

EMBRACER⁺ GROUP

20/21

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ

APRIL 2020 – MARS 2021
EMBRACER GROUP AB (PUBL)
ORG NR. 556582-6558

OPERATIVT EBIT ÖKADE MED 216% TILL 903 MSEK

FJÄRDE KVARTALET, JANUARI–MARS 2021 (JÄMFÖRT MED JANUARI–MARS 2020)

- > Nettoomsättningen ökade med 80% till 2 404,2 MSEK (1 339,1).
- > Nettoomsättningen för affärsområdet Games ökade med 119% till 1 975,2 MSEK (903,5). THQ Nordic 354,6 MSEK (306,7), Deep Silver 464,9 MSEK (514,7), Coffee Stain 780,9 MSEK (82,1), Saber Interactive 270,7 MSEK (-) och DECA Games 104,2 MSEK (-).
- > Nettoomsättningen för affärsområdet Partner Publishing/Film uppgick till 429,0 MSEK (435,6).
- > EBITDA ökade med 137% till 1 172,5 MSEK (495,2), vilket motsvarar en EBITDA-marginal på 49% (37%).
- > Operativt EBIT ökade med 216% till 903,2 MSEK (286,0) motsvarande en operativ EBIT-marginal på 38% (21%).
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 1 521,8 MSEK (765,7). Investeringar i immateriella tillgångar uppgick till 598,9 MSEK (464,4). Fritt kassaflöde uppgick till 860,5 MSEK (275,7).
- > Justerat resultat per aktie uppgick till 2,07 SEK (0,97).
- > Organisk tillväxt i konstant valuta för affärsområdet Games uppgick till 85% under kvartalet.
- > Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt ökade 55% till 160 (103). Totalt antal sysselsatta ökade 103% till 6 325 (3 109) och antalet spelutvecklare ökade 116% till 5 115 (2 365).

HELÅRET, APRIL 2020–MARS 2021 (JÄMFÖRT MED APRIL 2019–MARS 2020)

- > Nettoomsättningen ökade med 72% till 9 024,2 MSEK (5 249,4).
- > Nettoomsättningen för affärsområdet Games ökade med 102% till 6 448,3 MSEK (3 196,5). THQ Nordic 1 789,1 MSEK (1 154,4), Deep Silver 2 081,2 MSEK (1 796,3), Coffee Stain 1 182,5 MSEK (245,8), Saber Interactive 1 185,9 MSEK (-) och DECA Games 209,7 MSEK (-).
- > Nettoomsättningen för affärsområdet Partner Publishing/Film ökade med 25% till 2 575,9 MSEK (2 052,9).
- > EBITDA ökade med 119% till 3 985,3 MSEK (1 821,3), vilket motsvarar en EBITDA-marginal på 44% (35%).
- > Operativt EBIT ökade med 170% till 2 870,8 MSEK (1 033,0) motsvarande en operativ EBIT-marginal på 32% (20%).
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 3 899,0 MSEK (1 728,3). Investeringar i immateriella tillgångar uppgick till 2 135,2 MSEK (1 653,4). Fritt kassaflöde uppgick till 1 684,8 MSEK (-0,1).
- > Justerat resultat per aktie uppgick till 6,44 SEK (2,81).
- > Organisk tillväxt i konstant valuta för affärsområdet Games uppgick till 70%.
- > Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt ökade 55% till 160 (103). Totalt antal sysselsatta ökade 103% till 6 325 (3 109) och antalet spelutvecklare ökade 116% till 5 115 (2 365).

Nyckeltal koncernen	Jan–mar 2021	Jan–mar 2020	Apr 2020– mar 2021	Apr 2019– mar 2020
Nettoomsättning, MSEK	2 404,2	1 339,1	9 024,2	5 249,4
EBITDA, MSEK	1 172,5	495,2	3 985,3	1 821,3
Operativt EBIT, MSEK	903,2	286,0	2 870,8	1 033,0
Kassaflöde från löpande verksamhet, MSEK	1 521,8	765,7	3 899,0	1 728,3
Fritt kassaflöde, MSEK	860,5	275,7	1 684,8	-0,1
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar, MSEK	598,9	464,4	2 135,2	1 653,4
Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt	160	103	160	103
Totalt antal spelutvecklare	5 115	2 365	5 115	2 365
Totalt antal sysselsatta	6 325	3 109	6 325	3 109
Omsättningstillväxt, %	80	-18	72	3
EBITDA-marginal, %	49	37	44	35
Operativ EBIT-marginal, %	38	21	32	20

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

KOMMENTAR FRÅN VD**STABILT KVARTAL MED 85%
ORGANISK TILLVÄXT**

Koncernen hade ännu ett stabilt kvartal. Vi är ödmjuka inför att rapportera vårt bästa resultat någonsin, både för kvartalet och för räkenskapsåret 2020/21. Vår strategi att bygga en mångsidig verksamhet med många intäktströmmar som drivs av en mångsidig utvecklingsportfölj ger allt tydligare resultat.

Kvartalet drevs av lanseringen av *Valheim* som sålde mer än 6,8 miljoner exemplar under kvartalet. Detta fantastiska spel fortsätter att hitta nya spelare globalt och vi förväntar oss att ytterligare 1,0-1,2 miljoner exemplar kommer att säljas under det innevarande kvartalet som avslutas i juni. Koncernens nettoomsättning ökade 80% till 2 404 MSEK (1 339) där affärsområdet Games bidrog med 1 975 MSEK (904) drivet av 85% organisk tillväxt i konstant valuta (CCY). Proforma CCY-tillväxten under kvartalet uppskattas till 61%. Operativt EBIT ökade med 216% till 903 MSEK. Det fria kassaflödet ökade med 212% till 861 MSEK. Det justerade resultatet per aktie ökade med 129% till 6,44 SEK för räkenskapsåret 2020/21.

Organisk tillväxt

Sedan räkenskapsåret 2016 då vi genomförde vår börsintroduktion, har det justerade resultatet per aktie ökat med 14x. THQ Nordic, vår första operativa koncern, har under samma tid femfaldigat sin omsättning och merparten av tillväxten har genererats organiskt. Kompletterande studioförvärv har höjt lönsamheten genom att förbättra bruttomarginalen. THQ Nordic är fortfarande väl positionerat för organisk tillväxt med en bred pipeline av nya projekt. Om fem dagar lanseras deras efterlängtade spel *Biomutant*. Förbeställningarna av *Biomutant* har gått starkt och ligger över ledningens förväntningar.

Organisk tillväxt är alla våra operativa enheters främsta prioritet. Sedan börsintroduktionen har koncernen återinvesterat större delen av sitt underliggande fria kassaflöde i organisk tillväxt. Vi är nöjda med den 70% starka organiska tillväxten under det senaste räkenskapsåret som avslutades i mars, som främst drevs av ett flertal lyckade lanseringar av högkvalitativa spel, men också av god katalogförsäljning. Noterbara försäljningsframgångar för nya spel under året var, förutom *Valheim*, nära två miljoner exemplar av *SnowRunner*, över två miljoner exemplar av *Spongebob Squarepants: Battle for Bikini Bottom Re-Hydrated* och över en miljon exemplar av *Destroy All Humans!*.

Vi ser allt mer förväntansfullt på potentialen för organisk tillväxt under de kommande åren. 2020/21 investerade koncernen 2 miljarder SEK i spelutveckling, att jämföra med det ackumulerade utvecklingsvärdet om 837 MSEK för de spel som färdigställdes under året. Antalet pågående spelutvecklingsprojekt nådde ett nytt rekord med 160 stycken vid räkenskapsårets slut. Mer än två tredjedelar av dessa projekt avser nya varumärken eller spel baserade på varumärken som vi avser att återuppliva. Det gäller varumärken där inget nytt innehåll har utvecklats på åtminstone fem år. När dessa tillväxt drivande projekt når marknaden förväntas de driva vår organiska tillväxt, och samtidigt förstärka vårt underliggande operativa fria kassaflöde.

Under innevarande räkenskapsår som slutar mars 2022 är vi fast beslutna att uppfylla vår ambition att slutföra mer än 90 spelutvecklingsprojekt med ett totalt utvecklingsvärde i intervallet 2 800–3 300 MSEK. Det inkluderar projekt från Gearbox och Aspyr. Värdet av färdigställda spel förväntas vara betydligt högre under fjärde kvartalet, mellan 1 650 och 2 000 MSEK, drivet av betydande lanseringar som planeras under kvartalet som slutar mars 2022. I första kvartalet beräknas värdet på färdigställda, lanserade spel uppgå till mellan 300 och 350 MSEK.

De avgifter som under det senaste verksamhetsåret har betalats till plattformsinnehavare (konsoler och Steam) enbart för digital försäljning uppskattas till åtminstone 2x de faktiska kostnaderna för spelutveckling under det senaste räkenskapsåret. Vi kommer att fortsätta att utmana den här ordningen och driver på för att minska de här kostnaderna för att på så sätt öka den andel av kostnaderna som går till att skapa innehåll.



Borgvik, Värmland, Sverige

Återbildandet av Free Radical Design

Vi har fler kunddrivna affärsmöjligheter, innovativa koncept, vilande varumärken, licenser och liknande än vad vi har utvecklingsresurser för att förverkliga dem. Ambitionen är därför att fortsätta att utöka vår personalstyrka, både organiskt genom att skala upp befintliga studios och genom att addera nya talangfulla studios till koncernen. Därför är vi glada att kunna presentera bildandet av en ny studio, Free Radical Design, baserad i Nottingham, Storbritannien. Denna Deep Silver-studio ska väcka liv i det älskade varumärket *TimeSplitters*. Bland centrala originalmedlemmar i teamet finns grundarna Steve Ellis och David Doak. Detta välrenommerade team har 22-års erfarenhet av att skapa AAA-produkter.

Nyligen offentliggjorde vi fem nya studios till koncernen; Appeal Studios, KAIKO, Massive Minitteam, FRAME BREAK och Gate21. Tillsammans sysselsätter dessa idag cirka 90 utvecklingsspecialister, med en uttalad ambition att växa ytterligare under de kommande åren. Totalt sett växte koncernens personalstyrka organiskt med nära 20% under räkenskapsåret.

Vi tog in 7,6 miljarder kronor för ytterligare förvärv

I mars genomförde vi den största riktade nyemission någonsin i Norden genom ett så kallat accelerated book building-förfarande, som tillförde 7,6 miljarder SEK från institutivonella investerare. Embracer Group har för närvarande över 17 miljarder SEK (2 miljarder USD) i kontanter och tillgängliga kreditfaciliteter.

Vi ser ett ständigt växande intresse bland spelentreprenörer och kreatörer för att bli en del av Embracer-familjen och vi har haft det mest aktiva kvartalet någonsin i det avseendet. Vår strategi att erbjuda fantastiska människor möjlighet att fatta sina egna verksamhetsbeslut har blivit mycket uppskattad. Vi erbjuder dem tillgång till ett växande ekosystem av oberoende resurser samtidigt som vi stöder dem med ett långsiktigt tänkesätt. Vår beslutsamhet att inte bli en "företagsmaskin" är lika stark som någonsin. Vår filosofi är och kommer att fortsätta att vara att bejaka grundarnas kreativitet. Under kvartalet har vi haft kontakter med fler än 150 företag om att ansluta sig till koncernen, inklusive större företag som skulle kunna bli tillkommande operativa koncerner med väsentlig betydelse för koncernen som helhet. För närvarande pågår inom koncernen långt gångna samtal med mer än 20 olika motparter. Bland dessa finns flera exklusiva avsiktsförklaringar tecknade som, om de fullföljs, skulle förstärka våra operativa koncerner och ytterligare förbättra koncernens utsikter. Förvärv kommer att offentliggöras vartefter de genomförs. Det är viktigt att vi fortsätter att vara noggranna i vår förvärvsstrategi och inte gör förhastade affärer. Vid förvärv gäller precis som vid spelutveckling att kvalitet kommer först.

Förvärv av Aspyr, Easybrain och Gearbox

I april hade vi nöjet att äntligen få ombord Aspyr, Easybrain och Gearbox Entertainment. Integrationen av dessa förvärv går enligt plan. De här omvälvande förvärven ökar antalet operativa koncerner från 6 till 8. Easybrains resultat överträffar hittills ledningens förväntningar vid tidpunkten för fusionen, med starkare nyckeltal trots att Apple redan hade börjat tillämpa sina IDFA-förändringar.

