att driva tillväxt och lönsamhet de kommande åren.

Det totala värdet på de färdigställda spellanseringarna under kvartalet uppgick till 165,0 MSEK, drivet av lanseringar av *Darksider Genesis*, *Metro Exodus DLC Sam's Story* och *Monster Energy Supercross 3*.

Utannonserade releaser Affärsområde Games per den 20 maj 2020

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	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>Desperados 3</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Destroy all Humans! – Remake</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Scarf</i>	THQ Nordic	Extern	PC	Online
<i>Spongebob - Battle for Bikini Bottom Rehydrated</i>	THQ Nordic	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>The Guild 3</i>	THQ Nordic	Eget	PC	On- och Offline
<i>Knights of Honor II: Sovereign</i>	THQ Nordic	Eget	PC	On- och Offline
<i>Gothic - Remake</i>	THQ Nordic	Eget	PC, next gen consoles	On- och Offline
<i>A Rat's Quest</i>	HandyGames	Extern	PS4, Xbox One, PC, Switch	Online
<i>El Hijo</i>	HandyGames	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online
<i>One Hand Clapping</i>	HandyGames	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online
<i>Spitlings</i>	HandyGames	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online
<i>Aces of the Luftwaffe Squadron - Extended Edition</i>	HandyGames	Eget	Mobile	Online
<i>Townsmen VR</i>	HandyGames	Eget	PC, PS4	Online
<i>Endling - Extinction is Forever</i>	HandyGames	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>Chicken Police - Paint it red!</i>	HandyGames	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online
<i>Pile Up!</i>	HandyGames	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online
<i>Airhead</i>	HandyGames	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online
<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, Switch	On- och Offline
<i>Wasteland 3</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Maneater</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Windbound</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online
<i>Saints Row the Third Remastered</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>9 Monkeys of Shaolin</i>	Ravencourt	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>Cooking Mama Cookstar</i>	Ravencourt	Extern	PS4, Switch	Offline
<i>Deep Rock Galactic</i>	Coffee Stain	Extern	PC, Xbox One	Online
<i>HuntDown</i>	Coffee Stain	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch, Mobile	Online
<i>Satisfactory</i>	Coffee Stain	Eget	PC	Online
<i>Songs of Conquest</i>	Coffee Stain	Eget	PC	Online
<i>Midnight Ghost Hunt</i>	Coffee Stain	Extern	PC	Online
<i>Ride 4</i>	Milestone	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Era Combat</i>	Saber Interactive	Eget	Mobil	Online
<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 Playground</i>	Extern	Licens	Mobil	Online
<i>WWE 2K Battleground</i>	Extern	Extern	TBC	On- och Offline

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare.



HÄNDELSE EFTER KVARTALET S LUT

- > 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, spelutvecklingsstudior och nya spännande varumärken.
- > Vid en extra bolagsstämma valdes David Gardner till ny styrelseledamot med tillträde den 1 april 2020. David Gardner har en gedigen branscherfarenhet och hans yrkeserfarenhet omfattar både entreprenörskap och ledande befattningar inom både Electronic Arts och Atari S.A.
- > Matthew Karch, vd och grundare av Saber Interactive, föreslås att väljas till ny styrelseledamot vid kommande 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.

FÖRVÄRV EFTER KVARTALET S LUT

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 conceptualisering, design, förproduktion. Företaget har cirka 600 interna utvecklare fördelade över studior i St Petersburg i Ryssland, Madrid i Spanien, Porto i Portugal, Minsk i Vitryssland 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.

Saber Interactive har nära 20 års erfarenhet av spelutveckling och har utvecklat relationer med alla större utgivare, licensgivare och återförsäljare i spelindustrin. Dessutom har företaget erfarenhet av att förlägga egenutvecklade och sampublicerade spel, inklusive *World War Z*. Andra viktiga titlar utvecklade av Saber Interactive inkluderar *Mudrunner* och *NBA Playgrounds*. Saber Interactive bildar Embracer Groups femte operativa koncern.

