

EMBRACER⁺ GROUP

21/22

Q4 & BOKSLUTSKOMMUNIKÉ

APRIL 2021–MARS 2022
EMBRACER GROUP AB (PUBL)
ORG NR. 556582-6558

OPERATIVT EBIT ÖKADE MED 17% TILL 1,052 MSEK

FJÄRDE KVARTALET, JANUARI–MARS 2022 (JÄMFÖRT MED JANUARI–MARS 2021)

- > Nettoomsättningen ökade med 117% till 5 228,5 MSEK (2 404,2).
- > Nettoomsättningen för affärsområde Games ökade med 124% till 4 417,5 MSEK (1 975,2). THQ Nordic 328,3 MSEK (354,6), Koch Media Publishing 543,3 MSEK (464,9), Coffee Stain 171,2 MSEK (780,9), Saber Interactive 448,0 MSEK (270,7), DECA Games 615,1 MSEK (104,2), Gearbox Entertainment 606,1 MSEK (-), Easybrain 1 134,2 MSEK (-) och Asmodee 571,2 MSEK (-).
- > Organisk tillväxt i konstant valuta för affärsområde Games uppgick till –34%. Proforma tillväxt i konstant valuta för affärsområde Games uppgick till 3%.
- > Nettoomsättning för affärsområde Partner Publishing/Film ökade med 72% till 736,5 MSEK (429,0).
- > EBITDA ökade med 26% till 1 472,7 MSEK (1 172,5), motsvarande en EBITDA-marginal om 28% (49%).
- > Operativt EBIT ökade med 17% till 1 052,4 MSEK (903,2) motsvarande en operativ EBIT-marginal om 20% (38%).
- > Operativt kassaflöde uppgick till 1 589,5 MSEK (1 521,8). Nettoinvesteringar i immateriella tillgångar uppgick till –998,3 MSEK (598,9). Fritt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital uppgick till 378,6 MSEK (531,3).
- > Justerat resultat per aktie uppgick till 0,81 SEK (1,03).

HELÅR, APRIL 2021–MARS 2022 (JÄMFÖRT MED APRIL 2020–MARS 2021)

- > Nettoomsättningen ökade med 89% till 17 036,7 MSEK (9 024,2).
- > Nettoomsättningen för affärsområde Games ökade med 116% till 13 935,0 MSEK (6 448,3). THQ Nordic 1 723,3 MSEK (1 789,1), Koch Media Publishing 2 493,2 MSEK (2 081,2), Coffee Stain 657,2 MSEK (1 182,5), Saber Interactive 1 692,3 MSEK (1 185,9), DECA Games 1 670,6 MSEK (209,7), Gearbox Entertainment 1 932,1 MSEK (-), Easybrain 3 195,1 MSEK (-) och Asmodee 571,2 MSEK (-).
- > Organisk tillväxt i konstant valuta för affärsområde Games uppgick till –7%. Proforma tillväxt i konstant valuta för affärsområde Games uppgick till 18%.
- > Nettoomsättning för affärsområde Partner Publishing/Film ökade med 18% till 3 027,1 MSEK (2 575,9).
- > EBITDA ökade med 54% till 6 135,1 MSEK (3 985,3), motsvarande en EBITDA-marginal om 36% (44%).
- > Operativt EBIT ökade med 54% till 4 416,3 MSEK (2 870,8) motsvarande en operativ EBIT-marginal om 26% (32%).
- > Operativt kassaflöde uppgick till 4 281,3 MSEK (3 899,0). Nettoinvesteringar i immateriella tillgångar uppgick till 3 712,2 MSEK (2 135,1). Fritt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital uppgick till 1 232,2 MSEK (1 552,0).
- > Justerat resultat per aktie uppgick till 3,36 SEK (3,22).

| Nyckeltal koncernen | Jan-mar 2022 | Jan-mar 2021 | Apr 2021– mar 2022 | Apr 2020– mar 2021 |
|---|-----------------|-----------------|-----------------------|-----------------------|
| Nettoomsättning, MSEK | 5 228,5 | 2 404,2 | 17 036,7 | 9 024,2 |
| EBITDA, MSEK | 1 472,7 | 1 172,5 | 6 135,1 | 3 985,3 |
| Operativt EBIT, MSEK | 1 052,4 | 903,2 | 4 416,3 | 2 870,8 |
| Kassaflöde från löpande verksamhet, MSEK | 1 589,5 | 1 521,8 | 4 281,3 | 3 899,0 |
| Fritt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital, MSEK | 378,6 | 531,3 | 1 232,2 | 1 552,0 |
| Nettoinvesteringar i immateriella anläggningstillg., MSEK | 998,3 | 598,9 | 3 712,2 | 2 135,1 |
| Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt | 223 | 160 | 223 | 160 |
| Totalt antal spelutvecklare | 8 586 | 5 115 | 8 586 | 5 115 |
| Totalt antal sysselsatta | 12 760 | 6 325 | 12 760 | 6 325 |
| Omsättningstillväxt, % | 117 | 80 | 89 | 72 |
| EBITDA-marginal, % | 28 | 49 | 36 | 44 |
| Operativ EBIT-marginal, % | 20 | 38 | 26 | 32 |

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

KOMMENTAR FRÅN VD**YTTERLIGARE ETT STABILT ÅR.
NETTOOMSÄTTNINGEN PROFORMA
VÄXTE 18% TILL 31 MILJARDER SEK**

Vi är glada att rapportera ytterligare ett stabilt kvartal i linje med vår prognostiserade operativt EBIT. Idag upprepar vi vår prognos för innevarande och nästa räkenskapsår. Vi har nu diversifierade intäktsströmmar från fyra kompletterande affärsområden som kommer att bli våra primära segment när vi inför IFRS som redovisningsstandard i koncernen från och med 1 april 2022. Planen att byta lista till Nasdaq Stockholms huvudlista vid kalenderårets slut står fast.

I spåren av pandemin summerar vi ett kvartal i en av de svåraste tiderna i Europa, med det inhumana och aggressiva kriget mot Ukraina. Jag är ledsen och tagen av den uppkomna situationen, det är en ofattbar hemsk handling som kommit att prägla vardagen under kvartalet. Alla våra medarbetare är en del av vår familj och vår främsta prioritet har varit och förblir att skapa säkerhet för dem och deras familjer i de berörda regionerna. Vid slutet av 2021 hade vi ungefär 250 medarbetare i Ukraina, 1 000 i Ryssland och 250 i Belarus.

Jag tror att vi alla känner en skyldighet att bidra på något sätt. Om vi misslyckas att agera med medkänsla och medmänsklighet kommer vi även att misslyckas som företag och arbetsgivare. Jag är stolt över de långtgående åtgärder som vidtagits i våra bolag för att ge stöd till de som drabbats. Jag vill verkligen tacka alla i vårt ekosystem för deras gemensamma insatser under krisen. Vi stödjer våra medarbetare, var de än befinner sig. Vi har flyttat hundratals anställda och deras familjemedlemmar till andra länder, samtidigt som vi försökt hjälpa dem som är kvar i Ukraina på bästa möjliga sätt.

Alla våra interna utvecklingsresurser i regionen nyttjas fullt ut medan många kritiska funktioner inom utveckling, tech, business intelligence och user acquisition har flyttats till andra verksamheter utanför regionen.

Vi har donerat, utlovat eller reserverat 50 MSEK i humanitärt bistånd och som stöd för anställda, vilket påverkat operativt EBIT under kvartalet. Våra konsumentintäkter från Ryssland, Belarus och Ukraina uppgick till ungefär en procent av vår globala nettoomsättning under de senaste 12 månaderna.

Prognosen för operativt EBIT står fast

Våra verksamheter fortsätter att prestera i linje med våra förväntningar och vår diversifierade katalogförsäljning hade en stabil utveckling under kvartalet med bara ett fåtal lanseringar och fortsatt organisk tillväxt för vår mobilverksamhet. Operativt EBIT för kvartalet ökade med 17% till 1 052 MSEK vilket gör att vi levererar inom prognosintervallet för räkenskapsåret. Operativt EBIT under kvartalet inkluderar 50 MSEK i kostnader relaterat till situationen i Ukraina samt ett operativt EBIT om 74 MSEK från Asmodee och Dark Horse. För räkenskapsåret 21/22 uppgick koncernens nettoomsättning proforma till cirka 31 miljarder SEK.

Framöver räknar vi med god organisk tillväxt under räkenskapsåret 22/23 som främst kommer drivas av lanseringar av premiumspel från vår välinvesterade projektpipeline. För att ge perspektiv, räknar vi med att lansera nytt innehåll med minst 3 gånger högre ackumulerat anskaffningsvärde under räkenskapsåret 22/23, jämfört med räkenskapsåret 21/22. Vi planerar även för fortsatt solid tillväxt inom vårt mobilsegment, drivet av ökat nyttjande av existerande plattformar, investeringar i UAC och planerade lanseringar. Vi räknar med att Asmodee kommer att öka operativt EBIT organiskt med åtminstone 10%. Baserat på dessa antaganden upprepar vi prognosen vi gav i samband med Q3-rapporten, för operativt EBIT om 9,2-11,3 miljarder SEK för räkenskapsåret 22/23 och 10,3-13,6 miljarder SEK för räkenskapsåret 23/24. Denna prognos exkluderar den marginella

finansiella påverkan från nyligen genomförda förvärv av Beamdog, Lost Boys och Crystal Dynamics/Eidos, men tar hänsyn till möjlig indirekt påverkan av kriget i Ukraina.