Snart presenteras vår första regulatoriska hållbarhetsrapport

Under året har vi satsat resurser på att samla relevanta, kvalitativa och kvantitativa ESG-data från hela Embracer Group. Det är ett utmanande men nödvändigt steg i rätt riktning. Det gör att vi får bättre kunskap om hur vi påverkas av och påverkar olika hållbarhetsaspekter inom Embracer Group, i vår bransch och i samhället i stort. Våra operativa koncernchefers engagemang är viktigt för oss för att utvärdera och utveckla vår ESG-agenda. Vårt ramverk för hållbarhetsarbetet är ett viktigt koncerngemensamt initiativ, som har tagits emot med energi och engagemang i hela koncernen. Vi färdigställer för närvarande vår första regulatoriska hållbarhetsrapport, som kommer att publiceras som en del av kommande årsredovisning.

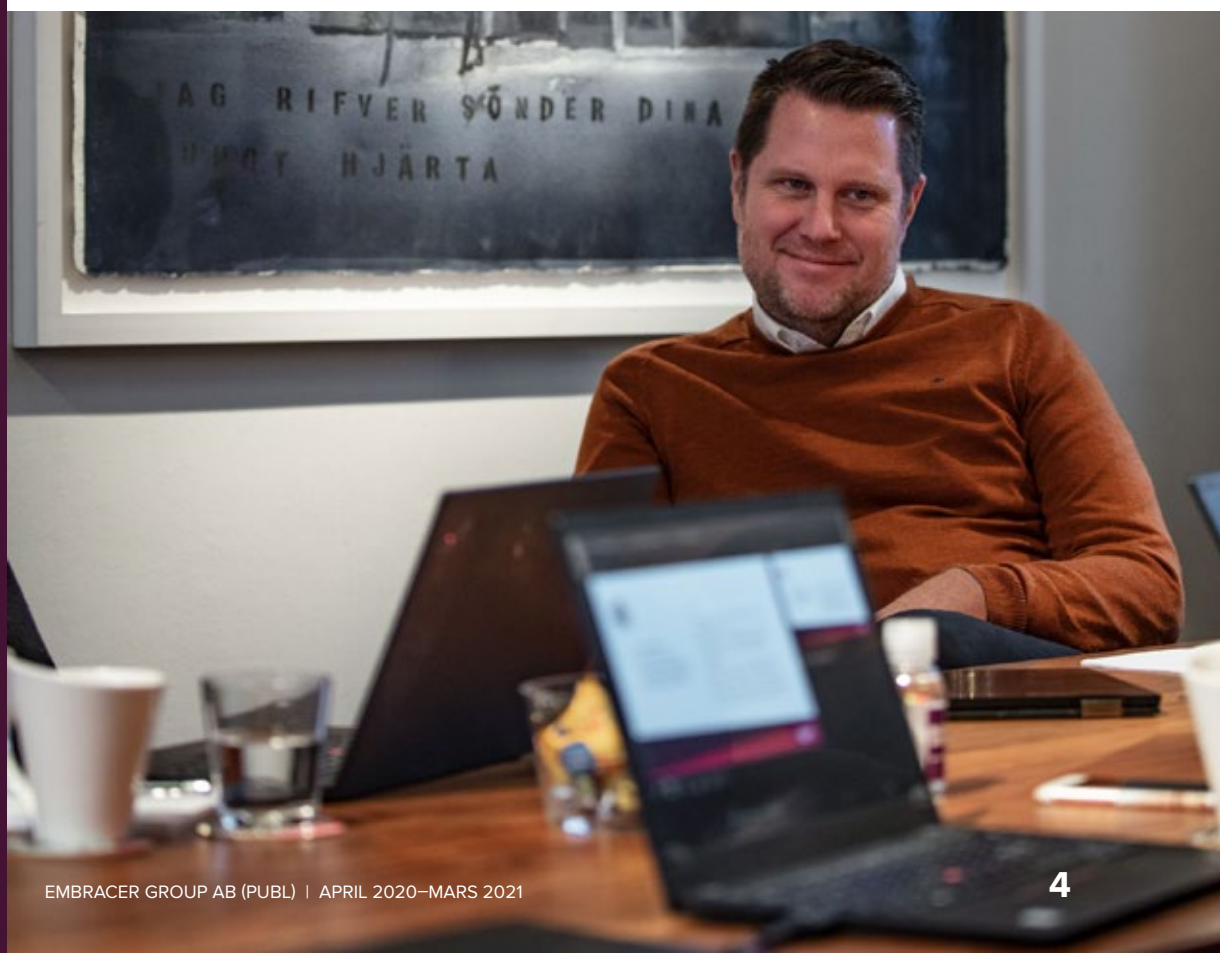
Jag är imponerad och stolt över att se allt det hängivna arbete som dagligen utförs i vår globala koncern, trots den pågående covid-19-pandemin. Länder och samhällen börjar långsamt blicka framåt mot en normalisering men många av våra medarbetare har ändå varit tvungna att fortsätta att arbeta hemifrån under det senaste kvartalet. Jag vill uppriktigt tacka var och en för alla ansträngningar för att hålla vår verksamhet igång. Vi får hoppas att vi kan träffas snart igen.

Avslutningsvis vill jag tacka alla våra aktieägare, kunder, kollegor och affärspartners som bidrar till vår växande familjs framgångar. Vi ser alla fram emot det starkaste och mest intensiva året någonsin!

Jag önskar er alla en trygg och avkopplande kommande semesterperiod.

20 maj 2021, Karlstad, Värmland, Sverige

Lars Wingefors
Medgrundare & VD



Alla kommentarer avser kvartalet om inte annat anges.

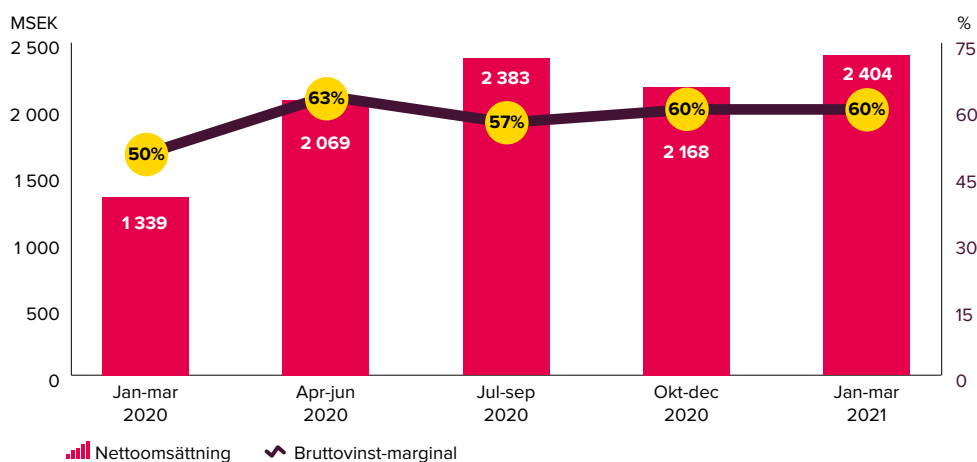
KONCERNENS INTÄKTER

Nettoomsättning per affärsområde, MSEK	Jan–mar 2021	Jan–mar 2020	Förändr.	Apr 2020–mar 2021	Apr 2019–mar 2020	Förändr.
Games - THQ Nordic	354,6	306,7	16%	1 789,1	1 154,4	55%
Games - Deep Silver	464,9	514,7	-10%	2 081,2	1 796,3	16%
Games - Coffee Stain	780,9	82,1	851%	1 182,5	245,8	381%
Games - Saber Interactive	270,7			1 185,9		
Games - DECA Games	104,2			209,7		
Games delsumma	1 975,2	903,5	119%	6 448,3	3 196,5	102%
Partner Publishing/Film	429,0	435,6	-2%	2 575,9	2 052,9	25%
Total nettoomsättning	2 404,2	1 339,1	80%	9 024,2	5 249,4	72%

Koncernens nettoomsättning ökade med 80% eller 1 065,1 MSEK jämfört med föregående år. Utvecklingen beror på nya lanseringar och ett fortsatt starkt intresse för titlar lanserade under tidigare kvartal tillsammans med långvariga toppsäljare från tidigare räkenskapsår.

Affärsområdena Coffee Stain och THQ Nordic bidrog till tillväxten tillsammans med Saber Interactive som bidrog med 270,7 MSEK och DECA Games som bidrog med 104,2 MSEK. Deep Silvers nettoomsättning minskade jämfört med tidigare på grund av avsaknad av nya noterbara lanseringar i kvartalet, vilket delvis motverkades av en stark katalogförsäljning. Organisk tillväxt i konstant valuta för affärsområdet Games uppgick till 85% under kvartalet.

UTVECKLING BRUTTOMARGINAL

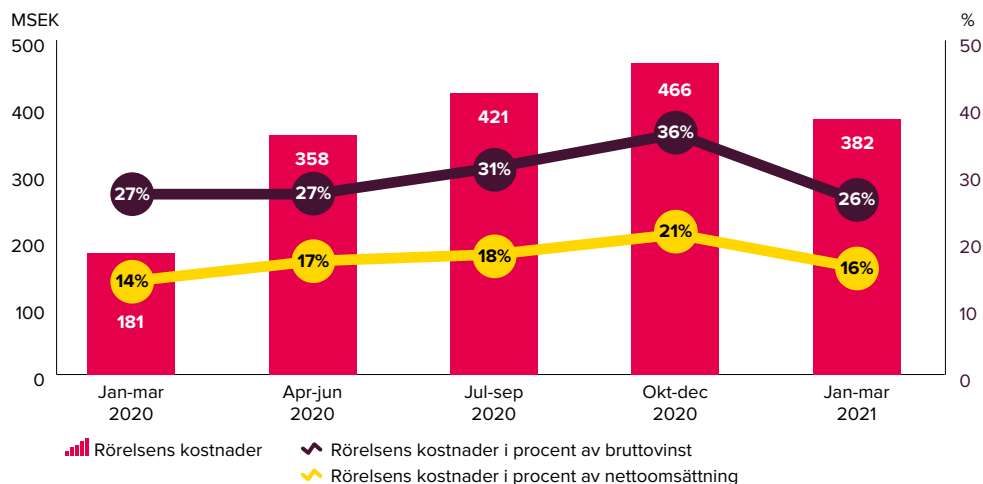


Den förbättrade bruttomarginalen beror främst på ett gynnsamt skifte av försäljningsmixen mot affärsområde Games tillsammans med en högre bruttomarginal inom affärsområdet. Den förbättrade bruttomarginalen inom affärsområdet Games är främst driven av förvärvet av Saber Interactive som har en hög andel royaltyintäkter.

Resultatandelar från intresseföretag uppgick i kvartalet till 113 MSEK och är främst hänförligt till minoritetsägandet i Iron Gate. Resultatandelar från intresseföretag ska läggas till den redovisade bruttomarginalen.

UTVECKLING AV RÖRELSENS KOSTNADER

Kvartalsvis utveckling av övriga externa kostnader och personalkostnader efter aktivering av eget arbete och övriga rörelseintäkter i MSEK och i procent av bruttovinst visas i diagrammet nedan.



Övriga externa kostnader inkluderar kostnader för försäljning och marknadsföring och varierar mellan kvartalen beroende på tidpunkten för lansering av större titlar.

De ökade kostnaderna drivs av icke organisk och organisk tillväxt. Overheadkostnaderna ökade organiskt för att hantera den växande spelportföljen, samtidigt som de administrativa kostnaderna ökade för att ytterligare stärka koncernens kapacitet. Att andelen kostnader sjönk under kvartalet är främst relaterat till lägre kostnader för försäljning och marknadsföring.