Bakgrund och rational: Transaktionen är i linje med Embracer Groups långsiktiga strategi att identifiera och förvärva varumärken, spelutvecklingsstudios, förläggare eller andra verksamheter som kompletterar företagets verksamhet. De viktigaste höjdpunkterna för transaktionen inkluderar:

- > Senior ledning och utomordentligt erfarna och skickliga utvecklingsteam;
- > Stark lönsamhet med goda kassaflöden;
- > Stabil och återkommande intäktström 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; och
- > Plattform för ytterligare organisk tillväxt och förvärv.

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

Preliminärt övervärde och avskrivningar: Arbetet pågår med PPA för förvärvet av Saber Interactive och kommer att presenteras i delårsrapporten den 13 augusti 2020.



De första uppskattningarna indikerar ett övervärde mellan 6 000 MSEK och 6 250 MSEK, vilket kommer att resultera i kvartalsvisa avskrivningar av övervärden mellan 300 MSEK och 313 MSEK från och med den 1 april 2020.

Skillnaden mellan vederlag vid signering och övervärden är främst relaterat till en högre SEK/USD-kurs vid stängning, en högre aktiekurs vid stängning och preliminärt beräknade skillnader mellan lokala redovisningsstandarderna GAAP och K3.

TITLAR LANSERADE EFTER KVARTALET SLUT

Under perioden 1 april 2020 till 20 maj 2020 lanserades följande titlar:

Titel	Förläggare	Varumärkes- ägare	Plattformer	Försäljnings- kanaler
<i>Titan Quest: Ragnarök (Addon)</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	Online
<i>Titan Quest: Atlantis (Addon)</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	Online
<i>Rebel Cops</i>	Handy Games	Eget	iOS, Android	Online
<i>Through the Darkest of Times</i>	Handy Games	Extern	iOS, Android	Online
<i>Remnant: From the Ashes – Swamps of Corsus (DLC)</i>	Extern	Eget	PC	Online
<i>MotoGP 20</i>	Milestone	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch, Stadia	On- och Offline
<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

ÖVRIG INFORMATION

UTDELNING

Styrelsen föreslår att ingen utdelning lämnas till aktieägarna för räkenskapsåret april 2019 - mars 2020.

HÅLLBARHET OCH STYRNING

Styrelsen för Embracer Group är engagerad i hållbarhetsfrågor. Genom "Smarter Business", koncernens ramverk för hållbarhet, fortsätter arbetet med att sätta hållbarhet på allas agendor, genom den globala organisationen. Arbetet bedrivs främst genom ett pågående ambassadörsprogram med medlemmar från hela koncernen.

Under kvartalet har ambassadörsprogrammet utvecklats enligt plan och alla de fyra pelare som ramverket vilar på har nu omfattats. Workshops och grupparbete planeras för att ytterligare fördjupa arbetet, dels för att få en mer omfattande och djupgående förståelse för de specifika förutsättningar som råder i koncernens olika marknader, företag och branschfrågor samt dels för att dela erfarenheter och arbetssätt.

Utvecklingen av koncernens hållbarhetsredovisningen går framåt och kommer att inkluderas i den kommande årsredovisningen.

Integrationen av Saber Interactive har utvecklats väl och koncernens ramverk för hållbarhet och riktlinjer för styrning har behandlats.

Covid-19 har utmanat människor och samhällen i hela världen. Den psykiska ohälsan har ökat till följd av de åtgärder som har vidtagits mot spridningen av viruset. Efter kvartalet inledde Embracer ett partnerskap med organisationen Safe in our world, som erbjuder verktyg för att hantera psykisk ohälsa bland anställda och spelare.

En kortversion av uppförandekoden kommer att lanseras och spridas i organisationen senare i sommar. För att kunna sanktionera överträdelser av koden har koncernen inrättat en extern visselblåsarfunktion.

NÄRSTÅENDETRANSAKTIONER

Under kvartalet:

- > Quantic Labs S.R.L.¹⁾ fakturerade THQ Nordic GmbH för QA-tjänster uppgående till ett belopp om totalt 4,7 MSEK (3,5).
- > Quantic Labs S.R.L.¹⁾ fakturerade Koch Media GmbH för tjänster uppgående till 0,3 MSEK (0,1).

Embracer Group AB har även hyresavtal och avtal om andra tjänster med Lars Wingefors AB. Embracer Group AB betalade 0,0 MSEK (0,0).

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.