Om vi bryter ner året räknar vi med att operativt EBIT kommer vara stabilt under perioden Q2-Q4, även om den väntas öka något efter Q2. Första kvartalet uppskattas stå för ungefär en sjundedel av det prognostiserade operativa EBIT under räkenskapsåret 22/23 eftersom kvartalet innehåller färre lanseringar. Vi räknar med att generera ett högt fritt kassaflöde under året.

Lanseringsplanen för innevarande kvartal som slutar i juni 2022, är mindre intensiv. Men, vi ser verkligen fram emot AA- och indielanseringar som *Evil Dead: The Game* och *Songs of Conquest* i innevarande kvartal.

Den första stora AAA-lanseringen, som förväntas ge en betydande ökning av den organiska tillväxttakten, är den efterlängttade rebooten av *Saints Row* som planeras att lanseras den 23 augusti. I våra 20 förlag har vi en bred och diversifierad lanseringsportfölj för PC/konsol-spel som består av 223 spel som kommer lanseras över de kommande åren, inklusive mer än 25 AAA-spel fram till och med räkenskapsåret 25/26. Vi fortsätter att betona vår strategi för spelutveckling – vi sätter kvaliteten främst. Utvecklare skall få tillräckligt med tid och nödvändiga resurser för att kunna lansera en kvalitetsprodukt och spel skall lanseras när de är klara.

Utvecklingen i det fjärde kvartalet

Vår tillväxtmodell är oförändrad. Vår främsta prioritet för alla operativa koncerner är att uppnå lönsam organisk tillväxt. I det perspektivet har räkenskapsåret 21/22 varit ett övergångsår. Vi ökade våra investeringar i spelutvecklingsprojekt men lanserade endast en liten andel av det totala antalet spel under utveckling.

Den organiska tillväxten under Q4 för affärsområde Games var som väntat negativ, eftersom den enorma framgången för *Valheim* som publicerades av Coffee Stain förra året, bidrog till utmanande jämförelsesiffror. Vi hoppas och tror att vi kommer se liknande framgångar för vår projektpportfölj under kommande år. Katalogförsäljningen inom PC/konsol var stabil, bland annat genom de ständigt aktuella titlarna *Metro Exodus*, *Spongebob Squarepants: Battle for Bikini Bottom Re-Hydrated*, *Wreckfest*, *Biomutant*, *Deep Rock Galactic*, *Valheim*, *Satisfactory* och *Goat Simulator*, samt det nyligen lanserade spelet *Hot Wheels Unleashed*. Den största lanseringen under kvartalet, *ELEX II*, levde inte upp till ledningens finansiella förväntningar men vi förväntar oss en positiv avkastning över tid.

Den 25 mars lanserades *Tiny Tina's Wonderlands* av Gearbox och dess förlagspartner 2K Games. Detta AAA-spel har tagits emot mycket väl av kritiker och spelare. Trots att inga royaltyintäkter redovisades under kvartalet, är det vår tro att spelet kommer att generera royalties under räkenskapsåret, på grund av fortsatt framgång. Vi är glada över Gearboxs helägda varumärken *Borderlands* och *Tiny Tina's Wonderlands* och vad de kan ge i framtiden.

Vår mobilverksamhet fortsätter att överträffa våra förväntningar, framförallt genom Easy-brains starka utveckling, som hade ett rekordkvartal sedan de blev en del av Embracer och bidrog med högst nettoomsättning av samtliga inom affärsområdet Games. Denna utveckling förklaras av ett annonsplattformsavtal och fortsatt stark utveckling för existerande live operated-titlar. Proforma organisk tillväxt i vår mobilverksamhet uppgick till 43% under kvartalet. Investeringar i user acquisition låg fortsatt på en tillfredsställande nivå eftersom avkastningen på annonsutgifter är fortsatt attraktiv, vilket bör stödja en fortsatt tillväxt.

Asmodee som vi nyligen förvärvade hade med sig ett starkt momentum när bolaget blev en del av koncernen. Med Asmodee adderar vi ett ledande internationellt förlag för brädspel, samlarkort och digitala brädspel, med ett stort distributionsnätverk i 50 länder. Genom sina 22 interna studios och över 300 varumärken skapar Asmodee en dynamisk transmediaupplevelse för spelare på både fysiska och digitala plattformar. Kategorin för brädspel är väldigt kompletterande till PC-, konsol-, VR- och mobilspel och har goda långsiktiga organiska tillväxtutsikter. Integrationen av bolag som förvärvades förra året, inklusive Asmodee, fortskrider enligt plan.

Asmodee fortsätter att växa snabbare än marknaden för brädspel och växte 19% proforma organiskt under kvartalet, drivet av stark efterfrågan inom samlarkort. Nettoomsättningen uppgick till 2 580 MSEK trots utmaningar i leverantörskedjan. Sammanlagt ingår 571 MSEK i Embracers omsättning för kvartalet. Det första halvåret under kalenderåret är traditionellt sett svagare för Asmodee.

Summering av ett transformativt år

Det gångna året var bolagets mest transformativa sedan noteringen 2016, för lite mer än fem år sen. Sedan dess har vår justerade vinst per aktie ökat med 15x. Under året har vi genomfört strategiska förvärv som ökade antalet operativa koncerner från sex till tio: Gearbox, Easybrain, Asmodee och Dark Horse.

Idag är Embracer Group ett oberoende diversifierat och globalt ekosystem med spel- och underhållningsverksamheter som har starka marknadspositioner i viktiga vertikaler. Den decentraliserade affärsmodellen i Embracer Group handlar om att stärka våra entreprenörer och våra anställda som utgör grunden för vår verksamhet. Jag tror starkt på att ge människor förtroende och låta dem fatta sina egna beslut.

Att bli en del av Embracer Group är tänkt att handla om att ta nästa steg på en lång resa. Grundare och ledare som vi går samman med har höga ambitioner gällande framtiden och det är Embracers roll att frigöra alla teams potential och bistå med nödvändiga resurser för att de ska lyckas. Entreprenörerna har ännu djärvare mål och ambitioner, och om vi tillsammans uppnår dessa kommer koncernen att positivt transformeras i olika hänseenden över kommande tioårsperiod. Därutöver är det glädjande att se att våra bolag fortsätter attrahera och behålla talanger. Antalet anställda har växt organiskt med 14% under kvartalet.

Efter kvartalets slut stärkte vi vår utvecklingsförmåga och varumärkesportfölj ytterligare, genom att ingå avtal om att förvärva Crystal Dynamics, Eidos Montreal och Square Enix Montreal, inklusive varumärken som *Tomb Raider*, *Deus Ex*, *Thief* och *Legacy of Kain* med flera. Offentliggörandet fick ett väldigt positivt mottagande. Vi ser stor potential, inte bara i uppföljare, men även i remakes, remasters, spinoffs samt transmedia projekt i den globala koncernen. Vi räknar med att slutföra förvärvet under perioden juli-september.

Liten fisk – stor damm

Vi ser spelindustrin som en av de mest attraktiva industrierna under de kommande årtiondena. Enligt Newzoo hade den globala spelmarknaden en omsättning om 193 miljarder USD 2021, vilket motsvarade en tillväxt om 8%. Den globala marknaden väntas fortsätta växa och uppgå till över 200 miljarder USD 2022. Embracer Group är fortsatt en liten fisk i denna stora damm och står för ungefär 1,5% av den kombinerade data- och brädspelsmarknaden. Vi må vara det största spelbolaget i Värmland men världen är större och vi befinner oss i början på vår resa.

Fyra primära segment och förstärkt bolagsstyrning framgent

Vår strategi att bygga en diversifierad och decentraliserad koncern som bygger på många intäktsströmmar förblir oförändrad. Vi anser att ju större vårt oberoende ekosystem blir, ju större värden kommer vi skapa på lång sikt. Vi ser tydliga bevis på att vår modell fungerar med tanke på det växande antal synergier som realiseras genom samarbeten och initiativ i hela koncernen.

För att bättre representera verksamhetens karaktärsdrag, position och styrningsmodell kommer vi att introducera en ny segmentsrapportering från och med innevarande räkenskapsår indelat i PC/Console games, Mobile games, Tabletop games och Entertainment & Services som våra fyra primära segment. Detta är en del av vår process för listbyte till reglerad marknad som kommer att omfatta inte bara bytet till IFRS som redovisningsstandard från och med nästa rapport, utan även uppgraderade bolagsstyrningsstrukturer, implementering av ett antal nya policier och att börja tillämpa Svensk Kod för Bolagsstyrning.