KONCERNENS AVSKRIVNINGAR

Avskrivningar, MSEK	Jan-mar 2021	Jan-mar 2020	Apr 2020–mar 2021	Apr 2019–mar 2020
Immateriella tillgångar				
Utvecklade spel	201,6	148,1	814,9	587,1
Övriga immateriella tillgångar (Film etc.)	54,0	52,7	217,0	171,8
Summa	255,6	200,8	1 031,9	758,9
<i>Förvävsrelaterade avskrivningar</i>				
IP-rättigheter	132,0	66,9	456,4	359,4
Övervärden Partner Publishing/Film	13,8	12,0	54,1	43,1
Goodwill	612,3	110,4	1 924,9	285,1
Summa	758,1	189,3	2 435,3	687,6
Totalt immateriella tillgångar	1 013,7	390,1	3 467,3	1 446,5
Materiella tillgångar	13,7	8,4	41,2	29,4
Totala avskrivningar	1 027,4	398,5	3 508,5	1 475,9

De ökade avskrivningarna på spel förklaras främst av att värdet av färdigställda spelprojekt var högre. Ökningen av förvävsrelaterade avskrivningar i kvartalet jämfört med förra året förklaras framför allt av att fler förvärv har genomförts, där Saber Interactive står för den största delen.

Avskrivningar på spel uppgick till 201,6 MSEK under kvartalet, vilket överstiger värdet av färdigställd spelutveckling i kvartalet som uppgick till 117,0 MSEK. I slutet av kvartalet uppgick det bokförda värdet av färdigställda spel till 512,6 MSEK.

KONCERNENS RESULTAT

Ökningen av koncernens EBITDA, från 495,2 MSEK till 1 172,5 MSEK och av operativt EBIT från 286,0 MSEK till 903,2 MSEK under kvartalet förklaras främst av ökad nettoomsättning och förbättrad bruttomarginal jämfört med samma period föregående år.

Ökningen av operativt EBIT bidrog även positivt på EBIT, men motverkades av ökade förvävsrelaterade avskrivningar på 663,9 MSEK. EBIT ökade under kvartalet från 96,7 MSEK till 145,1 MSEK.

KONCERNENS KASSAFLÖDE OCH FINANSIELLA STÄLLNING

MSEK	Jan–mar 2021	Jan–mar 2020
EBITDA	1 172,5	495,2
Betalad skatt	-116,1	-30,2
Övriga icke kassaflödespåverkande poster	136,2	-80,4
Förändringar i rörelsekapitalet	324,5	381,1
Förändringar i rörelsekapitalet	1 521,8	765,7
Investeringar i immateriella tillgångar	-598,9	-464,4
Investeringar i materiella tillgångar	-17,0	-14,4
Investeringar i finansiella tillgångar	-45,4	-11,2
Fritt kassaflöde	860,5	275,7
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	6 866,9	-558,6
Investeringar i förvärvade bolag	-404,9	-14,6
Periodens kassaflöde	7 322,7	-297,5

Koncernens investeringar i immateriella anläggningstillgångar hänförs till aktiverade kostnader för pågående spelutveckling om -563,2 MSEK, filmrättigheter om -23,5 MSEK och övrigt -12,2 MSEK. Kassaflödet från finansieringsverksamheten är främst hänförligt till den genomförda riktade nyemissionen under kvartalet.

MSEK	Mar 31 2021	Mar 31 2020	Dec 31 2020
Likvida medel	14 299,9	2 510,3	6 919,1
Outnyttjade kreditfaciliteter	6 212,7	1 769,0	5 557,9
Koncernens likvida medel och outnyttjade kreditfaciliteter	20 512,6	4 279,3	12 477,0
Nettokassa	12 805,6	1 019,4	4 901,0

VILLKORADE TILLÄGGSKÖPESKILLINGAR

Per den 31 mars 2021 hade koncernen avsättningar om totalt 1 887,5 MSEK för tilläggsköpeskillingar med förväntad utbetalning enligt nedan.

Avsättningar för villkorade tilläggsköpeskillingar, MSEK	Förväntad utbetalning per räkenskapsår				Totalt
	21/22	22/23	23/24	>24/25	
Tilläggsköpeskillning - kontantavräkning	48,7	187,6	117,6	812,9	1 166,9
Tilläggsköpeskillning - nyemitterade aktier ¹⁾	72,0	0,0	337,5	311,2	720,6
Totalt	120,7	187,6	455,1	1 124,1	1 887,5

¹⁾ Baserat på förväntat utfall har tilläggsköpeskillningarna estimerats och sedan nuvärdesberäknats. Avsättningarnas storlek kommer att variera över tid beroende på bland annat uppfyllelsegraden av villkoren för tilläggsköpeskillningarna, vissa valutakursers utveckling mot den svenska kronan, ränteläget samt utvecklingen av Embracers aktiekurs. Detta innebär bland annat att antalet aktier som skall erläggas som ersättning varierar men kan aldrig överskrida 3 883 736 stycken enligt avtal. Om samtliga aktier emitteras kommer utspädningen av kapitalet att uppgå till 0,84% och 0,51% av röstetalet per 2021-03-31.

Av Embracers totalt 460,8 miljoner utestående aktier fanns det per den 31 mars 2021 cirka 55,1 miljoner aktier med förbehåll om återtagande. Dessa aktier har tidigare emitterats för att täcka framtida förpliktelser för villkorade tilläggsköpeskillingar.



IMMATERIELLA TILLGÅNGAR

Koncernen hade immateriella tillgångar till ett värde av 16 390,0 MSEK vid kvartalets utgång, jämfört med 14 686,2 MSEK i slutet av föregående kvartal, fördelat enligt följande:

Immateriella tillgångar – specifikation, MSEK	2021-03-31	2020-12-31	2020-03-31
Färdigställda spel	512,6	551,8	438,6
Pågående spelutvecklingsprojekt	3 182,2	2 794,6	2 117,7
Övriga immateriella tillgångar (film m.m.)	180,2	182,9	250,1
Immateriella tillgångar	3 875,0	3 529,3	2 806,4
IP-rättigheter	1 575,2	1 368,6	1 479,8
Övervärde, Partner Publishing/Film	135,5	147,2	173,0
Goodwill	10 804,2	9 641,1	1 411,7
Immateriella tillgångar relaterade till förvärv	12 515,0	11 156,9	3 064,5
Totalt	16 390,0	14 686,2	5 870,9

PRELIMINÄRA FÖRVÄRVSANALYSER (PPA)

Under kvartalet genomförde Embracer följande förvärv; Zen Studios, A Thinking Ape Entertainment, IUGO Mobile Entertainment. De förvärvade bolagens räkenskaper har konsoliderats i Embracers räkenskaper från respektive datum för genomförande av förvärven. En sammanfattning av de preliminära förvärvsanalyserna har upprättats enligt nedan:

MSEK	Jan-mar 2021	Justering prel. PPA	Total Jan-mar 2021	Apr 2020-mar 2021
Pågående spelutvecklingsprojekt	21	-114	-93	141
Färdigställda spelutvecklingsprojekt	5	7	11	20
IP-rättigheter/Varumärken	86	10	96	233
Övriga immateriella rättigheter	0	0	0	8
Summa immateriella tillgångar	112	-97	15	403
Summa finansiella tillgångar	16	26	42	91
Totalt materiella tillgångar	5	-4	1	46
Nettorörelsekapital	14	-11	4	88
Likvida medel	112	6	118	391
Avsättningar	-4	-8	-11	-21
Övriga långfristiga skulder	-1	-13	-13	-121
Summa förvärvade nettotillgångar exklusive övervärden	254	-100	154	875
Goodwill	1 236	11	1 246	11 988
Övervärde - IP	0	187	187	284
Övervärde - film	0	0	0	27
Minoritetsintressen	0	0	0	-1
Uppskjutna skattefordringar	0	-47	-47	-84
Summa övervärden efter skatt	1 236	151	1 387	12 215
Förvärvade nettotillgångar	1 490	51	1 541	13 090
Förvärvad nettokassa	-112	-6	-118	-394
Emitterade aktier	-349	0	-349	-6 725
Tilläggsköpeskilling	-691	-80	-771	-1 439
Transaktioner med minoritetsintressenter	0	29	29	120
Övrigt	0	0	0	-90
Nettokassaflöde av förvärv	338	-5	333	4 563
Kassaflöde relaterat till tidigare förvärv	72	0	72	28
Totalt nettokassaflöde för förvärv	410	-5	405	4 591



Under kvartalet har vissa utvecklingsavtal omklassificerats för att stämma överens med Embracer Groups redovisningsprinciper.

Omklassificeringen avser interna utvecklingsprojekt till "Work for Hire"-utvecklingsprojekt där det förstnämnda innebär aktivering av utvecklingskostnader och det senare, beroende på bedömningen av det enskilda kommersiella avtalet, innebär att utvecklingskostnader och intäkter redovisas enligt principerna för successiv vinstavräkning.

Som en följd av ovan har den preliminära förvärsanalysen för Flying Wild Hog uppdaterats, vilket resulterat i att pågående spelutvecklingsprojekt har minskat med 125 MSEK, övriga tillgångar har ökat med 29 MSEK och goodwill har ökat med 96 MSEK.

PROGNOS – FÖRVÄRSRELATERADE AVSKRIVNINGAR

Prognosen inkluderar genomförda transaktioner per den 31 mars 2021 samt Gearbox, Easybrain och Aspyr som genomfördes efter kvartalets slut. Prognosen baseras på växelkurs per den 31 mars 2021. Prognosen baseras på förvärsanalyser per den 20 maj 2021, vilken innehåller både preliminära och slutgiltiga förvärsanalyser. Tilläggsköpeskillning relaterad till transaktioner som ej var slutförda per den 31 mars 2021 värderas till VWAP enligt vad som anges i det aktuella köpeavtalet.

MSEK	Helår 21/22	Helår 22/23	Helår 23/24	Helår 24/25	Helår 25/26	Helår 26/27	Total
Förvärsrelaterade avskrivningar genomförda 2021-03-31	3 121	3 069	2 789	2 482	770	0	12 231
Förvärsrelaterade avskrivningar genomförda efter 2021-03-31	3 559	3 559	3 559	3 559	3 559	0	17 797
Icke operativa avskrivningar	6 681	6 628	6 349	6 041	4 329	0	30 028

Prognosen för perioden april till juni 21/22 uppgår till 1 670 MSEK.

BEROENDE AV UTLÄNDSKA VALUTAKURSER

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

Koncernens eget kapital har minskats med 861,2 MSEK hänförligt till omräkningsdifferenser under perioden 1 april 2020 till 31 mars 2021. Omräkningsdifferenserna är främst relaterade till omvärdering av nettotillgångar i dotterföretag till växelkursen per 31 mars 2021.

MODERFÖRETAGET

Moderföretagets nettoomsättning för kvartalet uppgick till 167,9 MSEK (102,0) och resultatet före skatt var 750,0 MSEK (5,2). Det positiva utfallet beror på en orealiserad valutakursvinst på ett lån till ett dotterbolag och koncernbidrag. Resultatet efter skatt var 597,2 MSEK (4,7).

Investeringarna i immateriella tillgångar uppgick under kvartalet till 62,5 MSEK (113,5).

Likvida medel uppgick den 31 mars 2021 till 12 393,5 MSEK (1 954,5). Moderföretagets eget kapital uppgick vid periodens slut till 26 053,0 MSEK (5 575,1).



VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER KVARTALET

Den 3 februari offentliggjorde Embracer Group följande:



- > Förvärv av det amerikanska bolaget The Gearbox Entertainment Company. Gearbox, som är baserade i Texas och grundades 1999, har varit självfinansierat av de anställda sedan grundandet. Grundare och VD Randy Pitchford kommer att fortsätta leda Gearbox och han kommer tillsammans med Gearbox-anställda att bli en betydande aktieägare i Embracer. Gearbox bidrar med kreativa AAA-utvecklingsstudior, nordamerikansk förlagskapacitet och en robust IP-portfölj, inklusive kritikerrosade och ikoniska franchiser såsom *Borderlands*, *Brothers in Arms* och *Homeworld*. Den initiala köpeskillingen uppgår till totalt 363 MUSD, på en kassa- och skuldfri basis, varav 175 MUSD betalas med nyemitterade B-aktier i Embracer och resterande del kontant. Förutsatt att vissa finansiella och operationella mål uppnås under den kommande sexårsperioden kan en tilläggsköpeskillning om maximalt 1 015 MUSD betalas, varav maximalt 360 MUSD kan erläggas i emitterade B-aktier i Embracer och resterande del kontant. För att erhålla den maximala köpeskillingen, 1 378 MUSD, måste ackumulerat justerat EBITDA, inklusive utvecklingskostnader, överstiga 1 300 MUSD under sex år. Den 6 april, efter slutförande av transaktionen blev Gearbox den sjunde operativa koncernen och ett helägt dotterbolag till Embracer.