AKTIEN

ÄGARE PER 31 MARS 2020

Förändr. från
31 dec. 2019

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel		B-aktier
			kapital, %	röster, %	
Lars Wingefors genom bolag ¹⁾	19 504 401	88 571 196	34,63	51,10	
Swedbank Robur Fonder		23 873 624	7,65	4,30	-2 636 766
Erik Stenberg genom bolag ²⁾	4 223 172	19 177 800	7,50	11,06	
Handelsbanken Fonder		20 734 867	6,65	3,74	-65 976
Första AP-fonden		12 750 960	4,09	2,30	-2 070 000
Didner & Gerge Fonder		10 945 212	3,51	1,97	-580 877
Mikael Brodén genom bolag ³⁾	1 450 134	6 585 189	2,57	3,80	
Andra AP-fonden		4 933 738	1,58	0,89	1 767 169
Livförsäkringsbolaget Skandia		4 416 340	1,42	0,80	-660
Dan Sten Olsson med familj och stiftelse		3 820 004	1,23	0,69	16 010
Luisa Bixio ⁴⁾		3 801 969	1,22	0,69	
ODIN Fonder		3 650 000	1,17	0,66	-350 000
Klemens Kreuzer genom bolag ⁵⁾	605 352	2 748 963	1,08	1,59	
Avanza Pension		3 223 471	1,03	0,58	-592 272
Futur Pension		2 719 181	0,87	0,49	-1 096 014
Martin Larsson (Chalex AB)		2 618 097	0,84	0,47	-71 000
TIN Fonder		2 495 666	0,80	0,45	705 666
Reinhard Pollice genom bolag ⁶⁾	347 043	1 966 572	0,74	0,98	
Danske Invest (Lux)		2 185 000	0,70	0,39	526 000
BlackRock		2 087 350	0,67	0,38	49 795
Pelle Lundborg med familj genom bolag ⁷⁾	869 898	1 087 259	0,63	1,76	
Länsförsäkringar Fonder		1 875 807	0,60	0,34	245 262
Skandia Fonder		1 813 195	0,58	0,33	
RAM Rational Asset Management		1 608 723	0,52	0,29	
American Century Investment Management		1 289 920	0,41	0,23	227 918
Anton Westbergh ⁸⁾		1 206 333	0,39	0,22	-393 978
Aktia Asset Management		1 148 132	0,37	0,21	
Koch Media Holding GmbH ⁹⁾		1 127 928	0,36	0,20	
Sensor Fonder		1 101 092	0,35	0,20	19 739
Naventi Fonder		1 079 834	0,35	0,19	539 550
Svenska Handelsbanken AB for PB		1 007 053	0,32	0,18	128 192
Nordnet Pensionsförsäkring		903 730	0,29	0,16	-76 261
Fondita Fonder		870 000	0,28	0,16	-50 000
Janus Henderson Investors		842 443	0,27	0,15	-185 896
Michael Knutsson		800 000	0,26	0,14	-100 000
JP Morgan Asset Management		756 397	0,24	0,14	756 397
Allianz Global Investors		747 000	0,24	0,13	
Vedtraven Finans AB		648 093	0,21	0,12	
Metzler		630 800	0,20	0,11	65 800
Nordea Funds (Lux)		522 956	0,17	0,09	-4 770
TOPP 40	27 000 000	244 371 894	86,98	92,68	
ÖVRIGA	0	40 695 304	13,02	7,32	
TOTALT	27 000 000	285 067 198	100,00	100,00	

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

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

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

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

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

⁶⁾ Gigoalomaniac Holding AB som ägs till 100% av Reinhard Pollice, Affärs- och produktutvecklingsdirektör, THQ Nordic GmbH.

⁷⁾ Lumarisimo AB som ägs av Pelle Lundborg, medgrundare Embracer Group, med familj.

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

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

Källa: Holdings från Modular Finance.