Stark balansräkning stödjer fortsatta förvärvsmöjligheter

Vi bibehåller en stark balansräkning eftersom de bästa möjligheterna uppkommer i turbulenta tider. Vi har under de senaste månaderna sett en betydande korrigerig av värderingarna i

den privata M&A marknaden. Det är inte nödvändigt för oss att göra ytterligare förvärv för att växa. Vi fortsätter dock att scouta efter utvalda förvärvsmöjligheter för att stödja våra långsiktiga tillväxtambitioner. Vi har en spännande lista av potentiella förvärv med fokus på bolt-on förvärv inom existerande operativa koncerner.

Vi har försiktig inställning till att skuldsätta oss. Vår skuldsättningspolicy anger att skuldsättningen temporärt kan tillåtas överstiga 1,0x nettoskulden / operativt EBIT för kommande tolv månader, om vi hittar attraktiva förvärvsmöjligheter, men ambitionen är då att skuldsättningen ska återgå under 1,0x nettoskulden / operativt EBIT på medellång sikt. Förvärven av Asmodee och Eidos är exempel på möjligheter där vi är villiga att använda skuldsättning, eftersom dessa förvärv tillför betydande finansiell och strategisk potential för värdeskapande i koncernen. Tillgänglig kassa och outnyttjade kreditfaciliteter uppgår till cirka 11 miljarder SEK vid tidpunkten för denna rapport.

För mig som både grundare och stor aktieägare är det viktigt att ha långsiktiga aktieägare som delar min syn på långsiktighet. Jag är ödmjuk och tacksam för alla våra nuvarande lojala aktieägare för deras engagemang och långsiktiga stöd. Vi för en aktiv dialog med ytterligare potentiella storägare bland högprofilerade större institutioner och industriella partners som kan stödja vår långsiktiga strategi. Vi är övertygade om att dessa samtal kommer att resultera i investeringar eller samarbeten.

Vårt hållbarhetsarbete

Hållbarhet är fortsatt en viktig prioritering för koncernen och vi utvecklar ständigt våra ansträngningar inom hållbarhetsramverket. Vi arbetar för tillfället med att bestämma våra hållbarhetsmål och räknar med att presentera dem senast i samband med nästa kvartalsrapport Q1 22/23.

Under kvartalet har vi genomfört vår årliga medarbetarundersökning med imponerande 80% svarsfrekvens. Resultatet från undersökningen visar att vi förbättrat oss inom alla områden och att samtliga befinner sig inom den gröna nivån (på en skala från rött - gult - grönt). I arbetet att implementera vår uppförandekod så genomförde 79% av våra anställda en utbildning gällande kodens innehåll och användningsområde.

För att summera vill jag rikta ett tack till alla aktieägare, anställda, kunder, industrikollegor och affärspartners för deras bidrag till att bygga ett framgångsrikt Embracer Group.

19 maj 2022, Karlstad

Lars Wingefors
Medgrundare och VD



Alla kommentarer avser kvartalet om inte annat anges.

KONCERNENS INTÄKTER

| Nettoomsättning per affärsområde, MSEK | Jan–mar 2022 | Jan–mar 2021 | Förändr. | Apr 2021–mar 2022 | Apr 2020–mar 2021 | Förändr. |
|--|----------------|----------------|-------------|-------------------|-------------------|-------------|
| Games - THQ Nordic | 328,3 | 354,6 | -7% | 1 723,3 | 1 789,1 | -4% |
| Games - Koch Media Publishing | 543,3 | 464,9 | 17% | 2 493,2 | 2 081,2 | 20% |
| Games - Coffee Stain | 171,2 | 780,9 | -78% | 657,2 | 1 182,5 | -44% |
| Games - Saber Interactive | 448,0 | 270,7 | 65% | 1 692,3 | 1 185,9 | 43% |
| Games - DECA Games | 615,1 | 104,2 | 490% | 1 670,6 | 209,7 | 697% |
| Games - Gearbox Entertainment | 606,1 | - | - | 1 932,1 | - | - |
| Games - Easybrain | 1 134,2 | - | - | 3 195,1 | - | - |
| Games - Asmodee | 571,2 | - | - | 571,2 | - | - |
| Games delsumma | 4 417,5 | 1 975,2 | 124% | 13 935,0 | 6 448,3 | 116% |
| Partner Publishing/Film | 736,5 | 429,0 | 72% | 3 027,1 | 2 575,9 | 18% |
| Comics and Film - Dark Horse | 74,5 | - | - | 74,5 | - | - |
| Total nettoomsättning | 5 228,5 | 2 404,2 | 117% | 17 036,7 | 9 024,2 | 89% |

Koncernens nettoomsättning under kvartalet uppgick till 5 228,5 MSEK, en ökning med 117% eller 2 824,3 MSEK jämfört med motsvarande period föregående år. Tillväxten drevs av förvärven av Easybrain, Gearbox Entertainment, CrazyLabs och Asmodee. Saber Interactive och Koch Media Publishing visade god tillväxt tack vare en solid katalog- och work-for-hire försäljning. Den minskade nettoomsättningen för Coffee Stain kan härledas till den särskilt starka jämförelseperioden föregående år med lanseringen av *Valheim*.

| Tillväxt i affärsområde Games, konstant valuta, % | Jan–mar 2022 | Apr 2021–mar 2022 |
|---|--------------|-------------------|
| Organisk tillväxt | -34% | -7% |
| Proformatillväxt | 3% | 18% |

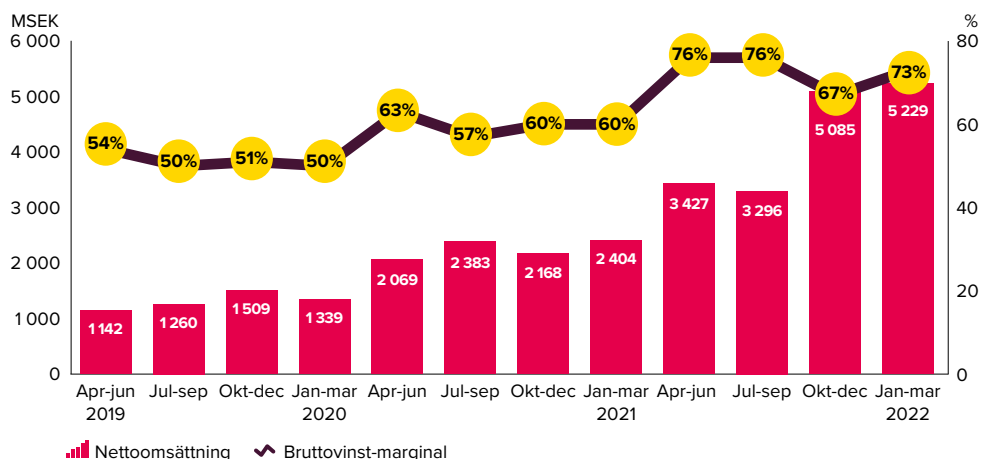
Det bör noteras att organisk tillväxt bara mäts på 1 396 MSEK eller 32% av den rapporterade nettoomsättningen i affärsområde Games under fjärde kvartalet 21/22. Proforma tillväxt beräknas istället på samtliga bolag som ingår i koncernen vid utgången av fjärde kvartalet 21/22, och beräknas som om de även hade ingått i koncernen fjärde kvartalet 20/21, vilket ger en mer relevant jämförelse. Skillnaden mellan organisk och proforma tillväxt kan primärt förklaras av de bolag som förvärvats under året haft en väldigt stark utveckling.

Förra årets lansering av *Valheim* i fjärde kvartalet 20/21 var en stor framgång och om nettoomsättningen justeras för *Valheim* uppgick organisk tillväxt till -2% under fjärde kvartalet 21/22 samt -1% under räkenskapsåret.

Ökningen i nettoomsättningen för affärsområde Partner Publishing/Film beror främst på den större lanseringen inom partner publishing av *Dying Light 2* under kvartalet.

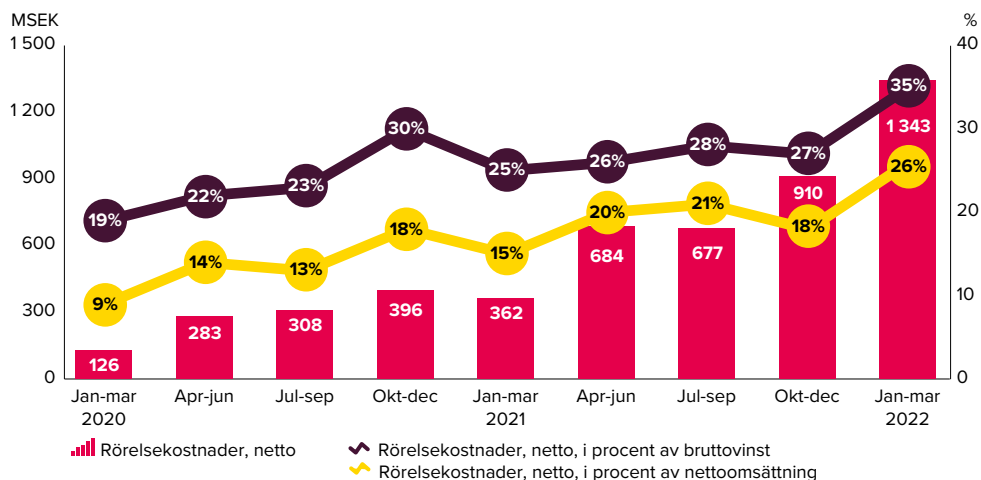


UTVECKLING BRUTTOMARGINAL



Bruttomarginalen ökade jämfört med förra året och uppgick till 73% (60%). Den högre marginalen beror på förvärven av Easybrain och Gearbox Entertainment. Ökningen jämfört med föregående kvartal, 73% jämfört med 67%, beror på ett skifte i produktmixen med en högre andel av försäljning från affärsområde Games och en lägre andel från affärsområde Partner Publishing/Film.