Easybrain

- > Förvärv av det Cypren-baserade Easybrain Limited med en initial köpeskillning uppgående till 640 MUSD på en kassa- och skuldfri basis, vilket i sin helhet har betalats med nyemitterade B-aktier i Embracer plus en potentiell tilläggsköpeskillning om högst 125 MUSD. Easybrain är en ledande utvecklare av mobilspel med huvudfokus på reklambaserade spel med pussel och logiskt tänkande. Easybrains speltitlar har mer än 750 miljoner nedladdningar och 12 miljoner dagliga aktiva användare över 15 live-spel. Efter att transaktionen slutfördes, den 6 april, blev Easybrains ledning, Peter Skoromnyi, Matvey Timoshenko och Oleg Grushevich, den tredje största aktieägaren i Embracer. Easybrain kommer att bli Embracers åttonde operativa koncern och kommer att fortsätta drivas av dess nuvarande ledning.



- > Förvärv av amerikanska Aspyr Media Inc, genom sitt helägda dotterbolag Saber Interactive. Säljarna är grundarna Michael Rogers och Ted Staloch. Den initiala köpeskillingen uppgår till 100 MUSD på en kassa- och skuldfri basis, varav 60 MUSD betalas kontant och 40 MUSD betalas med nyemitterade B-aktier i Embracer. En tilläggsköpeskillning om maximalt 350 MUSD kan komma att betalas enligt avtalet förutsatt vissa villkor. Aspyr är en oberoende utvecklare och förläggare med mer än 24 års erfarenhet av att hitta omtyckta IPs och sammankoppla dem med ny publik på flera plattformar. Aspyr, med sitt 140-manna team, blir en fristående enhet under Saber Interactive.
- > Den 18 mars 2021 genomförde Embracer Group en riktad nyemission till institutionella investerare om 36 000 000 nya B-aktier som tillförde 7,6 miljarder SEK (cirka 890 MUSD). Teckningskursen i nyemissionen var 210 SEK per aktie och fastställdes genom ett accelererat bookbuilding-förfarande.

SPELMARKNADEN

Spelmarknaden växer kraftigt och nådde en total omsättning på närmare 178 miljarder USD globalt under 2020 (alla plattformar inklusive konsol, mobil, PC och free-to-play) enligt analysföretaget Newzoo. Det är en ökning på 23% jämfört med 2019 och den högsta tillväxten ett enskilt år sedan 2012 när Newzoo började analysera spelmarknaden.

Tillväxten är främst driven av pandemin. Restriktioner och nedstängningar har gjort att konsumenter har mer tid att konsumera underhållning och är mer benägna än vanligt att vara uppkopplade med vänner (via onlinespel). I slutet av 2020 lanserades framgångsrikt nästa generations konsoler, Playstation 5 och Xbox Series X/S, för vilka efterfrågan fortsätter att överstiga utbudet.

Blickar vi framåt förutspår Newzoo att omsättningen i spelmarknaden under 2021 kommer att ligga nivå med 2020 års nivå om cirka 176 miljarder USD, vilket får ses som starkt med hänsyn till att pandemin drev tillväxten under 2020. Marknaden är på god väg att nå över 217 miljarder USD 2023 vilket motsvarar en genomsnittlig årlig tillväxttakt (CAGR) på 9,4% mellan 2018 och 2023 (Newzoo). Den väntade "utplaningen" under 2021 återspeglar även vissa negativa effekter av covid-19. Bland annat förekommer störningar i globala leverantörsskedjor och spelutvecklingsstudios påverkas negativt av distansarbete. Dessa effekter kan påverka konsol och PC mer än mobil.

Vid en avgränsad analys av den globala konsolmarknaden, där företagen inom Embracer Group har huvuddelen av sin verksamhet, uppgick den totala försäljningen av spel och tjänster till 39,5 miljarder USD under 2020, enligt Ampere Analysis. Denna förväntas öka till 40,7 miljarder USD under 2021 och 41,1 miljarder USD under 2022 innan den planar ut 2023. Svårigheterna med att tillverka och leverera nya konsoler för att möta den höga efterfrågan har hållit tillbaka prognoser om en ännu snabbare marknadstillväxt. Den främsta anledningen är den pågående globala bristen på halvledare (som påverkar alla elektroniska produkter). För närvarande har detta ingen större påverkan men effekterna riskerar att bli mer omfattande om bristen på halvledare fortsätter.

Konsoltillverkare sätter nya rekord. Nintendo hade ett starkt år och rapporterade 28,8 miljoner sålda Switch-konsoler för räkenskapsåret med utgång den 31 mars (vilket innebär totalt 85 miljoner sålda enheter under sin livstid). Det är den högsta försäljningssiffran för en konsol under ett räkenskapsår för Nintendo.

Både Sony och Microsoft hade också en stark efterfrågan på sina konsoler. Sony levererade trots leveransbegränsningar 7,8 miljoner PS5-konsoler (jämfört med 7,5 miljoner PS4-konsoler under motsvarande lanseringsperiod) vilket gör det till den mest framgångsrika lanseringen av en PlayStation-konsol hittills. Enligt NPD Group är PS5 den snabbast säljande konsolen i USA:s historia både sett till antalet enheter och försäljning i dollar.

Den värdemässiga merparten av all spelförsäljning sker nu via digital distribution och trenden spås öka ytterligare både när det gäller försäljning av kompletta spel och av innehåll i spelen. Enligt Ampere Analysis kommer dessutom intäkterna för prenumerationstjänster (som Nintendo Online, PlayStation Plus, PlayStation Now, Xbox Game Pass) att fortsätta växa och stå för mer än 20% av intäkterna på konsolmarknaden 2023.

Första kvartalet 2021 på den amerikanska spelmarknaden var det bästa första kvartalet i historien (inklusive konsolhårdvara och innehåll, mobil, PC och free-to-play) med en tillväxt på 30% (i värde) jämfört med Q1 2020, enligt NPD Group. Det finns ingen jämförbar studie för det första kvartalet i Europa även om indikationer tyder på en mer stillastående eller något sjunkande marknad (jämfört med Q1 2020).

För mobilspel ger lanseringen av Apples iOS 14,5-uppdatering (IDFA-identifiering för annonsörer) för några veckor sedan viss osäkerhet kring användarkonvertering och intäktsgenerering via annonser. Det kommer att påverka hur mobilspelsföretag mäter sina marknadsföringskampanjer. Det orsakar dock ännu inga större marknadseffekter och analysfirman Newzoo spår en fortsatt marknadstillväxt för mobilspelssektorn på 4,4% under 2021.

HQ

Wien, Österrike



INTERNA MEDARBETARE

727 (522)

STUDIOS

16 (12)

THQ NORDIC

AFFÄRSOMRÅDE GAMES – THQ-NORDIC

Affärsområde Games – THQ Nordic lanserade följande nya titlar under kvartalet januari-mars 2021:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Monster Jam: Steel Titans 2</i>	THQ Nordic	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch, Stadia	Digitalt & fysiskt
<i>El Hijo - A Wild West Tale</i>	HandyGames	Externt	PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Pile Up!</i>	HandyGames	Externt	PC	Digitalt
<i>Spongebob: Battle for Bikini Bottom Rehydrated</i>	HandyGames	Externt	Mobil	Digitalt
<i>Titan Quest - Legendary Edition</i>	HandyGames	Eget	Mobil	Digitalt

Nettoomsättningen för affärsområde Games - THQ Nordic ökade med 16% till 354,6 MSEK (306,7) jämfört med samma period föregående år.

THQ Nordic hade ett stabilt kvartal med två nya releaser i perioden – *Monster Jam: Steel Titans 2* och *Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning* till Switch. Båda titlarna har presterat i linje med ledningens förväntningar.

Kvartalet har gynnats av en stark katalogförsäljning, mestadels driven av tidigare utgivna, ständigt populära titlar såsom *Wreckfest*, *Spongebob: Battle for Bikini Bottom Rehydrated* och *Destroy All Humans!*

Efter kvartalets slut tilldelades *Desperados III* utmärkelsen bästa spel och utvecklaren Mimi Games valdes till bästa studio på German Video Game Awards 2021. *El Hijo - A Wild Tale* förlagt av HandyGames vann utmärkelsen bästa familjespel.

Framöver kommer noterbara lanseringar under kvartalet som slutar i juni att inkludera det länge efterlängtade *Biomutant* liksom *Wreckfest* (PS5) och *Destroy All Humans!* (Switch). Ledningen förväntar sig en god utveckling i det första kvartalet av räkenskapsåret 21/22, drivet av *Biomutant* som utvecklats av den interna studion Experiment 101.

STUDIOS

 Ashborne Games (Brno, Tjeckien)	 Alkimia Interactive (Barcelona, Spanien)	 Black Forest Games (Offenburg, Tyskland)	 Bugbear Entertainment (Helsingfors, Finland)	 Experiment 101 (Stockholm, Sverige)
 Grimlore Games (München, Tyskland)	 Gunfire Games (Austin, USA)	 HandyGames (Giebelstadt, Tyskland)	 Mirage Game Studios (Karlstad, Sverige)	 Nine Rocks Games (Bratislava, Slovakien)
 Pieces Interactive (Skövde, Sverige)	 Piranha Bytes (Essen, Tyskland)	 Pow Wow Entertainment (Wien, Österrike)	 Rainbow Studios (Phoenix, USA) (Montréal, Kanada)	 Purple Lamp (Vienna, Austria)

FÖRLÄGGARE

 HandyGames (Giebelstadt, Tyskland)	 THQ Nordic (Wien, Österrike)
---	-------------------------------------

HQ

Skövde, Sverige



INTERNA MEDARBETARE

76 (62)

STUDIOS

4 (4)



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – COFFEE STAIN

Affärsområde Games – Coffee Stain lanserade följande nya titlar under kvartalet januari-mars 2021:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Valheim</i> - (early access)	Coffee Stain Publishing	Externt	PC	Digitalt

Nettoomsättningen för affärsområdet Games – Coffee Stain ökade 851% till 780,9 MSEK (82,1) jämfört med samma period föregående år.

Coffee Stain har haft ett rekordkvartal som kraftigt påverkats av den massiva framgången kring *Valheim*, ett vikingainspirerat multiplayer- och överlevnadsspel. Titeln, som är utvecklad av ett mindre team hos den minoritetsägda studion Iron Gate och förlagd av Coffee Stain, lanserades som early access i februari 2021 och såldes i 6,8 miljoner exemplar under första kvartalet. För nästa kvartal med slut i juni, förväntar sig ledningen att *Valheim* kommer att sälja ytterligare 1,0 – 1,2 miljoner exemplar. Iron Gate har skapat ett fantastiskt spel och tack vare det enorma stödet av spelare globalt har *Valheim* blivit en av de mest framgångsrika lanseringarna på Steam någonsin. Vi är spända på utsikterna av vad det kan komma att bli av varumärket under det kommande decenniet.

Utöver *Valheim* så har katalogförsäljningen fortsatt att prestera bra med starkt bidrag från både *Satisfactory* och *Deep Rock Galactic*.

Under kvartalet har Coffee Stains förlagsavdelning stärkts upp via ytterligare rekryteringar. Dessutom har Coffee Stain tagit till sig ytterligare resurser inom Embracer Groups ekosystem, vilket öppnar för framtida potentiella möjligheter.

STUDIOS



Coffee Stain Studios
(Skövde, Sverige)



Coffee Stain North
(Stockholm, Sverige)



Box Dragon
(Göteborg, Sverige)



Lavapotion
(Göteborg, Sverige)

FÖRLÄGGARE



Coffee Stain Publishing
(Stockholm, Sverige)

ASSOCIATED STUDIOS



Iron Gate
(Skövde, Sverige)



Ghost Ship Games ApS
(Köpenhamn, Danmark)

HQ

München, Tyskland



INTERNA MEDARBETARE

1 976* (1 401*)

STUDIOS

10 (6)

*Inkl hela Koch Media Group
(Deep Silver, Koch Film etc)



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – DEEP SILVER

Affärsområde Games – Deep Silver lanserade följande nya titlar under kvartalet januari-mars 2021:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Gods Will Fall</i>	Deep Silver	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Saints Row: The Third Remastered</i>	Deep Silver	Eget	Stadia	Digitalt
<i>Cooking Mama Cookstar</i>	Ravenscourt	Externt	PS4	Digitalt & fysiskt
<i>Monster Energy Supercross 4</i>	Milestone	Externt	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>MXGP20</i>	Milestone	Eget	PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Ride 4</i>	Milestone	Eget	PS5, XSX	Digitalt & fysiskt

Nettoomsättningen för affärsområde Games – Deep Silver var 464,9 MSEK (514,7) jämfört med samma period föregående år. Minskningen beror på bristen av nya noterbara lanseringar och underprestation av *Gods Will Fall* sett till ledningens förväntningar.