INFORMATION OM NASDAQ FIRST NORTH GROWTH MARKET

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

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

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

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

REDOVISNING OCH VÄRDERINGSPRINCIPER

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

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

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

REVISORS GRANSKNING

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

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN OCH ÅRSSTÄMMA

Delårsrapport april-juni 2020	13 augusti 2020
Årsstämma 2019/2020	16 september 2020
Delårsrapport april-september 2020	18 november 2020
Delårsrapport april-december 2020	18 februari 2021

Årsstämman 2020 kommer att hållas den 16 september 2020. Årsredovisningen kommer att publiceras senast den 26 augusti 2020 på bolagets hemsida, och samtidigt göras tillgänglig på Embracer Groups huvudkontor i Karlstad.

FÖR YTTERLIGARE INFORMATION

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

För frågor om denna rapport, vänligen kontakta:

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



UNDERTECKNANDE OCH INTYGANDE

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

Karlstad, Sverige, 20 maj 2020

Kicki Wallje-Lund
Styrelseordförande

David Gardner

Ulf Hjalmarsson

Jacob Jonmyren

Erik Stenberg

Lars Wingefors
Verkställande direktör

Denna bokslutskommuniké är sådan information som Embracer Group AB är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 20 maj 2020 kl. 06:00 CET.

RESULTATRÄKNING – KONCERNEN

MSEK	Jan–mar 2020	Jan–mar 2019	Apr 2019– mar 2020	Apr 2018– mar 2019	Jan 2018– mar 2019
Nettoomsättning	1 339,1	1 630,5	5 249,4	5 121,2	5 754,1
Aktiverat arbete för egen räkning	224,1	116,1	752,8	417,5	475,2
Övriga rörelseintäkter	122,0	115,8	305,9	299,3	333,3
Summa rörelsens intäkter	1 685,2	1 862,4	6 308,1	5 837,9	6 562,6
Rörelsens kostnader					
Handelsvaror	–666,2	–741,3	–2 576,0	–2 940,8	–3 260,7
Övriga externa kostnader	–183,3	–291,4	–784,0	–793,5	–868,0
Personalkostnader	–343,6	–211,1	–1 130,0	–737,0	–841,2
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	–398,6	–446,6	–1 475,9	–899,4	–1 018,0
Summa rörelsens kostnader	–1 591,7	–1 690,4	–5 965,9	–5 370,6	–5 987,9
Andel i intresseföretags resultat efter skatt	3,2	0,0	3,2	0,0	0,0
Rörelseresultat	96,7	172,0	345,4	467,3	574,6
<i>Resultat från finansiella poster:</i>					
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	91,5	0,4	94,3	3,4	3,4
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	–18,8	–9,7	–30,9	–23,4	–32,6
Summa finansiella poster	72,8	–9,2	63,4	–19,9	–29,2
Resultat efter finansiella poster	169,5	162,7	408,8	447,3	545,4
Resultat före skatt	169,5	162,7	408,8	447,3	545,4
Skatt på periodens resultat	–37,2	–59,7	–125,5	–131,6	–148,6
Periodens resultat	132,3	103,0	283,3	315,7	396,8
<i>Hänförligt till:</i>					
Moderföretagets aktieägare	132,6	103,5	284,9	315,8	397,4
Innehav utan bestämmande inflytande	–0,3	–0,5	–1,6	–0,1	–0,6
Resultat per aktie, SEK	0,42	0,37	0,91	1,19	1,56
Genomsnittligt antal utestående aktier, miljoner	312	283	311	264	254

BALANSRÄKNING – KONCERNEN

MSEK	31 mar 2020	31 mar 2019
Immateriella anläggningstillgångar	5 870,9	3 707,0
Materiella anläggningstillgångar	184,5	155,6
Finansiella anläggningstillgångar	251,1	196,2
Varulager	352,8	322,9
Kortfristiga fordringar	1 467,6	1 297,3
Likvida medel	2 510,3	2 929,1
Summa tillgångar	10 637,2	8 608,2
Aktiekapital	0,9	0,9
Övrigt tillskjutet kapital	5 300,5	4 976,2
Annat eget kapital inkl årets resultat	1 093,9	735,7
Avsättningar	1 241,0	666,5
Långfristiga skulder	221,8	211,3
Kortfristiga skulder	2 779,1	2 017,7
Summa eget kapital och skulder	10 637,2	8 608,2
Räntebärande fordringar uppgår till	2 510,3	2 929,1
Räntebärande skulder uppgår till	1 490,9	918,1