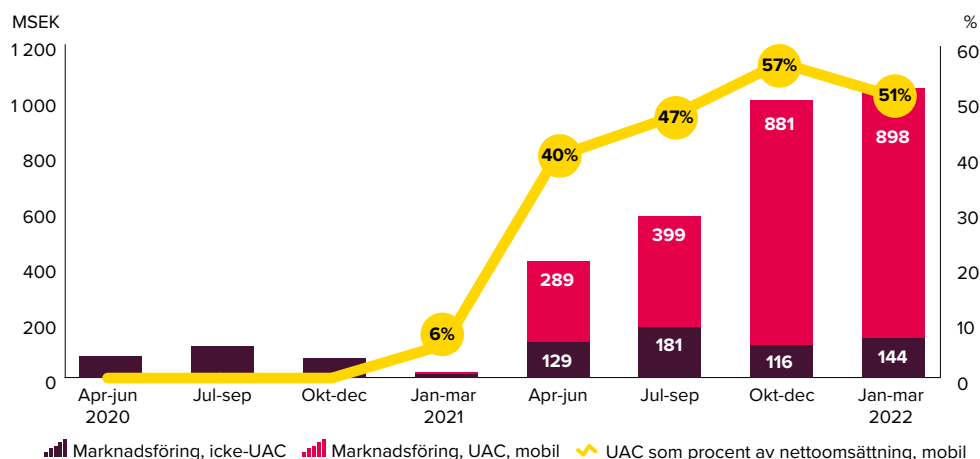
UTVECKLING AV RÖRELSEKOSTNADER, NETTO (SE DEFINITION, SID 50-51)



Ökningen av rörelsekostnader jämfört med motsvarande period föregående år beror främst på förvärven av Gearbox Entertainment och Easybrain i april 2021, CrazyLabs i september 2021 och Asmodee i mars 2022. Ökningen av rörelsekostnader jämfört med föregående kvartal beror främst på förvärven av bolagen Asmodee, Dark Horse och Perfect World. Rörelsekostnader, netto, har även påverkats av kostnader om 50 MSEK för humanitärt stöd och stöd till de anställda på grund av kriget i Ukraina. Organiskt ökar rörelsekostnader på grund av ett större antal anställda som arbetar med vår växande spelportfölj och anställda som förstärker koncernfunktioner.

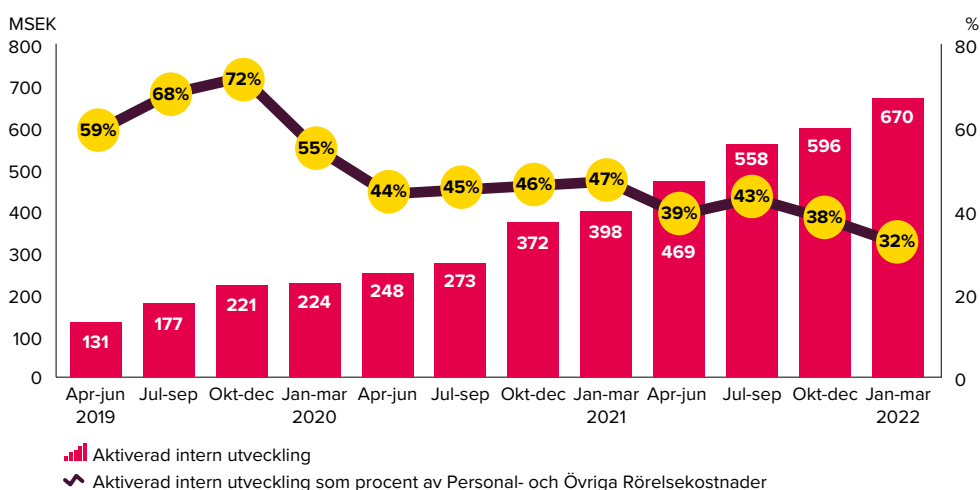
Gearbox Entertainments affärsmodell inkluderar större samförläggprojekter som redovisas enligt metoden för successiv vinstavräkning. Baserat på Easybrains och CrazyLabs nuvarande affärsmodeller har det beslutats att kostnadsföra utvecklingskostnader löpande, därmed finns inga aktiverade utvecklingskostnader för varken Easybrain eller CrazyLabs.

UTVECKLING AV MARKNADSFÖRINGSKOSTNADER



User acquisition costs (UAC) ökade något under kvartalet jämfört med tredje kvartalet 21/22 och fortsatte att skapa organisk tillväxt. UAC som andel av nettoomsättning för mobil minskade på grund av hög försäljning kopplat till ett plattformsavtal samt stark försäljning för nya och etablerade titlar. Marknadsföringskostnader kostnadsförs löpande och aktiveras aldrig, även om värdet av marknadsföringen förväntas bli realiserat över tid.

INTERNA INVESTERINGAR – AKTIVERINGSGRAD



Investeringar i pågående spelutveckling har ökat över tid. Aktiveringsgraden har minskat över tid i takt med att nya affärsmodeller har tillkommit i koncernen, främst Saber Interactive, Gearbox och Easybrain. Förvärven av Dark Horse och Asmodee väntas förstärka denna utveckling.

OPERATIVA AVSKRIVNINGAR

| MSEK | Jan-mar 2022 | Jan-mar 2021 | Apr 2021-mar 2022 | Apr 2020-mar 2021 |
|--|--------------|--------------|-------------------|-------------------|
| Immateriella tillgångar | | | | |
| Färdigställda spelprojekt | 314,2 | 201,6 | 1 052,1 | 814,9 |
| Övriga immateriella tillgångar (Film etc.) | 59,7 | 54,0 | 163,3 | 217,0 |
| Summa | 373,9 | 255,6 | 1 215,4 | 1 031,9 |
| Materiella tillgångar | 34,6 | 13,7 | 102,0 | 41,2 |
| Totalt operativa avskrivningar | 408,5 | 269,3 | 1 317,4 | 1 073,2 |



Operativa avskrivningar för färdigställd spelutveckling drivs av värdet för färdigställda spel och tidpunkten för färdigställandet eftersom avskrivningar bestäms på månatlig basis.

Operativa avskrivningar på spel uppgick till 314,2 MSEK under kvartalet och värdet på färdigställda spelprojekt i kvartalet uppgick till 262 MSEK. Vid utgången av kvartalet uppgick det bokförda värdet av färdigställda spel till 1 202,7 MSEK, varav 384,3 MSEK relaterar till Asmodee.

OPERATIVT EBIT

Operativt EBIT uppgick till 1 052,4 MSEK under kvartalet, vilket innebär en operativ EBIT-marginal om 20% jämfört med 22% föregående kvartal. Den lägre operativa EBIT-marginalen förklaras främst av de senaste förvärven som ökar rörelsekostnaderna. Därutöver är det fjärde kvartalet säsongsmässigt svagare för dessa verksamheter, vilket också haft en negativ påverkan på marginalen under kvartalet. Andra viktiga förklaringar är fortsatt hög UAC och kostnader kopplat till kriget i Ukraina.

Därutöver ökade kostnaderna till följd av ett ökat antal anställda för att hantera en växande spelportfölj och en generellt växande koncern. Asmodee och Dark Horse bidrog med 646 MSEK i nettoomsättning under kvartalet, med en operativ EBIT-marginal om ungefär 10% vardera.

FÖRVÄRSRELATERADE AVSKRIVNINGAR

| MSEK | Jan–mar 2022 | Jan–mar 2021 | Apr 2021– mar 2022 | Apr 2020– mar 2021 |
|---|-----------------|-----------------|-----------------------|-----------------------|
| IP-rättigheter | 1 177,8 | 132,0 | 1 868,0 | 456,4 |
| Övervärden Partner Publishing/Film | 16,2 | 13,8 | 57,7 | 54,1 |
| Goodwill | 1 595,7 | 612,3 | 6 608,0 | 1 924,9 |
| Totalt förvärsrelaterade avskrivningar | 2 789,7 | 758,1 | 8 533,7 | 2 435,4 |

Prognostiserade förvärsrelaterade avskrivningar uppgick till 2 125 MSEK under kvartalet, vilket är 664,7 MSEK lägre än de faktiska avskrivningarna. Skillnaden beror främst på att förvärven av Asmodee och Dark Horse slutfördes tidigare än väntat.

Ökningen av förvärsrelaterade avskrivningar förklaras av slutförandet av ett flertal förvärv under året, främst Easybrain, Gearbox, CrazyLabs och Asmodee.