Försäljningen drevs främst av katalogförsäljningen, med de ständigt populära titlarna *Metro*, *Kingdom Come: Deliverance*, *Outward*, *Saints Row* och *Let's Sing*.

Under kvartalet bidrog Milestone med nyligen lanserade *Ride 4* och *MotoGP*, såväl som en solid prestation av den nya lanseringen, *Supercross 4*. Milestone offentliggjorde även sin nya titel *Hot Wheels Unleashed*. Det är Milestones mest ambitiösa spelprojekt i deras långa och framgångsrika historia och planeras att lanseras den 30 september 2021.

Vertigo Games offentliggjorde att deras co-op FPS titel *After the Fall* kommer komma till VR, utrustat med full-cross plattform multiplayer support, med lansering senare i år.

Onboarding av det nyligen förvärvade polska Flying Wild Hog har fortsatt under kvartalet. Flying Wild Hogs arbetar med en spännande projekt-pipeline, vilket inkluderar utveckling av fyra titlar som kommer lanseras med start under verksamhetsåret 21/22. De kommersiella avtalen relaterat till projekten är klassificerade som Work for Hire projekt där intäkter och kostnader redovisas som inträffade sett till procent av färdigställande. Det är värt att notera att avtalen inkluderar en anmärkningsvärd potential att erhålla royalties om titlarna når kommersiell framgång.

Under det rapporterade kvartalet offentliggjorde Koch Media ett globalt långsiktigt samförläggaravtal med Starbreeze för deras kommande spel *PAYDAY 3* för PC och konsol.



STUDIOS



**Deep Silver
Dambuster Studios**
(Nottingham,
Storbritannien)



Milestone
(Milano, Italien)

voxler

Voxler
(Paris, Frankrike)

WARIORSE

Warhorse Studio
(Prag, Tjeckien)



Deep Silver FishLabs
(Hamburg, Tyskland)



volition
Deep Silver Volition
(Champaign, USA)



VERTIGOGAMES
Vertigo Games
(Rotterdam, Nederländerna)

**FLYING
WILD
HOG**

Flying Wild Hog
(Warsawa, Polen)
(Krakow, Polen)
(Rzeszów, Polen)

FÖRLÄGGARE



Deep Silver
(München & London)



Milestone
(Milano, Italien)



**RAVENS
COURT**
Ravenscourt
(München, Tyskland)



VERTIGOGAMES
Vertigo Games
(Rotterdam, Nederländerna)

HQ

Fort Lauderdale,
USA



INTERNA MEDARBETARE

1 543 (-)

STUDIOS

14 (-)



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – SABER INTERACTIVE

Affärsområde Games – Saber Interactive lanserade följande nya titlar under kvartalet januari-mars 2021:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Redout: Space Assault</i>	34BigThings	Eget	PC, Xbox One, PS4, Switch	Digitalt

Nettoomsättningen för affärsområde Games – Saber Interactive var 270,7 MSEK (-) under kvartalet.

Saber Interactive hade ännu ett starkt kvartal trots avsaknaden av några nya noterbara lanseringar. Perioden drevs av fortsatt stark utveckling för *SnowRunner* och *World War Z*. Saber och dess dotterbolag har ett stort antal spel under utveckling.

Under det kommande kvartalet som slutar i juni har Saber ett fåtal releaser: *SnowRunner* till Switch och *SnowRunner* till Steam. Båda spelen kommer att vara Game of the Year edition. Utöver detta har Zen Studios lanserat titeln *Star Wars Pinball VR* den 29 april, som fått positiva recensioner.

Saber fortsätter att förstärka företagets kapacitet genom att rekrytera till ledande roller.

Under kvartalet slutfördes förvärvet av Zen Studios.

STUDIOS



FÖRLÄGGARE





AFFÄRSOMRÅDE GAMES – AMPLIFIER GAME INVEST

Affärsområde Games – Amplifier Games Invest lanserade följande nya titlar under kvartalet januari-mars 2021:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Little Nightmares II</i>	Externt	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch, Stadia	Digitalt

Nettoomsättningen för Amplifier uppgick till 18,4 MSEK under kvartalet, främst hänförligt till royaltyintäkter för *Little Nightmares II*.

Amplifiers nettoomsättning redovisas i affärsområde Games - THQ Nordic.

Under kvartalet har *Little Nightmares II*, som är utvecklat av Tarsier Studios, presterat bra. Det pågående arbetet med utvecklingen av kommande spelreleaser framskrider väl.

Amplifier Game Invest har fortsatt att stärka bolagets kapacitet genom ytterligare rekrytering av nyckelpersoner under och efter kvartalet. Organisationen är nu bättre rustad med ett nytt erbjudande, förbättrade tjänster till nuvarande studios, samtidigt som de också har utvecklat mer stabila processer för rapportering och efterlevnad som för såväl onboarding. Även förläggarverksamheten har stärkts upp för att öka serviceförmågan och potentiellt också öppna upp för nya sätt att förvärva studios.

Under och efter kvartalet har Amplifier upprättat nya sätt att kommunicera inom Amplifier-koncernen, genom att sätta upp specifika koncern- och kommunikationsteam som tar upp ämnen som marknadsföring, VD-möten och speldagar online.

Amplifier Game Invest AB har ingått avtal om förvärv av 100% av FRAME BREAK AB. Studio blir Amplifier Game Invests andra helägda studio i Skövde, källan till Sveriges största indie-succéer under det senaste decenniet.

STUDIOS



Vermila Studios
(Madrid, Spanien)



Palindrome Interactive
(Skövde, Sverige)



Tarsier Studios
(Malmö, Sverige)



Destiny Bit
(Ravenna, Italien)



Destiny Bit
(Ravenna, Italien)



Misc Games
(Sandnes, Norge)



C77
(Bellevue, USA)



River End Games
(Göteborg, Sverige)



Silent Games
(Newcastle, Storbritannien)



Plucky Bytes
(Karlstad, Sverige)



Frame Break
(Skövde, Sverige)

ASSOCIATED STUDIOS



Kavalri Games
(Stockholm, Sverige)



Framebunker
(Köpenhamn, Danmark)



Neon Giant
(Uppsala, Sverige)

HQ

Berlin, Tyskland



INTERNA MEDARBETARE

349 (-)

STUDIOS

5 (-)



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – DECA GAMES

Nettoomsättningen för DECA Games var 104,2 MSEK (-) under kvartalet.

Den mer än sju år gamla titeln *Zombie Catchers* hade ett starkt kvartal, varav en månad var den bästa intäktsmånaden någonsin. Det beror främst på tekniska förbättringar som ökade spelets butiksranking samt att nya regionala annonsnätverk tillkom. Den resterade katalogförsäljningen fortsatte att prestera bra.

Alla mobilspelutvecklare följer noga effekterna av Apples IDFA-förändringar, vilket kräver användares samtycke för spårning som började införas i slutet av kvartalet. Det råder viss osäkerhet men ledningens initiala bedömning är att det kommer ha begränsad påverkan på den nuvarande verksamheten.

Under kvartalet slutfördes förvärven av A Thinking Ape och IUGO och huvudfokus har varit samarbete mellan bolagen inom DECA Games-koncernen.

STUDIOS & FÖRLÄGGARE



Deca Games Bulgariaw
(Veliko Tarnovo, Bulgarien)

Deca Games
(remote)

Deca Games Berlin
(Berlin, Tyskland)



IUGO
(Vancouver, Kanada)



A THINKING APE
A Thinking Ape
(Vancouver, Kanada)



HQ

München, Tyskland



INTERNA MEDARBETARE

1 976 (1 401) Film + Koch Media

AFFÄRSOMRÅDE PARTNER PUBLISHING/FILM

Nettoomsättningen inom affärsområdet Partner Publishing/Film minskade -2% till 429,0 MSEK (435,6) jämfört med motsvarande period föregående år, vilket var i linje med ledningens förväntningar. Partner Publishing-verksamheten hade inga större lanseringar under kvartalet.

Kvartalet präglades av återhämtning och ökat antal offline-kunder inom Partner Publishing-segmentet. Efter över ett år av lock-down på flera marknader börjar världen långsamt återgå till det normala.

Framöver kommer det innevarande kvartalet med slut i juni inte att innehålla några noterbbara lanseringar med betydande kommersiell påverkan.

Trots åtskilliga hinder såsom resebegränsningar och svårigheter att anställa är nu båda kontoren i Asien (Hong Kong och Tokyo) fullt etablerade.

Koch Media har ingått ett nytt avtal med en större förläggare avseende fysisk distribution inom de flesta länder inom EMEA. Samtidigt har Koch Media förlorat ett avtal med en förläggare som avser att själva hantera distribution av alla nya releaser med start kvartalet som slutar i juni.

FILM

Filmverksamheten hade ett starkt kvartal och presterade över ledningens förväntningar, främst drivet av stark digital och fysisk försäljning i Tyskland och starka TV-licensavtal i Tyskland och Italien. YouTube-kanalen för filmstreaming benämnd "Moviedome" nådde mer än 100 000 prenumeranter inom fyra månader.

Sola Media presterade i linje med ledningens förväntningar. Osäkerhet kring biografier och onlinemarknadsformat begränsar verksamheten att verka som vanligt. Ett antal europeiska projekt befinner sig i en förberedande fas, inklusive en nordisk långfilm om Askungen som börjat produceras.



EUROPEAN LOGISTIC CENTER

Koch Media utökar kapaciteten för sitt Shared Service- och European Logistic Center i Österrike med 60% från en leveranskapacitet på 12,5 miljoner fysiska enheter per år till 20 miljoner enheter. Kapacitetsökningen uppnås genom att anläggningens storlek utökas och ett avancerat robotsystem installeras. Därmed utökas automatiseringen och kundordrar kommer att kunna hanteras snabbt och effektivt.

Ökande efterfrågan och det geografiska läget gör centret väl lämpat för att snabbt kunna betjäna alla kunder i Europa från en plats, för alla förläggare som vill leverera fysiska underhållningsprodukter snabbt och effektivt. Det strategiska målet är att erbjuda en enda lösning för ännu fler förläggartpartners inom spel, film och merchandise som vill nå kunder och slutkonsumenter i Europa, CEE, MEA och Ryssland. Den utbyggda anläggningen väntas stå färdig om cirka ett halvår.



HQ

Karlstad, Sverige



INTERNA MEDARBETARE

17 (12)

Game Outlet Europe, nischdistributören av retroprodukter och äldre katalogtitlar hade ännu ett stabilt kvartal, trots att perioden vanligtvis är lågsäsong. Intäktsdrivarna för kvartalet var framförallt katalogförsäljning och nya lanseringar från flera förläggare. Den starka efterfrågan på spelprogramvara och kringutrustning har fortsatt även när världen långsamt började återgå till det normala. Efterfrågan på äldre spel har ökat från förläggare av fysiska spel.



QUANTIC LAB™
Quality Assurance.

HQ

Cluj-Napoca, Rumänien



INTERNA MEDARBETARE

328 (-)

Quantic Lab, mjukvarubolaget som är specialiserat inom outsourcing av quality assurance ("QA"), lokalisering och användarupplevelse av spel och applikationer, fortsätter sin onboarding inom Embracer Group. Under kvartalet har fokus varit att expandera verksamheten, förstärka organisation och affärsverksamhet och att göra den redo för nästa generations konsoler.

Quantic Labs tjänster är mycket efterfrågade. Affärsöverenskommelser har gjorts globalt inom koncernen som bygger upp potentiella synergier och kunskapsutbyte.