EGET KAPITAL – KONCERNEN

MSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. periodens resultat	Minoritetens andel	Eget kapital i koncernen
Belopp per 1 april 2019	0,9	4 976,2	719,3	16,4	5 712,9
Omräkningsdifferens			70,3		71,0
Nyemission	0,0	324,8			324,8
Emissionskostnader ¹⁾		-0,5			-1,2
Övrigt			-5,7	10,3	4,6
Periodens resultat			284,9	-1,6	283,3
Belopp per 31 mars 2020	0,9	5 300,5	1 068,8	25,1	6 395,4

¹⁾ Emissionskostnader består av kostnader för emissionen 0,6 MSEK och skatteeffekt av kostnaderna om 0,1 MSEK.

KASSAFLÖDE I SAMMANDRAG – KONCERNEN

MSEK	Jan–mar 2020	Jan–mar 2019	Apr 2019–mar 2020	Apr 2018–mar 2019	Jan 2018–mar 2019
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet	384,6	527,1	1 604,2	1 248,2	1 440,0
Förändringar i rörelsekapitalet	381,1	250,1	124,1	-591,6	-83,6
Kassaflöde från den löpande verksamheten	765,7	777,2	1 728,3	656,6	1 356,4
Kassaflöde från investeringsverksamheten					
Förvärv av dotterföretag/rörelse	-14,6	-288,3	-905,7	-707,7	-1 070,6
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-464,4	-326,0	-1 653,4	-1 151,6	-1 335,7
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-14,4	-6,6	-42,4	-137,8	-140,3
Förvärv av finansiella tillgångar	-11,2	0,0	-32,6	0,0	0,0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-558,6	1 849,2	473,5	4 169,7	3 488,3
Periodens kassaflöde	-297,5	2 005,5	-432,3	2 829,2	2 298,1
Likvida medel vid periodens början	2 784,7	921,7	2 929,1	98,7	626,5
Omräkningsdifferens i likvida medel	23,1	1,9	13,5	1,2	4,5
Likvida medel vid periodens slut	2 510,3	2 929,1	2 510,3	2 929,1	2 929,1

RESULTATRÄKNING – MODERFÖRETAGET

MSEK	Jan–mar 2020	Jan–mar 2019	Apr 2019– mar 2020	Apr 2018– mar 2019	Jan 2018– mar 2019
Nettoomsättning	102,0	62,1	495,9	347,0	416,4
Övriga rörelseintäkter	10,2	8,7	11,1	7,8	13,2
Summa rörelsens intäkter	112,2	70,8	507,0	354,8	429,6
Rörelsens kostnader					
Övriga externa kostnader	-46,3	-5,9	-64,3	-17,5	-19,9
Personalkostnader	-4,7	-1,2	-12,8	-5,1	-6,3
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-85,2	-57,9	-333,3	-198,0	-240,3
Summa rörelsens kostnader	-136,2	-65,1	-410,4	-220,5	-266,6
Rörelseresultat	-24,0	5,7	96,6	134,3	162,9
Resultat från andelar i koncernföretag	0,0	-71,0	0,0	-71	-71,0
Resultat från finansiella anläggningstillgångar	55,8	2,2	60,2	1,9	8,5
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	48,4	5,4	62,5	20	23,7
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	-15,0	-6,2	-21,5	-12,6	-28,5
Summa finansiella poster	89,2	-69,5	101,2	-61,6	-67,3
Resultat efter finansiella poster	65,2	-63,8	197,8	72,6	95,7
Bokslutsdispositioner	-60,0	-66,5	-60,0	-66,5	-66,5
Resultat före skatt	5,2	-130,3	137,8	6,1	29,2
Skatt på periodens resultat	-0,5	12,7	-29,7	-17,3	-22,4
Periodens resultat	4,7	-117,6	108,1	-11,2	6,8

BALANSRÄKNING I SAMMANDRAG – MODERFÖRETAGET

MSEK	31 mar 2020	31 mar 2019
Immateriella anläggningstillgångar	393,8	234,6
Materiella anläggningstillgångar	1,6	-
Finansiella anläggningstillgångar	2 813,6	2 171,0
Kortfristiga fordringar	927,7	406,3
Likvida medel	1 954,5	2 666,2
SUMMA TILLGÅNGAR	6 091,2	5 478,1
Eget kapital	5 575,1	5 143,3
Obeskattade reserver	140,6	95,6
Avsättningar	3,6	3,6
Långfristiga skulder	221,7	208,4
Kortfristiga skulder	150,2	27,1
Summa eget kapital och skulder	6 091,2	5 478,1