RESULTAT FRÅN INTRESSEFÖRETAG

Resultat från intresseföretag uppgick till 7,0 MSEK under kvartalet och är främst hänförligt till vinstandelen från Iron Gate som uppgick till 6,3 MSEK vilket ska utvärderas tillsammans med den genererade bruttomarginalen.

FINANSIELLT NETTO

| MSEK | Jan–mar 2022 | Jan–mar 2021 | Apr 2021– mar 2022 | Apr 2020– mar 2021 |
|------------------------------------|-----------------|-----------------|-----------------------|-----------------------|
| Ränteintäkter och liknande poster | 2,7 | 1,0 | 5,0 | 59,2 |
| Räntekostnader och liknande poster | –105,1 | –41,3 | –280,1 | –78,8 |
| Valutaeffekter netto | 294,8 | 180,0 | 170,4 | 222,8 |
| Finansiellt netto | 192,4 | 139,7 | –104,7 | 203,2 |

Valutaeffekter netto inkluderar både realiserade och orealiserade vinster och förluster. Ökningen i räntekostnader beror främst på diskonteringseffekter för avsättningar gällande villkorade tilläggsköpeskillningar som uppgår till 57,1 MSEK under kvartalet. Valutaförluster gäller främst omvärdering av avsättningar för tilläggsköpeskillningar.

KONCERNENS RESULTAT

Koncernens EBITDA ökade från 1 172,5 MSEK till 1 472,7 MSEK och operativt EBIT ökade från 903,2 MSEK till 1 052,4 MSEK jämfört med motsvarande kvartal föregående år och ökningen beror främst på en ökad nettoomsättning och förbättrad bruttomarginal jämfört med samma period föregående år.

Ökningen av operativt EBIT sågs även i rapporterade EBIT men EBIT belastades av ökade förvävsrelaterade avskrivningar om 2 789,7 MSEK. Sammantaget sjönk därför EBIT från 145,1 MSEK till -1 725,5 MSEK jämfört med motsvarande kvartal föregående år.

KONCERNENS KASSAFLÖDE OCH FINANSIELLA STÄLLNING

| MSEK | Jan-mar 2022 | Jan-mar 2021 | Apr 2021- mar 2022 | Apr 2020- mar 2021 |
|---|-----------------|-----------------|-----------------------|-----------------------|
| EBITDA, justerat ¹⁾ | 1 460,9 | 1 172,5 | 5 733,6 | 3 943,9 |
| Skatteutgifter | -86,0 | -116,1 | -542,2 | -259,4 |
| Övriga icke kassaflödespåverkande poster | 163,4 | 136,2 | 165,4 | 81,5 |
| Operativt kassaflöde | 1 538,3 | 1 192,6 | 5 356,8 | 3 766,0 |
| Nettoinvesteringar i immateriella tillgångar | -998,3 | -598,9 | -3 712,2 | -2 135,1 |
| Nettoinvesteringar i materiella tillgångar | -99,9 | -17,0 | -340,7 | -69,6 |
| Nettoinvesteringar i finansiella tillgångar | -61,5 | -45,4 | -71,7 | -9,3 |
| Kassaflöde från investeringar | -1 159,7 | -661,3 | -4 124,6 | -2 214,0 |
| Fritt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital | 378,6 | 531,3 | 1 232,2 | 1 552,0 |
| Förändringar i rörelsekapital | 51,1 | 324,5 | -1 075,5 | 133,0 |
| Fritt kassaflöde efter förändringar i rörelsekapital | 429,7 | 855,8 | 156,7 | 1 685,0 |
| Kassaflöde från finansieringsverksamheten | 18 058,6 | 6 866,9 | 25 025,0 | 14 725,3 |
| Nettoinvesteringar i förvärvade bolag | -27 914,1 | -404,9 | -33 770,3 | -4 590,8 |
| Kassaflöde för perioden | -9 425,7 | 7 317,8 | -8 588,6 | 11 819,5 |

¹⁾ EBITDA, justerat - EBITDA justerat för omvärdering av ägande i intresseföretag och villkorade tilläggsköpeskillningar.

Investeringar i immateriella tillgångar består främst av investeringar i spelutveckling som uppgår till -950,1 MSEK och i filmrättigheter som uppgår till -41,9 MSEK. Investeringar i materiella tillgångar relaterade främst till kontorsmaterial och byggande av ett logistikcenter.

Det positiva kassaflödet från finansieringsverksamheten härrör främst från ökad användning av befintliga kreditfaciliteter samt en nyemission som beslutades i december 2021. Kassaflödet användes för att finansiera förvärven av Asmodee och Dark Horse.

| MSEK | 31 mar 2022 | 31 mar 2021 | 31 dec 2021 |
|---|------------------|-----------------|-----------------|
| Likvida medel | 5 809,8 | 14 299,9 | 15 226,6 |
| Outnyttjade kreditfaciliteter | 1 577,9 | 6 212,7 | 6 901,3 |
| Koncernens likvida medel och outnyttjade kreditfaciliteter | 7 387,7 | 20 512,6 | 22 127,9 |
| Nettokassa | -14 408,3 | 12 805,6 | 12 747,6 |

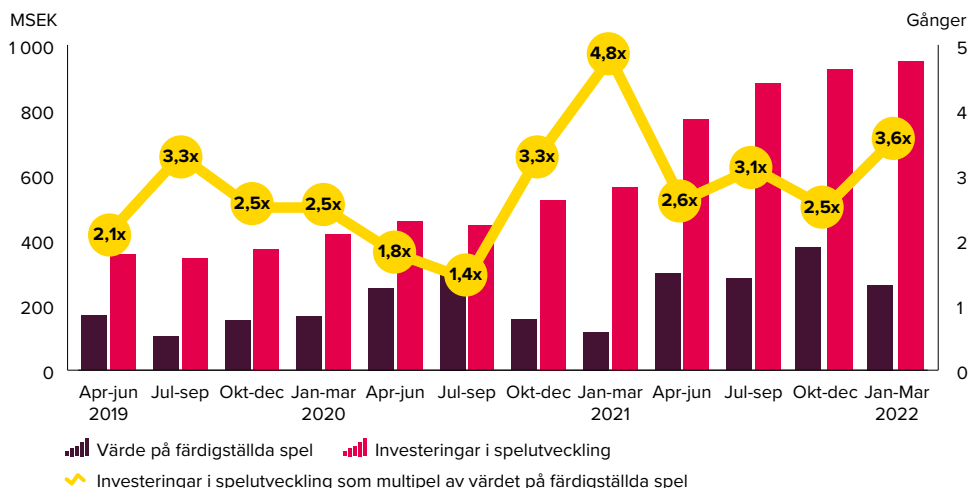
Tillgängliga medel vid datumet för publicering av denna rapport uppgick till ungefär 11 miljarder SEK.



PÅGÅENDE UTVECKLING OCH FÄRDIGSTÄLLDA SPEL

Totalt investerades 950,1 MSEK i spelutveckling, vilket är rekord för ett enskilt kvartal. Dessa investeringar lägger grunden för växande intäkter från framtida lanseringar. Det finns två anledningar till ökningen: dels har fokus ökat på att växa spelutvecklingen organiskt och dels har ett skifte skett från samförlagsprojekt samt work-for-hire till interna utvecklingsprojekt.

Värdet på färdigställda och lanserade spel under kvartalet uppgick till 262 MSEK och drevs av lanseringen av *ELEX II*, *Expeditions Rome*, *The King of Fighters XV* och *Monster Energy Supercross 5*.



VILLKORADE TILLÄGGSKÖPESKILLINGAR

Per den 31 mars 2022 hade koncernen avsättningar om totalt 14 546,5 MSEK för tilläggsköpeskillingar med förväntad utbetalning enligt nedan.

Avsättningar för villkorade tilläggsköpeskillingar

| Förväntad utbetalning per räkenskapsår MSEK | Tilläggsköpeskillning | | Totalt |
|--|-----------------------|---------------------|-----------------|
| | Kontantavräkning | Nyemitterade aktier | |
| 2022/2023 | 1 178,1 | 20,1 | 1 198,2 |
| 2023/2024 | 499,5 | 73,1 | 572,6 |
| 2024/2025 | 662,4 | 1 733,5 | 2 395,9 |
| 2025/2026 | 2 270,6 | 1 482,7 | 3 753,3 |
| 2026/2027 | 848,3 | 272,6 | 1 120,9 |
| 2027/2028 | 2 255,7 | 2 629,8 | 4 885,5 |
| 2028/2029 | 214,9 | 56,4 | 271,4 |
| 2029/2030 | 172,1 | 0,0 | 172,1 |
| 2030/2031 | 68,6 | 27,0 | 95,6 |
| 2031/2032 | 0,0 | 81,1 | 81,1 |
| Totalt | 8 170,3 | 6 376,3 | 14 546,5 |

Nuvärdet av tilläggsköpeskillingar har beräknats baserat på förväntningar gällande huruvida finansiella och operationella mål kommer nås för varje enskilt avtal. Avsättningarnas storlek kommer att variera över tid beroende på bland annat uppfyllelsegraden av villkoren för tilläggsköpeskillingarna, vissa valutakursers utveckling mot den svenska kronan och ränteläget. Avsättningar för tilläggsköpeskillingar som skall betalas med aktier är dessutom beroende av utvecklingen för Embracers aktiekurs. Detta innebär bland annat att antalet aktier som skall erläggas som ersättning varierar men kan aldrig överskrida 94 247 241 stycken enligt avtal. Om samtliga aktier emitteras kommer utspädningen att uppgå till 7,69% av kapitalet och 5,16% av röstetalet den 31 mars 2022.