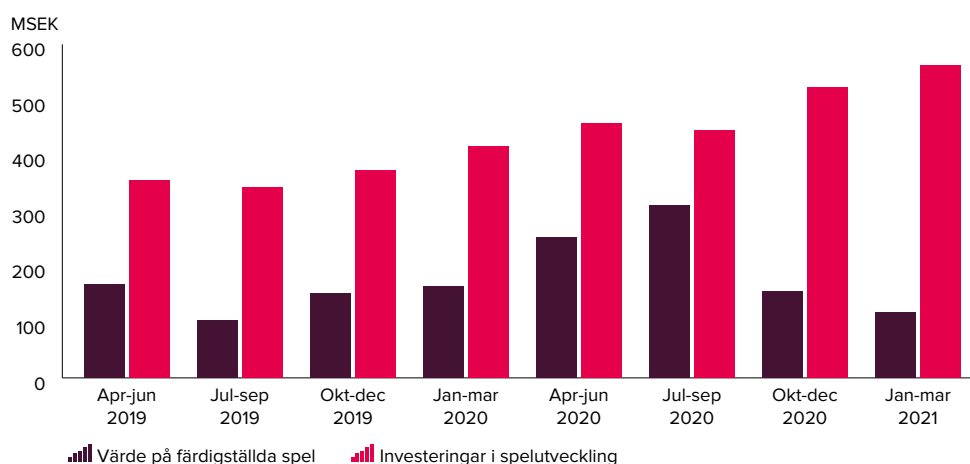
PÅGÅENDE UTVECKLING OCH KOMMANDE RELEASES

Koncernen investerade 563 MSEK under kvartalet i sin växande portfölj av pågående spelutveckling vilken kommer att driva tillväxt och lönsamhet de kommande åren.

Det totala värdet på de spel som färdigställts och lanserats under kvartalet uppgick till 117 MSEK, drivet av lanseringar av *Monster Jam Steel Titans, 2*, *Gods Will Fall* och *Supercross 4*.

VÄRDE OCH INVESTERINGAR, SPELUTVECKLING

Värdet på färdigställda spel utgörs av de investeringar som ligger till grund för kvartalets intäkter från spel lanserade under kvartalet. Beloppet sjönk i Q4 till följd av få större lanseringar av egna spel i kvartalet. Samtidigt investerades 563 MSEK i spelutveckling, det högsta beloppet någonsin ett enskilt kvartal. Dessa investeringar skapar förutsättningar för växande intäkter genom framtida lanseringar.



PROGNOS – VÄRDE FÄRDIGSTÄLLDA SPEL

Under innevarande räkenskapsår som slutar mars 2022, är ambitionen att slutföra mer än 90 spelutvecklingsprojekt med ett totalt utvecklingsvärde mellan 2 800 - 3 300 MSEK. Värdet av färdigställda spel förväntas bli högre mot slutet av räkenskapsåret, med väsentligt högre andel färdigställda spel i sista kvartalet jämfört med de andra kvartalen.

MSEK	Apr-jun 2021	Jul-sep 2021	Okt-dec 2021	Jan-mar 2022	Helår 21/22
Värde av färdigställda spel	300-350	350-400	500-550	1 650-2 000	2 800-3 300



RELEASER LANSERADE EFTER KVARTALETSLUT

Under perioden 1 april 2021 till 20 maj 2021 lanserades följande titlar:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>HuntDown</i>	Coffee Stain Publishing	Externt	PC (Steam), Switch (Japan)	Digitalt
<i>Satisfactory Update 4</i>	Coffee Stain Publishing	Eget	PC	Digitalt
<i>Outward: The Three Brothers</i>	Deep Silver	Externt	PS4, Xbox One	Digitalt
<i>Siege Survival: Gloria Victis</i>	Ravenscourt	Externt	PC	Digitalt
<i>MotoGP21</i>	Milestone	Licens	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Star Wars Pinball VR</i>	Zen Studios	Externt	PC, PS4	Digitalt
<i>SnowRunner</i>	Externt	Eget	Switch	Digitalt & fysiskt
<i>SnowRunner</i>	Externt	Eget	PC (Steam)	Digitalt
<i>Star Wars Republic Commando</i>	Aspyr	Licens	PS4, Switch	Digitalt & fysiskt

UTANNONSERADE RELEASER PER DEN 20 MAJ 2021

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Biomutant</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>Destroy All Humans!</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Gothic - Remake</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning - Fatesworn (expansion)</i>	THQ Nordic	Eget	PS4, Xbox One, PC	Digitalt
<i>Knights of Honor II: Sovereign</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>Scarf</i>	THQ Nordic	Externt	PC	Digitalt
<i>The Guild 3</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>We Are Football</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>Wreckfest</i>	THQ Nordic	Eget	PS5	Digitalt & fysiskt
<i>Airhead</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>A Rat's Quest</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Endling - Extinction is Forever</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>One Hand Clapping</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Pile Up!</i>	HandyGames	Externt	PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Townsmen VR</i>	HandyGames	Eget	PC, PS4	Digitalt
<i>Midnight Ghost Hunt</i>	Coffee Stain Publishing	Delad	PC	Digitalt
<i>Songs of Conquest</i>	Coffee Stain Publishing	Eget	PC	Digitalt
<i>Chivalry II</i>	Deep Silver	Externt	PC, PS4, PS5, XSX	Fysiskt
<i>Chorus</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, PS5, Xbox One, XBX	Digitalt
<i>Dead Island 2</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Iron Harvest: Operation Eagle (expansion)</i>	Deep Silver	Externt	PC	Digitalt
<i>Maneater</i>	Deep Silver	Externt	Switch	Fysiskt
<i>Metro Exodus Complete Edition</i>	Deep Silver	Eget	PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Saints Row: The Third Remastered</i>	Deep Silver	Eget	PS5, XSX	Digitalt
<i>King's Bounty II</i>	Koch Media	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Phoenix Point</i>	Koch Media	Externt	PS4, Xbox One	Fysiskt
<i>Rust</i>	Koch Media	Externt	PS4, Xbox One	Fysiskt
<i>Dice Legacy</i>	Ravenscourt	Eget	PC, Switch	Digitalt
<i>ProtoCorgi</i>	Ravenscourt	Externt	PC, Switch	Digitalt
<i>Hot Wheels Unleashed</i>	Milestone	Externt	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>After the Fall</i>	Vertigo Games	Eget	PSVR, PC VR & Oculus Quest	Digitalt

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER KVARTALETSLUT

- > Den 3 februari 2021 ingick Embracer Group och dess dotterföretag avtal om förvärv av Aspyr, Easybrain och Gearbox Entertainment. Alla villkor för transaktionerna har per den 6 april 2021 uppfyllts och de förvärvade bolagen kommer att konsolideras i Embracer Groups räkenskaper från och med den 1 april 2021. Den aggregerade initiala köpeskillingen för transaktionerna uppgår till totalt cirka 9,3 miljarder SEK, på kassa- och skuldfri basis. Cirka 2,5 miljarder SEK betalas kontant och cirka 6,8 miljarder SEK i nyemitterade B-aktier i Embracer. En maximal tilläggsköpeskillning om 12,5 miljarder SEK kan erläggas, under förutsättning att vissa finansiella och operationella mål uppnås under en period upp till sju år. Tilläggsköpeskillningen består av maximalt 7 miljarder SEK att betala kontant och cirka 5,5 miljarder SEK som betalas i B-aktier i Embracer.
- > Embracer Group AB har genom sitt dotterbolag THQ Nordic GmbH ingått tre förvärvs-avtal avseende 100% vardera av Appeal Studios S.A., KAIKO GmbH och Massive Miniteam GmbH. Den totala köpeskillingen per tillträdesdagen för dessa tre förvärv uppgår till cirka 70 MSEK på kontant- och skuldfri bas.
- > THQ Nordic GmbH har grundat Gate21 d.o.o i Sarajevo, Bosnien och Hercegovina. Teamet kommer att göra det möjligt för THQ Nordic GmbH att ha 3D-karaktärer i världsklass med de mest avancerade karaktärs- och ansiktsriggarna i utvecklingsprojekt.

IFRS OCH REGLERAD MARKNAD

Styrelsen beslutade på styrelsemötet den 17 februari att övergå till rapporteringsstandarden IFRS och därmed starta processen för att börsnoteras på en reglerad marknad. Totalt väntas projektet ta mellan 18 och 36 månader, räknat från starten i februari 2021.

Viktiga aktiviteter som genomförts under kvartalet har omfattat förstärkning av interna resurser och kapacitet vid huvudkontoret i Karlstad. Avtal har tecknats med en senior projektledare som kommer att ansvara för den övergripande noteringsprocessen till en reglerad marknad. Dessutom har koncernens finansavdelning stärkts upp med en senior resurs i rollen Head of Financial Control. Denna person har stor erfarenhet av konsolidering och redovisning samtidigt som denne framgångsrikt har genomfört projekt inom effektivisering av finansiell rapportering och konvertering till IFRS. Ett avtal har även tecknats med en extern part för att ge support och rådgivande expertis genom hela IFRS-konverteringsprojektet.

HÅLLBARHET

Under kvartalet har Embracer Group initierat och utvecklat engagemangsundersökningar för att mäta och följa medarbetares nöjdhet. Undersökningen genomfördes under april med syftet att få en helhetsbild av nöjdheten i koncernen och alla Embracer-enheter medverkade i undersökningen. Svarefrekvensen uppgick till 74%.

Undersökningens genomsnittsdata visade positiv feedback på undersökningens alla fyra områden; arbetsmiljö, samarbete, ledningskultur och engagemang. Den aggregerade datan på koncernnivå kommer att brytas ned på operativ koncernnivå såväl som företagsnivå, vilket kommer att ge oss och våra företag värdefulla insikter om medarbetares nöjdhet.

Årets systematiska insamling av relevant data rörande företagen i koncernen har varit avgörande för Embracer Groups hållbarhetsstrategi. Under kvartalet har 100% av dessa rapporterat data genom ett digitalt hållbarhetssystem. Detta gör det möjligt för oss att på ett effektivt sätt ha synliga data och information om alla koncerner i Embracer Group. Förra årets data beräknades för den totala koncernen 19/20 som då bestod av 1 937 personer jämfört med idag och räkenskapsåret 20/21, 5 246 personer. Mer djupgående information, uppföljning och mål kommer att presenteras i den kommande hållbarhetsrapporten (del av årsredovisningen).

Mångfald och inkludering

- > 20% av Embracer Groups anställda är kvinnor.
- > Vi har 69 olika nationaliteter representerade i vår globala koncern. De sex största nationaliteterna som representerar 50% av våra anställda är: ryska, amerikanska, tyska, italienska, rumänska och svenska.

Utvärdering av risk och väsentlighet

Under kvartalet genomfördes en hållbarhetsriskanalys samt en väsentlighetsbedömning. ESG-datainsamlingen tillsammans med resultaten från den globala medarbetarundersökningen kommer att ligga till grund för våra kommande hållbarhetsmål. Varje operativ koncern och enhet kommer att utforma en individuell strategi för hur man ska bidra till koncernens globala mål, utifrån respektives förutsättningar och marknad.

SMARTARE AFFÄRER

Vi fokuserar på att skapa långsiktigt värde genom våra 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.
GOVERNANCE	SOCIAL / GOVERNANCE	SOCIAL	ENVIRONMENTAL

Vi har identifierat prioriterade områden för vårt ESG-arbete från dessa analyser

- > kreativitet och oberoende // mångfald och inkludering // balans mellan arbete och privatliv (GREAT PEOPLE)
- > utforska och förnya (SOLID WORK)
- > hög affärsetik och bolagsstyrning (BUSINESS SENSE)

Under kvartalet har ett prioriterat område varit att ta fram en gemensam IT-säkerhetsstandard. Vi avser att starta implementeringen av projektet under sommaren.

Kunskapsutbyte och nätverksaktiviteter anordnas regelbundet. För närvarande pågår digitala studiopresentationer från hela världen samt ett nylanserat koncept för teknisk ledarskapsutveckling, vilket bara är två exempel. Ur ett moderbolagsperspektiv strävar vi alltid efter att hitta frivilliga, relevanta och lättillgängliga aktiviteter för att öka kunskapsutbytet inom koncernen.



Anslutning till ISFE

Vi gick med i den europeiska branschorganisationen ISFE (Interactive Software Federation of Europe) den 1 april 2021 för att understryka vår europeiska och globala närvaro. ISFE bygger medvetenhet och förståelse för spel, kontakter politiska beslutsfattare, tillhandahåller strategiska data och demografi och samarbetar med 18 nationella branschorganisationer i Europa. Ett av ISFE:s landmärken inom europeisk harmonisering är den självreglerande åldersmärkningen PEGI.