NYCKELTAL – KONCERNEN

Finansiella mått som är definierade eller specificerade enligt BFNAR	Jan–mar 2020	Jan–mar 2019	Apr 2019–mar 2020	Apr 2018–mar 2019	Jan 2018–mar 2019
Nettoomsättning, MSEK	1 339,1	1 630,5	5 249,4	5 121,2	5 754,1
Rörelseresultat, MSEK	96,7	172,0	345,4	467,3	574,6
Resultat före skatt, MSEK	169,5	162,7	408,8	447,3	545,4
Resultat efter skatt, MSEK	132,3	103,0	283,3	315,7	396,8
Antal aktier vid periodens slut, tusental ¹⁾	312 067	307 704	312 067	307 704	307 704
Genomsnittligt antal aktier, tusental ¹⁾	312 067	283 038	311 411	264 334	254 493
Medelantalet heltidsanställda under perioden	1 721	1 218	1 663	1 071	1 042
Antal anställda vid periodens slut	1 873	1 353	1 873	1 353	1 353
Alternativa nyckeltal som inte är definierade eller specificerade enligt BFNAR	Jan–mar 2020	Jan–mar 2019	Apr 2019–mar 2020	Apr 2018–mar 2019	Jan 2018–mar 2019
Nettoomsättningstillväxt, %	-18	158	3	484	1 034
EBITDA, MSEK	495,2	618,6	1 821,3	1 366,7	1 592,6
EBITDA-marginal, %	37	38	35	27	28
Operativt EBIT, MSEK	286,0	395,9	1 033,0	765,8	897,1
EBIT, MSEK	96,7	172,0	345,4	467,4	574,6
EBIT-marginal, %	7	11	7	9	10
Soliditet, %	60	66	60	66	66
Justerat resultat per aktie, SEK ¹⁾	0,97	1,00	2,81	2,12	2,59
Resultat per aktie, SEK ¹⁾	0,42	0,37	0,91	1,19	1,56
Lämnad utdelning per aktie, SEK	-	-	-	-	-
<i>Härledning av de Alternativa nyckeltalen operativt EBIT och EBITDA</i>					
Rörelseresultat, EBIT, MSEK	96,7	172,0	345,4	467,4	574,6
Avskrivningar som återläggs i operativt EBIT					
- Goodwill, MSEK	110,4	42,9	285,1	73,9	75,1
- IP-rättigheter, MSEK	66,9	165,6	359,4	188,3	198,9
- Övervärde på Partner Publishing/Film, MSEK	12,0	15,4	43,1	36,2	48,5
Operativt EBIT, MSEK	286,0	395,9	1 033,0	765,8	897,1
- Övriga avskrivningar, MSEK	209,2	222,7	788,3	599,4	695,5
EBITDA, MSEK	495,2	618,6	1 821,3	1 366,7	1 592,6

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

DEFINITIONER AV ALTERNATIVA NYCKELTAL

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

DEFINITIONER AV NYCKELTAL, KONCERNEN

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

DEFINITIONER, KVARTALSINFORMATION

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

EMBRACER⁺ GROUP

Embracer Group är moderbolag till företag som utvecklar och förlägger PC- och konsolspel för den globala spelmarknaden. Bolaget har en bred spelportfölj med över 160 ägda varumärken, som till exempel Saints Row, Goat Simulator, Dead Island, Darksiders, Metro, MX vs ATV, Kingdoms of Amalur, TimeSplitters, Satisfactory, Wreckfest, World War Z och många fler.

Koncernen har huvudkontor i Karlstad och global närvaro genom de fem operativa koncernerna: THQ Nordic GmbH, Koch Media GmbH/Deep Silver, Coffee Stain AB, Amplifier Game Invest och Saber Interactive. Koncernen har 31 interna studios och fler än 3 500 medarbetare och kontrakterade utvecklare i fler än 40 länder.