Avsättningen som härrör betalning i aktier var ungefär 2 161,8 MSEK högre den 31 mars 2022 jämfört med 31 december 2021, främst på grund av förvärvet av Asmodee. Dock har ett lägre pris på Embracers aktie (79,4 SEK per den 31 mars 2022 jämfört med 96,5 SEK den 31 december 2021) begränsat uppgången för avsättningen.

| Miljoner aktier | Antal utgivna clawbackaktier | | | | | | | Totalt |
|-----------------------------|------------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------------|
| | 22/23 | 23/24 | 24/25 | 25/26 | 26/27 | 27/28 | 28/29 | |
| Utgivna aktier med clawback | 34,4 | 16,1 | 2,6 | 51,1 | 6,2 | 4,3 | 2,0 | 116,8 |

Utöver avsättningar för villkorade tilläggsköpeskillingar har koncernen emitterat aktier med clawback-rättigheter. Av Embracers totalt cirka 1 131,5 miljoner utestående aktier fanns det cirka 116,8 miljoner aktier med förbehåll om återtagande den 31 mars 2022. Dessa aktier har tidigare emitterats för att täcka framtida förpliktelser för villkorade tilläggsköpeskillingar.

| Miljoner aktier | Antal aktier som inte längre begränsas av lock-up avtal | | | | | | | Totalt |
|---------------------|---|-------|-------|-------|-------|-------|--------|-------------|
| | 22/23 | 23/24 | 24/25 | 25/26 | 26/27 | 27/28 | >28/29 | |
| Aktier utan lock-up | 39,0 | 30,3 | 0,7 | 0,1 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 70,1 |

Koncernen hade 70,1 miljoner aktier som del av tilläggsköpeskillingar med lock-up avtal den 31 mars 2022.

IMMATERIELLA TILLGÅNGAR

Vid slutet av kvartalet hade koncernen immateriella tillgångar enligt tabellen nedan:

| MSEK | 31 mar 2022 | 31 dec 2021 | 31 mar 2021 |
|--|-----------------|-----------------|-----------------|
| Färdigställda spel | 1 202,7 | 859,2 | 512,6 |
| Pågående spelutvecklingsprojekt | 5 990,6 | 5 072,5 | 3 182,2 |
| Övriga immateriella tillgångar (film m.m.) | 379,2 | 242,1 | 180,2 |
| Immateriella tillgångar | 7 572,5 | 6 173,8 | 3 875,0 |
| IP-rättigheter | 22 316,4 | 3 450,9 | 1 575,2 |
| Partner Publishing/Film | 113,2 | 93,4 | 135,5 |
| Goodwill | 46 068,9 | 29 494,7 | 10 804,2 |
| Immateriella tillgångar relaterade till förvärv | 68 498,5 | 33 039,0 | 12 515,0 |
| Totalt | 76 071,0 | 39 212,9 | 16 390,0 |

Immateriella tillgångar per den 31 mars 2022 inkluderar Asmodee med 384,3 MSEK för slutförda spel, 46,1 MSEK för pågående spelutvecklingsprojekt och 111,7 MSEK för Övriga immateriella tillgångar.



PRELIMINÄRA FÖRVÄRVSANALYSER (PPA)

Under kvartalet slutförde Embracer följande förvärv: Perfect World, A Creative Endeavour, metricminds, Dark Horse, Asmodee, DPI, Invisible Walls. De förvärvade bolagens räkenskaper har konsoliderats i Embracers räkenskaper från respektive datum för slutförande av förvärven. Under kvartalet fastställdes förvärvsanalyserna för Gearbox, Easybrain, Aspyr, Zen Studios, A Thinking Ape och IUGO. En sammanfattning av samtliga preliminära förvärvsanalyser har upprättats nedan:

| MSEK | Jan-mar 2022 | Justeringar preliminär PPA | Totalt jan- mar 2022 | Apr 2021- mar 2022 |
|--|-----------------|-------------------------------|-------------------------|-----------------------|
| Pågående spelutvecklingsprojekt | 165 | 19 | 183 | 430 |
| Färdigställda spelutvecklingsprojekt | 407 | 0 | 407 | 520 |
| IP-rättigheter/Varumärken | 6 | 0 | 6 | -72 |
| Övriga immateriella rättigheter | 126 | 0 | 126 | 147 |
| Summa immateriella tillgångar | 704 | 19 | 722 | 1 026 |
| Summa finansiella tillgångar | 913 | -9 | 904 | 1 152 |
| Totalt materiella tillgångar | 168 | -2 | 165 | 256 |
| Nettorörelsekapital | 876 | -52 | 824 | 323 |
| Likvida medel | 1 442 | 2 | 1 444 | 2 598 |
| Avsättningar | -1 645 | -13 | -1 658 | -1 733 |
| Minoritet | -191 | 0 | -191 | -191 |
| Övriga långfristiga skulder | -569 | 1 | -568 | -643 |
| Summa förvärvade nettotillgångar exklusive övervärden | 1 696 | -54 | 1 642 | 2 789 |
| <i>Övervärden allokerade till:</i> | | | | |
| Goodwill | 20 873 | -3 151 | 17 722 | 40 920 |
| IP, varumärken och övrigt | 17 143 | 3 322 | 20 465 | 23 104 |
| Uppskjutna skatteskulder | -4 299 | -531 | -4 830 | -5 253 |
| Summa övervärden efter skatt | 33 717 | -360 | 33 357 | 58 771 |
| Förvärvade nettotillgångar | 35 413 | -415 | 34 998 | 61 559 |
| Förvärvad nettokassa | -1 442 | -2 | -1 444 | -2 598 |
| Köpeskillning i nyemitterade aktier | -3 492 | -9 | -3 500 | -12 540 |
| Aktier emitterade under clawback (tilläggsköpeskillning) | -7 | 0 | -7 | -2 259 |
| Avsättningar för tilläggsköpeskillningar | -2 564 | 398 | -2 166 | -10 424 |
| Transaktioner med minoritetsintressenter | 0 | 0 | 0 | -30 |
| Övrigt | 0 | 0 | 0 | -14 |
| Nettokassaflöde av förvärv | 27 908 | -27 | 27 881 | 33 694 |
| Kassaflöde relaterat till tidigare förvärv | 0 | 35 | 35 | 78 |
| Totalt nettokassaflöde för förvärv | 27 908 | 7 | 27 916 | 33 772 |

PROGNOS

Operativt EBIT

Prognosen för operativt EBIT under räkenskapsåret 2021/22 uppgick till 4 300-4 700 MSEK. Det faktiska resultatet för den perioden uppgick till 4 416 MSEK. Asmodee och Dark Horse bidrog med 74 MSEK i operativt EBIT. Det faktiska resultatet ligger i linje med prognosen, även om man exkluderar bidraget från Asmodee och Dark Horse samt den negativa effekten om 50 MSEK i humanitärt stöd och stöd för anställda på grund av kriget i Ukraina.

Ledningen gör följande prognos gällande operativt EBIT för kommande räkenskapsår:

| | |
|--------------------|----------------------|
| Räkenskapsår 22/23 | 9 200 - 11 300 MSEK |
| Räkenskapsår 23/24 | 10 300 - 13 600 MSEK |

Prognosen för räkenskapsåren 2022/23 och 2023/24 exkluderar Lost Boys, Beamdog, Eidos/Crystal Dynamics.

De operativa koncernerna har i olika grad säsongsmässiga variationer av försäljningen. Därmed kan bidragen till operativ EBIT inte förväntas vara linjära under räkenskapsåret. På koncernnivå är första kvartalet (april-juni) typiskt sett det finansiellt svagaste kvartalet på grund av en lägre spelaraktivitet under våren och tidig sommar, ett mönster som är särskilt tydligt för PC/konsolspel. Aktiviteten ökar normalt under andra kvartalet (juli-september) och kulminerar under tredje kvartalet (oktober-december) då julen driver efterfrågan främst inom brädspel, mobilspel och Partner Publishing. Därefter minskar efterfrågan under fjärde kvartalet (januari-mars), främst för brädspel och mobilspel. Även om det är relevant att utvärdera säsongsmässiga effekter så förekommer det ofta variationer. Mönstret i försäljningen för PC/konsolspel varierar särskilt mycket eftersom lanseringstidpunkten för individuella titlar har en särskilt stor påverkan på kvartalets försäljning.