ANALYTIKER SOM FÖLJER EMBRACER GROUP

PER 31 MARS 2021

Bolag	Namn	Telefon	Mail
Carnegie	Oscar Erixon	-	oscar.erixon@carnegie.se
Berenberg	Benjamin May	+44 20 346 52 667	benjamin.may@berenberg.com
Bernstein	Matti Littunen	+44 207 170 50 09	matti.littunen@bernstein.com
Nordea Markets	Erik Lindholm-Röjstål	+46 10 15 703 10	erik.lindholm-rojestal@nordea.com
Pareto Securities	Marlon Värnik	-	Marlon.Varnik@paretosec.com
Handelsbanken	Fredrik Olsson	-	frol16@handelsbanken.se
Redeye	Tomas Otterbeck	-	tomas.otterbeck@redeye.se
ABG Sundal Collier	Jesper Birch-Jensen	+46 8 566 286 13	Jesper.Birch-Jensen@abgsc.se
Citi	Thomas A Singlehurst	+44 20 7986 4051	thomas.singlehurst@citi.com
Kepler Cheuvreux	Hjalmar Ahlberg	+46 708 62 50 79	ahlberg@keplercheuvreux.com
Goldman Sachs International	Alexander Duval	+44 20 7552 2995	alexander.duval@gs.com
HSBC Bank plc	Ali Naqvi	-	ali.naqvi@hsbc.com

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

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

AKTIEN

TOPP 10 ÄGARE, PER 31 MARS 2021

Förändr. från
31 dec 2020

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %	A och B-aktier
Lars Wingefors AB	26 130 102	104 705 965	28,39%	48,07%	-
S3D Media Inc	6 399 137	35 386 220	9,07%	13,05%	-
Swedbank Robur Fonder		27 392 741	5,94%	3,60%	56 622
Canada Pension Plan Investment Board (CPP)		27 376 973	5,94%	3,60%	14 443 820
Handelsbanken Fonder		14 552 200	3,16%	1,91%	-2 909 472
Didner & Gerge Fonder		11 363 477	2,47%	1,49%	352 233
ODIN Fonder		8 290 000	1,80%	1,09%	-10 000
AMF Pension & Fonder		7 650 000	1,66%	1,00%	650 000
Ken Go		6 301 591	1,37%	0,83%	-
Avanza Pension		6 077 974	1,32%	0,80%	94 968
TOPP 10	32 529 239	249 097 141	61,11%	75,44%	
ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE	869 898	178 329 170	38,89%	24,56%	
TOTALT	33 399 137	427 426 311	100%	100%	

Källa: Holdings från Modular Finance.

TOPP 20 ÄGARE, LEDNING & MEDGRUNDARE, PER 31 DECEMBER 2020

Ägare	Medgrundare	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %
Lars Wingefors AB ¹⁾	Embracer Group	26 130 102	104 705 965	28,39%	48,07%
Matthew Karch and Andrey Iones	Saber Interactive	6 399 137	35 386 220	9,07%	13,05%
Ken Go	Deca Games	0	6 301 591	1,37%	0,83%
Erik Stenberg	Embracer Group	0	4 500 000	0,98%	0,59%
Luisa Bixio	Milestone	0	3 002 969	0,65%	0,39%
Grundare av 4A Games	4A Games	0	2 446 070	0,53%	0,32%
Richard Stitselaar and Kimara Rouwit	Vertigo Games	0	1 928 210	0,42%	0,25%
Pelle Lundborg	Embracer Group	869 898	794 560	0,36%	1,25%
Anton Westbergh	Coffee Stain	0	1 206 333	0,26%	0,16%
Klemens Kundratitz	Koch Media	0	1 127 928	0,24%	0,15%
Vincent Van Brummen	Vertigo Games	0	747 851	0,16%	0,10%
Grundare av Zen Studios	Zen Studios	0	567 039	0,12%	0,07%
Klemens Kreuzer	THQ Nordic	0	559 052	0,12%	0,07%
Jeremy Blum	NWI	0	535 645	0,12%	0,07%
FGrundare av A thinking Ape	A Thinking Ape	0	524 088	0,11%	0,07%
Markus Rännare	Coffee Stain	0	416 631	0,09%	0,05%
John Coleman	Vertigo Games	0	406 955	0,09%	0,05%
Julian Gollop	Snapshot Games	0	322 317	0,07%	0,04%
Stefan Ljungqvist	Experiment 101	0	270 270	0,06%	0,04%
David L Adams	Gunfire Games	0	217 719	0,05%	0,03%
TOPP 20		33 399 137	165 967 413	43,26%	65,66%
ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE		0	261 458 898	56,74%	34,34%
TOTALT		33 399 137	427 426 311	100%	100%

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

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



TOPP 50 INSTITUTIONELLA ÄGARE, PER 31 DECEMBER 2020

Förändr. från
30 sept 2020

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %	B-aktier
Swedbank Robur Fonder	27 392 741		5,94%	3,60%	56 622
Canada Pension Plan Investment Board (CPP)	27 376 973		5,94%	3,60%	14 443 820
Handelsbanken Fonder	14 552 200		3,16%	1,91%	-2 909 472
Didner & Gerge Fonder	11 363 477		2,47%	1,49%	352 233
ODIN Fonder	8 290 000		1,80%	1,09%	-10 000
AMF Pension & Fonder	7 650 000		1,66%	1,00%	650 000
Avanza Pension	6 077 974		1,32%	0,80%	94 968
TIN Fonder	5 956 869		1,29%	0,78%	350 000
Första AP-fonden	5 381 888		1,17%	0,71%	461 632
Livförsäkringsbolaget Skandia	3 344 601		0,73%	0,44%	-37 738
AFA Försäkring	3 341 909		0,73%	0,44%	451 200
Andra AP-fonden	3 323 714		0,72%	0,44%	-356 268
Janus Henderson Investors	3 247 857		0,70%	0,43%	236 219
Skandia Fonder	3 140 914		0,68%	0,41%	213 218
BlackRock	2 953 202		0,64%	0,39%	159 802
Futur Pension	2 925 836		0,63%	0,38%	-198 421
Martin Larsson (Chalex AB)	2 583 947		0,56%	0,34%	46 048
Alecta Pensionsförsäkring	2 380 000		0,52%	0,31%	2 380 000
Nordnet Pensionsförsäkring	2 287 991		0,50%	0,30%	391 029
Danske Invest (Lux)	2 015 000		0,44%	0,26%	-173 000
Länsförsäkringar Fonder	1 708 110		0,37%	0,22%	-145 450
DNB Fonder	1 676 396		0,36%	0,22%	27 055
Naventi Fonder	1 620 026		0,35%	0,21%	391 435
Oberweis Asset Management Inc	1 331 900		0,29%	0,17%	-
Global X Management Company LLC	1 201 856		0,26%	0,16%	123 657
Aktia Asset Management	1 150 000		0,25%	0,15%	-10 000
Consensus Asset Management	1 148 895		0,25%	0,15%	288 895
Sensor Fonder	1 096 092		0,24%	0,14%	-250 000
Svenska Handelsbanken AB for PB	996 101		0,22%	0,13%	20 622
Clients Fonder	980 000		0,21%	0,13%	500 000
Evli Fonder	916 000		0,20%	0,12%	60 000
Allianz Global Investors	888 266		0,19%	0,12%	-171 398
Schroders	806 793		0,18%	0,11%	17 797
Varma Mutual Pension Insurance Company	800 000		0,17%	0,11%	200 000
Vanguard	760 029		0,16%	0,10%	-
First Trust	749 170		0,16%	0,10%	286 757
RAM Rational Asset Management	734 697		0,16%	0,10%	-
Van Eck	732 197		0,16%	0,10%	182 729
Handelsbanken Liv Försäkring AB	666 232		0,14%	0,09%	36 405
Enter Fonder	665 000		0,14%	0,09%	295 000
Lancelot Asset Management AB	657 002		0,14%	0,09%	-
Knutsson Holdings AB	650 000		0,14%	0,09%	-
State Street Global Advisors	644 101		0,14%	0,08%	79 700
Fondita Fonder	635 000		0,14%	0,08%	-175 000
Amundi	583 596		0,13%	0,08%	-78 405
Norron Fonder	539 419		0,12%	0,07%	539 419
PGGM Pensioenfond	514 377		0,11%	0,07%	514 377
UBS Global Asset Management	498 135		0,11%	0,07%	-77 415
Northern Trust	497 542		0,11%	0,07%	-10 572
Swedbank Försäkring	477 483		0,10%	0,06%	159 373
TOPP 50	0 171 911 508		37,31%	22,58%	
ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE	33 399 137 255 514 803		62,69%	77,42%	
TOTALT	33 399 137 427 426 311		100%	100%	

Källa: Holdings från Modular Finance,

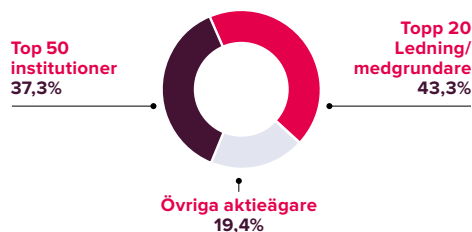
INTERNATIONELLT ÄGANDE TOPP 50 INSTITUTIONER

ANDEL KAPITAL



INSTITUTIONELLT ÄGANDE VS LEDNING / MEDGRUNDARE

ANDEL KAPITAL





INFORMATION OM NASDAQ FIRST NORTH GROWTH MARKET

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

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

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

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

REDOVISNING OCH VÄRDERINGSPRINCIPER

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

Bolagets redovisningsprinciper finns beskrivna i den senast avgivna årsredovisningen.

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.

UTDELNING

Styrelsen föreslår att ingen utdelning lämnas till aktieägarna för räkenskapsåret april 2020 - mars 2021.

REVISORS GRANSKNING

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

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Delårsrapport Q1, april-juni 2021	18 augusti 2021
Årsstämma 2020/2021	16 september 2021
Delårsrapport Q2, juli-september 2021	17 november 2021
Delårsrapport Q3, april-december 2022	17 februari 2022

Årsstämman 2021 kommer att hållas den 16 september 2021. Årsredovisningen kommer att publiceras senast den 25 augusti 2021 på bolagets hemsida, och samtidigt göras tillgänglig på Embracer Groups huvudkontor i Karlstad.

RAPPORTPRESENTATION

Presentation av Q4 och bokslutskommunikén kommer att hållas online via Embracer Groups officiella YouTube kanal och via webcast (<https://tv.streamfabriken.com/embracer-group-q4-2020-2021>) den 20 maj kl. 09:00 CET.

FÖR YTTERLIGARE INFORMATION

Ytterligare information om bolaget finns på bolagets hemsida: embracer.com
För frågor om denna rapport, vänligen kontakta:

Lars Wingefors, Medgrundare & VD
lars.wingefors@embracer.com, +46 708 47 19 78

Johan Ekström, CFO
johan.ekstrom@embracer.com, +46 761 33 82 76

UNDERTECKNANDE OCH INTYGANDE

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

Karlstad, Sverige, 20 maj 2021

Kicki Wallje-Lund
Styrelseordförande

David Gardner

Ulf Hjalmarsson

Jacob Jonmyren

Matthew Karch

Erik Stenberg

Lars Wingefors
Verkställande direktör

Denna bokslutskommuniké är sådan information som Embracer Group är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 20 maj 2021 kl. 06:00 CET.