Förvävsrelaterade avskrivningar

Prognosen inkluderar offentliggjorda förvärv men som ännu inte slutförts. Prognosen använder genomsnittliga valutakurser för räkenskapsåret som slutar 31 mars 2022. Prognosen bygger på förvävsanalyser per den 19 maj 2022 som inkluderar både preliminära och slutgiltiga förvävsanalyser. Köpeskillingar som betalas i form av aktier i transaktioner som inte slutfördes innan 31 mars 2022 värderas till den volymvägda genomsnittskurs som anges i respektive avtal.

| MSEK | Helår 22/23 | Helår 23/24 | Helår 24/25 | Helår 25/26 | Helår 26/27 | Helår 27/28 | Totalt |
|---|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|---------------|
| Avskrivningar hänförliga till förvärv genomförda 2022-03-31 | 15 978 | 15 728 | 15 395 | 13 662 | 7 606 | 0 | 68 368 |
| Avskrivningar relaterade till förvärv som slutfördes efter 2022-03-31 | 623 | 889 | 889 | 889 | 889 | 266 | 4 445 |
| Icke operativa avskrivningar | 16 601 | 16 617 | 16 283 | 14 551 | 8 495 | 266 | 72 813 |

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. Svenska kronan (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 ökade med 1 176,7 MSEK hänförligt till omräkningsdifferenser under perioden 1 april 2021 till 31 mars 2022. Omräkningsdifferenserna är främst relaterade till omvärdering av nettotillgångar i dotterföretag till växelkursen per den 31 mars 2022.



SKULDSÄTTNINGSPOLICY

Styrelsen står fast vid en ansvarsfull skuldsättningspolicy för koncernen och upprepar det existerande målet. Skuldsättningen kan temporärt tillåtas överstiga 1,0x nettoskulden / operativt EBIT, där operativt EBIT mäts som ledningens proforma-förväntningar för kommande tolv månader. Under sådana omständigheter bör skuldsättningen återgå till under 1,0x nettoskulden / operativt EBIT på medellång sikt.

MODERFÖRETAGET

Moderföretagets nettoomsättning för kvartalet uppgick till 105,9 MSEK (167,9) och resultatet före skatt var 324,5 MSEK (750,0). Resultatet efter skatt var 293,0 MSEK (597,2).

Investeringarna i immateriella tillgångar uppgick under kvartalet till 0,6 MSEK (62,5).

Likvida medel uppgick den 31 mars 2022 till 1 482,7 MSEK (12 393,6). Moderföretagets egna kapital uppgick vid periodens slut till 46 932,3 MSEK (26 053,0).



Lars Wingefors Johan Ekstöm



VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER KVARTALET

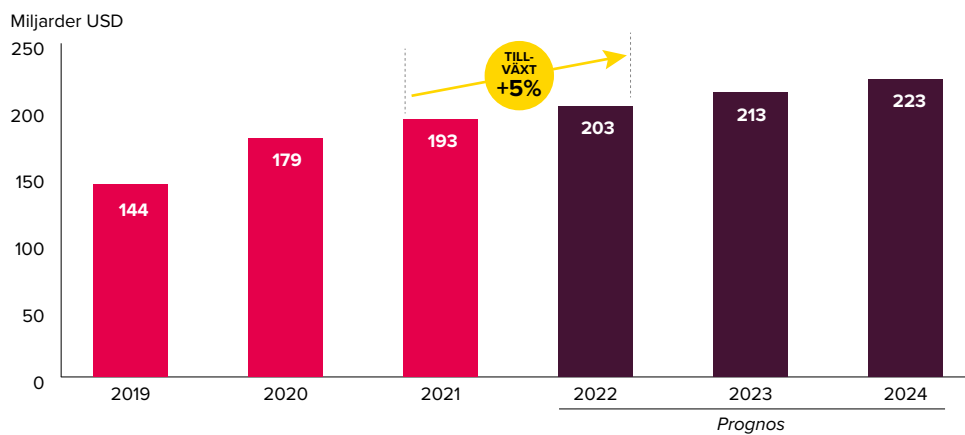
- > Den 15 december 2021 ingick Embracer Group exklusiva förhandlingar i avsikt att förvärva Financière Amuse Topco SAS ("Asmodee") från fonder under PAI Partners SAS ("PAI") rådgivning eller förvaltning och övriga aktieägare i Asmodee. Den 17 januari 2022 ingick Embracer, PAI och andra aktieägare i Asmodee ett förvärsavtal gällande aktier för att slutföra transaktionen. Den 8 mars 2022, var samtliga villkor för transaktionen, inklusive regulatoriska godkännanden, uppfyllda och därmed slutfördes transaktionen. Från samma datum konsoliderades Asmodee i Embracer Groups räkenskaper och bolaget verkar nu som en enskild operativ koncern.
- > Den 24 februari 2022, invaderade Ryssland grannlandet Ukraina och ett inhumant och aggressivt krig inleddes. Den 15 mars 2022 gav Embracer en uppdatering av läget med anledning av kriget i Ukraina genom ett öppet brev från VD. I mitten av maj hade kriget följande konsekvenser för Embracer Group:
 - > I slutet av 2021 hade Embracer Group cirka 250 anställda i Ukraina, 1 000 i Ryssland och 250 i Belarus. Anställda i dessa regioner arbetar främst med spelutveckling och relaterade supporttjänster, och de flesta har kunnat utföra sitt arbete. Många anställda och deras familjemedlemmar har omlokaliserats. Nyckelfunktioner inom utveckling, tech, business intelligence och user acquisition har flyttats till primärt Portugal, Cypern och Polen.
 - > Förlag och varumärken ägs och hanteras av bolag utanför regionen.
 - > Koncernen har inga betydande tillgångar i regionen, annat än ovärderligt humankapital.
 - > Embracer har ingen direkt konsumentförsäljning i Ukraina, Ryssland eller Belarus. Konsumentförsäljning sker genom mellanhänder och har historiskt representerat ungefär 1% av koncernens totala nettoomsättning.
 - > Under kvartalet gjorde koncernen donationer och utfästelser om 50 MSEK till humanitärt bistånd, till organisationer såsom Röda Korset, SOS Barnbyar och ACT Alliance.
 - > Sanktioner gentemot Ryssland och Belarus har inte påverkat Embracers verksamhet till dagens datum. Detta kan givetvis förändras om nya sanktioner introduceras. Embracer Group har jobbat hårt med insatser för att säkerställa kontinuitet i verksamheten alltsedan kriget bröt ut.

Målet är att möjliggöra för anställda att arbeta säkert och bo i en miljö som är fri från fysiska och politiska faror. Koncernen kommer fortsätta arbeta hårt för att uppnå denna målsättning.

SPELMARKNADEN

Den underliggande marknadsaktiviteten är fortsatt stark i samtliga segment. Newzoo förutspår att spelmarknaden kommer att fortsätta växa årligen med 9% under 2019-2024 och nå en total omsättning om 223 miljarder USD år 2024.

GLOBAL SPELFÖRSÄLJNING



Kriget i Ukraina

Spelindustrin har varit både proaktiv och generös i sina humanitära insatser och har donerat hundratals miljoner USD genom olika spelbolag till relevanta bidragsorganisationer (inklusive 5 MUSD från Embracer Group). Även om det är svårt att uppskatta så kommer krisen ha en negativ påverkan på spelmarknaden i både Ryssland och Ukraina.

Värdet på den ryska spelmarknaden inklusive mobil, PC och konsol, uppskattades till ungefär 2 miljarder USD år 2021 av Newzoo, vilket motsvarar 1% av globala spelmarknaden. Många spelbolag har avslutat sin handel med Ryssland, och framstående digitala butiker, som Steam och PlayStation Store har begränsat möjligheterna att handla på deras plattformar. Mobilmarknaden har också påverkats eftersom ryska konsumenter inte längre kan genomföra köp på varken Apples App Store eller Googles Play Store.

Breddad marknad

Pandemin har ytterligare eldat på den växande populariteten av spel. Människor spelar spel i högre utsträckning än någonsin och antalet spelare uppgår nu till 3 miljarder globalt. Under 2021 ökade antalet spelare med 5% (Newzoo).

Spel generellt attraherar en allt bredare publik. En ny undersökning bland konsumenter i Europa (gjord av Interactive Software Federation of Europe) visar:

- > Hälften av populationen (6-64 år) spelar dataspel
- > Snittåldern för en spelare är 32 år
- > Kvinnliga spelare står för ungefär hälften (47%) av alla spelare och för mer än hälften (53%) när det gäller specifikt mobilspel.

En nyligen genomförd undersökning av spelare i USA (genomförd av ESA 2021) visade också hur spel når en allt bredare publik samt har en positiv påverkan på människors liv. Några viktiga slutsatser i undersökningen är:

- > Mer än 2/3 av amerikaner spelar dataspel
- > Dataspel anses vara en positiv källa för avkoppling, behag och tillhörighet, särskilt under de senaste svåra tiderna



- > Människor spelar i ökad utsträckning med varandra. Mer än 75% av spelare i USA spelar dataspel tillsammans med andra, online eller fysiskt, minst en gång i veckan (jämfört med 67% år 2020). Människor spelar även dataspel med familjen - 74% av föräldrar spelar dataspel med barnen minst en gång i veckan (jämfört med 55% år 2020)
- > Över hälften (54%) av spelare säger att de genom dataspel har träffat människor som de annars inte skulle ha träffat.