RESULTATRÄKNING – KONCERNEN

MSEK	Jan–mar 2021	Jan–mar 2020	Apr 2020– mar 2021	Apr 2019– mar 2020
Nettoomsättning	2 404,2	1 339,1	9 024,2	5 249,4
Aktiverat arbete för egen räkning	397,8	224,1	1 291,6	752,8
Övriga rörelseintäkter	99,9	122,0	287,8	305,9
Andel i intresseföretag	0,0	0,0	41,4	0,0
Summa rörelsens intäkter	2 901,9	1 685,2	10 645,0	6 308,1
Rörelsens kostnader				
Handelsvaror	–963,1	–666,2	–3 618,4	–2 576,0
Övriga externa kostnader	–303,7	–183,3	–1 364,8	–784,0
Personalkostnader	–575,6	–343,6	–1 841,5	–1 130,0
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	–1 027,4	–398,6	–3 508,5	–1 475,9
Summa rörelsens kostnader	–2 869,7	–1 591,7	–10 333,2	–5 965,9
Andel i intresseföretags resultat efter skatt	112,9	3,2	165,1	3,2
Rörelseresultat	145,1	96,7	476,9	345,4
<i>Resultat från finansiella poster:</i>				
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	195,6	91,5	356,0	94,3
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	–55,9	–18,8	–152,8	–30,9
Summa finansiella poster	139,7	72,8	203,2	63,4
Resultat efter finansiella poster	284,8	169,5	680,1	408,8
Resultat före skatt	284,8	169,5	680,1	408,8
Aktuell skatt	–142,4	–31,7	–364,3	–140,7
Uppskjuten skatt	16,2	–5,5	–28,4	15,2
Periodens resultat	158,6	132,3	287,4	283,3
<i>Hänförligt till:</i>				
Moderföretagets aktieägare	158,7	132,6	287,1	284,9
Innehav utan bestämmande inflytande	–0,1	–0,3	0,3	–1,6
Resultat per aktie, SEK	0,37	0,42	0,72	0,91
Genomsnittligt antal utestående aktier, miljoner	427	312	398	311

BALANSRÄKNING – KONCERNEN

MSEK	31 mar 2021	31 mar 2020
Immateriella anläggningstillgångar	16 390,1	5 870,9
Materiella anläggningstillgångar	237,8	184,5
Finansiella anläggningstillgångar	571,6	251,1
Varulager	242,9	352,8
Kortfristiga fordringar	2010,0	1 467,6
Likvida medel	14 299,9	2 510,3
Summa tillgångar	33 752,3	10 637,2
Aktiekapital	1,3	0,9
Övrigt tillskjutet kapital	26 762,3	5 300,5
Annat eget kapital inkl årets resultat	401,9	1 093,9
Avsättningar	2 816,5	1 241,0
Långfristiga skulder	246,0	221,8
Kortfristiga skulder	3 524,3	2 779,1
Summa eget kapital och skulder	33 752,3	10 637,2
Räntebärande fordringar uppgår till	14 299,9	2 510,3
Räntebärande skulder uppgår till	1 494,3	1 490,9

EGET KAPITAL – KONCERNEN

MSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. periodens resultat	Minoritetens andel	Eget kapital i koncernen
Belopp per 1 april 2020	0,9	5 300,5	1 068,8	25,1	6 395,3
Omräkningsdifferens			-861,2		-861,2
Nyemission	0,4	21 694,4			21 694,8
Emissionskostnader ¹⁾		-292,9			-292,9
Skatteeffekt		60,3			60,3
Övrigt			2,4		2,4
Transaktioner mellan ägare			-108,1	-12,5	-120,6
Periodens resultat			287,1	0,3	287,4
Belopp per 31 mars 2021	1,3	26 762,3	389,0	12,9	27 165,5

¹⁾ Emissionskostnader består av kostnader för emissionen -292,9 MSEK och skatteeffekt av kostnaderna om 60,3 MSEK.

KASSAFLÖDE I SAMMANDRAG – KONCERNEN

MSEK	Jan–mar 2021	Jan–mar 2020	Apr 2021–mar 2021	Apr 2019–mar 2020
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet	1 197,3	384,6	3 766,0	1 604,2
Förändringar i rörelsekapitalet	324,5	381,1	132,9	124,1
Kassaflöde från den löpande verksamheten	1 521,8	765,7	3 899,0	1 728,3
Kassaflöde från investeringsverksamheten				
Förvärv av dotterföretag/rörelse	-404,9	-14,6	-4 590,8	-905,7
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-598,9	-464,4	-2 135,2	-1 653,4
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-17,0	-14,4	-69,6	-42,4
Förvärv av finansiella tillgångar	-45,4	-11,2	-9,4	-32,6
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	6 867,1	-558,6	14 725,3	473,5
Periodens kassaflöde	7 322,7	-297,5	11 819,3	-432,3
Likvida medel vid periodens början	6 918,8	2 784,7	2 510,3	2 929,1
Omräkningsdifferens i likvida medel	58,4	23,1	-29,7	13,5
Likvida medel vid periodens slut	14 299,9	2 510,3	14 ,299,9	2 510,3

RESULTATRÄKNING – MODERFÖRETAGET

MSEK	Jan–mar 2021	Jan–mar 2020	Apr 2020– mar 2021	Apr 2019– mar 2020
Nettoomsättning	167,9	102,0	796,0	495,9
Övriga rörelseintäkter	0,0	10,2	0,0	11,1
Summa rörelsens intäkter	167,9	112,2	796,0	507,0
Rörelsens kostnader				
Övriga externa kostnader	-7,6	-46,3	-57,2	-64,3
Personalkostnader	-6,8	-4,7	-22,0	-12,8
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-93,8	-85,2	-416,8	-333,3
Summa rörelsens kostnader	-108,2	-136,2	-496,0	-410,4
Rörelseresultat	59,7	-24,0	300,0	96,6
Resultat från finansiella anläggningstillgångar	-540,3	55,8	-537,6	39,7
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	183,0	48,4	243,1	83,0
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	817,9	-15,0	-48,4	-21,5
Summa finansiella poster	460,6	89,2	-342,9	101,2
Resultat efter finansiella poster	520,3	65,2	-42,9	197,8
Bokslutsdispositioner	229,6	-60,0	229,6	-60,0
Resultat före skatt	750,0	5,2	186,7	137,8
Aktuell skatt	-39,8	-0,5	-39,7	-29,7
Uppskjuten skatt	-113,0	0,0	0,0	0,0
Periodens resultat	597,2	4,7	147,0	108,1

BALANSRÄKNING I SAMMANDRAG – MODERFÖRETAGET

MSEK	31 mar 2021	31 mar 2020
Immateriella anläggningstillgångar	409,0	393,8
Materiella anläggningstillgångar	3,7	1,6
Finansiella anläggningstillgångar	10 956,2	2 813,6
Kortfristiga fordringar	2 881,9	927,7
Likvida medel	12 393,5	1 954,5
SUMMA TILLGÅNGAR	26 644,3	6 091,2
Eget kapital	26 053,0	5 575,1
Obeskattade reserver	117,4	140,6
Avsättningar	220,9	3,6
Långfristiga skulder	204,8	221,7
Kortfristiga skulder	48,2	150,2
Summa eget kapital och skulder	26 644,3	6 091,2

NYCKELTAL – KONCERNEN

Finansiella mått som är definierade eller specificerade enligt BFNAR	Jan–mar 2021	Jan–mar 2020	Apr 2020–mar 2021	Apr 2019–mar 2020
Nettoomsättning, MSEK	2 404,2	1 339,1	9 024,2	5 249,4
Rörelseresultat, MSEK	145,1	96,7	476,8	345,4
Resultat före skatt, MSEK	284,8	169,5	680,1	408,8
Resultat efter skatt, MSEK	158,6	132,3	287,4	283,3
Antal aktier vid periodens slut, tusental ¹⁾	460 825	312 067	460 825	312 067
Genomsnittligt antal aktier, tusental ¹⁾	427 435	312 067	398 146	311 411
Medelantalet heltidsanställda under perioden	4 193	1 721	3 174	1 663
Antal anställda vid periodens slut	4 236	1 873	4 236	1 873
Alternativa nyckeltal som inte är definierade eller specificerade enligt BFNAR	Jan–mar 2021	Jan–mar 2020	Apr 2020–mar 2021	Apr 2019–mar 2020
Nettoomsättningstillväxt, %	80	–18	72	3
EBITDA, MSEK	1 172,5	495,2	3 985,3	1 821,3
EBITDA-marginal, %	49	37	44	35
Operativt EBIT, MSEK	903,2	286,0	2 870,8	1 033,0
EBIT, MSEK	145,1	96,7	476,8	345,4
EBIT-marginal, %	6	7	5	7
Soliditet, %	80	60	80	60
Justerat resultat per aktie, SEK ¹⁾	2,07	0,97	6,44	2,81
Resultat per aktie, SEK ¹⁾	0,37	0,42	0,72	0,91
Lämnad utdelning per aktie, SEK	-	-	-	-
<i>Härledning av de Alternativa nyckeltalen operativt EBIT och EBITDA</i>				
Rörelseresultat, EBIT, MSEK	145,1	96,7	476,8	345,4
Avskrivningar som återläggs i operativt EBIT				
- Goodwill, MSEK	612,3	110,4	1 924,9	285,1
- IP-rättigheter, MSEK	132,0	66,9	456,4	359,4
- Övervärde på Partner Publishing/Film, MSEK	13,8	12,0	54,1	43,1
Omvärdering av aktier i intresseföretag	0,0	0,0	–41,4	0,0
Operativt EBIT, MSEK	903,2	286,0	2 870,8	1 033,0
- Övriga avskrivningar, MSEK	269,3	209,2	1 073,2	788,3
Omvärdering av aktier i intresseföretag	0,0	0,0	41,4	0,0
EBITDA, MSEK	1 172,5	495,2	3 985,3	1 821,3

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.

DEFINITIONER AV ALTERNATIVA NYCKELTAL

Nedan anges Embracer Groups definitioner av ett antal alternativa nyckeltal som används i denna delårsrapport. Nettoomsättningstillväxten redovisas av bolaget eftersom detta nyckeltal anses bidra till investerarens förståelse för bolagets historiska utveckling. EBITDA och EBITDA-marginal redovisas då det är ett av vissa investerare, värdepappersanalytiker och andra intressenter vanligen använt mått på bolags finansiella resultat. Bolaget har valt att redovisa operativt EBIT för att ge en rättvisande bild av den operativa verksamheten. 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, finansanalytiker 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.
Fritt kassaflöde	Periodens kassaflöde för perioden exklusive nettoinvestering i förvärvade bolag och kassaflöde från finansieringsverksamheten.
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 och omvärdering av aktier i intresseföretag 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 exklusive icke-operationella avskrivningar och vinstfördelning vid omvärdering av andelar i intresseföretag.
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

Antal IP	Totalt antal IP (Immateriella rättigheter) ägda av koncernen.
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.
Digital försäljning	Total icke-fysisk försäljning.
Externa spelutvecklare	Totalt antal spelutvecklare involverade i spelutvecklingsprojekt av studios som inte ägs av koncernen (externa studios).
Externa studios	Totalt antal externa utvecklingsstudios involverade i spelutvecklingsprojekt.
Fysisk försäljning	Total fysisk försäljning.
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).
Interna studios	Totalt antal interna utvecklingsstudios.
Medarbetare utanför spelutveckling	Antal anställda som inte direkt är involverade i spelutveckling (både anställda och konsulter).
Organisk tillväxt	Tillväxt relaterad till affärsområde - Games mellan perioder där nettoomsättningen från bolag som förvärvats inom de senaste fem kvartalen har exkluderats.
Valutajusterad organisk tillväxt, CCY	Tillväxt relaterad till affärsområde - Games mellan perioder där nettoomsättningen från bolag som förvärvats inom de senaste fem kvartalen har exkluderats och där jämförelseperioden har justerats för valutakursförändringen.
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.
Spelutvecklingsprojekt	Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt finansierade av koncernen och antal pågående spelutvecklingsprojekt finansierade av tredje part med betydande förväntade royaltyintäkter.
YoY (Year-over-Year)	Jämfört med samma period föregående år

Embracer Group är ett moderbolag till företag som utvecklar och förlägger PC-, konsol- och mobilspel för den globala spelmarknaden. Embracer Group har en bred spelportfölj med över 240 ägda varumärken, som till exempel Saints Row, Goat Simulator, Dead Island, Darksiders, Metro, MX vs ATV, Kingdoms of Amalur, TimeSplitters, Satisfactory, Wreckfest, Insurgency, World War Z, Borderlands och många fler.

Bolaget har huvudkontor i Karlstad och global närvaro genom de åtta operativa koncernerna: THQ Nordic GmbH, Koch Media GmbH/Deep Silver, Coffee Stain AB, Amplifier Game Invest, Saber Interactive, DECA Games, Gearbox Entertainment och Easybrain. Bolaget har 68 interna studios och fler än 7 000 medarbetare och kontrakterade utvecklare i fler än 40 länder.