Trender inom transmedia

Många underhållningsföretag skapar innehåll baserat på spelvarumärken och de flesta tech-bolagen (Google, Amazon, Netflix etc) är i något hänseende närvarande i spelsektorn. Från Embracer Group, är ett exempel en kommande film baserad på Borderlands. Den är ett bevis på värdet i varumärkesbyggande och att merförsäljning av starka spelvarumärken kan åstadkommas i flera olika medier. I denna bemärkelse har Embracer Group en stark position, vilken har stärkts ytterligare sedan förvärvet av Dark Horse och deras starka varumärkeskatalog. Förvärvet av det stora brädspelsbolaget Asmodee kommer även möjliggöra användning av dataspelvarumärken i ytterligare media.

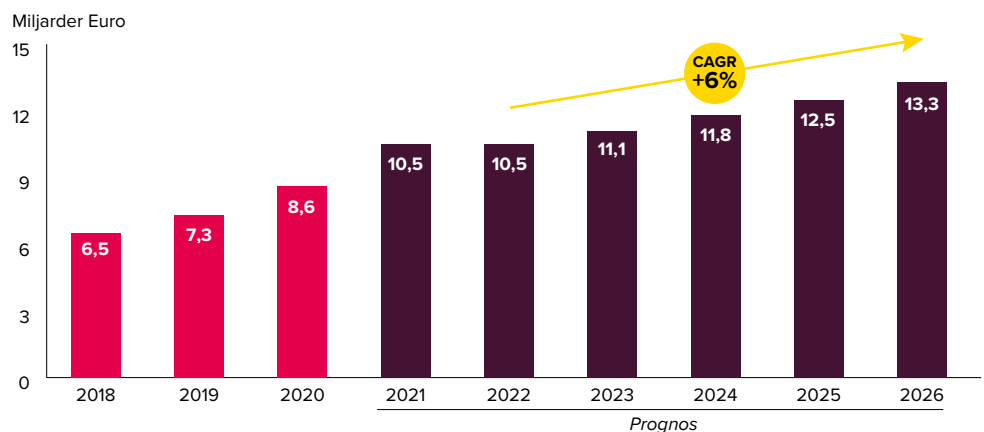
Brädspelsmarknaden

Den globala brädspelsmarknaden värderades till 11 miljarder EUR år 2021 (Asmodee Market Research, 2021). Marknaden har en hög tillväxt, 19% under 2020 och 22% under 2021, en imponerande utveckling med tanke på tuffa konkurrensen om konsumenters underhållningstid.

Utvecklingen från en nördkultur till att bli en del av alla hem, har transformerat industrin från en nichehobby till en sann massmarknad för alla. Precis som dataspel, används mediet för att umgås med vänner och familj.

Framgent väntas marknaden växa med 6% CAGR under 2022-2026 (Asmodee Market Research, 2021). Förväntningarna på tillväxt kan tillskrivas ett flertal faktorer som kortare speltid, användning av modernare varumärken, nya format (så som spel för par och partyspel för vuxna) och word-of-mouth-effekten som följer av att spela tillsammans.

BRÄDSPELS- OCH SAMLARKORTSMARKNADEN – GLOBALT



Källa: Asmodee Market Research, 2021



Serietidningar och förlagsmarknaden

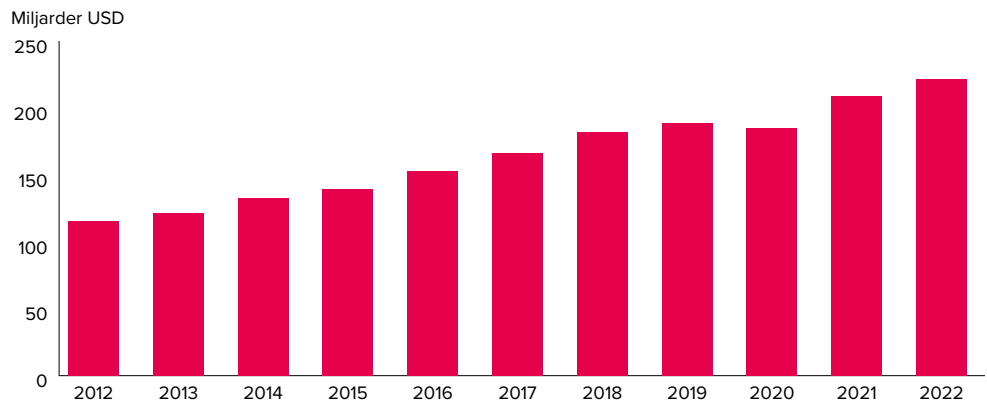
Bokförläggare i USA har haft en stark försäljning under de senaste två åren med en tillväxt om 21% under 2020 (ett rekordår för industrin) och 10% under 2021 (NPD Bookscan). Tillväxten var starkast för katalogförsäljning vilket står i kontrast till en försäljning som historiskt drivits av nya lanseringar. Tittar vi på försäljning per kategori så har tillväxten varit särskilt stark för serietidningar och grafiska noveller. Försäljningen av serietidningar och grafiska noveller växte med 140% i USA under 2021 (NPD Bookscan).

Specifikt inom serietidningar växte direktförsäljningen i USA med 36% (Comichron) och uppgick till sammanlagt 0,6 miljarder USD under 2021, trots problem i leverantörskedjan och större störningar. Värdet på den globala marknaden är dock inte känt. Embracer Group är närvarande i sektorn genom förvärvet av Dark Horse.

Underhållningssektorn

Investeringar i innehåll från både publika och privata TV-bolag ökade igen under 2021 efter ett svagt 2020 på grund av pandemin. Drivande bakom tillväxten är prenumerationstjänster för streaming såsom Netflix, HBO Max, Disney+ och Amazon Prime. Globala investeringar i innehåll uppgick till 220 miljarder USD under 2021, vilket är en tillväxt om 14% (Ampere Analysis). De största investeringarna kommer från Netflix, Disney och Comcast, med totala investeringar som väntas överstiga 230 miljarder USD under 2022 (Ampere Analysis). Dark Horse Entertainment är välpositionerat för att dra nytta av dessa investeringar med projekt i produktion eller under utveckling, med Netflix, Warner Bros, Universal, Amazon, Paramount, Sony och AMC.

INVESTERINGAR I INNEHÅLL – GLOBALT



Källa: Ampere Markets – Content
OBS: All data grundar sig på P&L som bas

HQ

Wien, Österrike



INTERNA MEDARBETARE

988 (727)

STUDIOS

21 (16)

THQ NORDIC

AFFÄRSOMRÅDE GAMES – THQ NORDIC

Affärsområde Games – THQ Nordic lanserade följande nya titlar under kvartalet januari-mars 2022:

| Titel | Förläggare | Varumärkes-ägare | Plattformer | Försäljningskanaler |
|--------------------------------------|-------------|------------------|-----------------------------|---------------------|
| <i>Expeditions Rome</i> | THQ Nordic | Eget | PC | Digitalt & fysiskt |
| <i>ELEX II</i> | THQ Nordic | Eget | PC, PS4, Xbox One, PS5, XSX | Digitalt & fysiskt |
| <i>El Hijo - A Wild West Tale</i> | Handy Games | Externt | Mobil: Android, IOS | Digitalt |
| <i>Townsmen VR</i> | HandyGames | Eget | PC | Digitalt |
| <i>Chicken Police - Paint it red</i> | HandyGames | Externt | PS5, XSX | Digitalt |

Nettoomsättningen för affärsområde Games – THQ Nordic uppgick till 328,3 MSEK (354,6) inklusive nettoomsättning om 20,9 MSEK för Amplifier Game Invest.

Försäljningen drevs av stark katalogförsäljning för titlarna *Spongebob Squarepants: Battle for Bikini Bottom Re-Hydrated*, *Wreckfest* och *Biomutant*.

Nya lanseringar under kvartalet inkluderade *ELEX II*, utvecklad av interna studion Piranha Bytes, som bidrog till kvartalets resultat men underpresterade i förhållande till ledningens förväntningar. En annan lansering, *Expeditions Rome*, utvecklad av den externa studion Logic Artists togs emot väl av både spelare och kritiker. Både *ELEX II* och *Expeditions Rome* väntas bidra med god försäljning under lång tid. Den utannonserade kommande lanseringen av *Way of the Hunter* har fått mycket uppmärksamhet från både fans och kritiker.

I kvartalet offentliggjordes och slutfördes förvärvet av Metricminds, en Frankfurt-baserad studio som är känd för animerat innehåll med mer än 40 anställda.

Under nästa räkenskapsår väntar viktiga lanseringar som efterföljarna *Spongebob Squarepants: Cosmic Shake*, *Destroy All Humans 2 Reprobed* och *MX vs ATV Legends*.

THQ Nordic Singapore PTE LTD etablerades och verksamheten påbörjades i mars. Bolaget, som idag har 2 anställda, kommer att verka som en förlängd arm för det Wien-baserade teamet inom Marknadsförings & PR och kommer att fokusera på Sydöstra Asien.

FORTS. >>



STUDIOS



Alkimia Interactive
Barcelona, Spanien



Appeal Studios
Charleroi, Belgien



Ashborne Games
Brno, Tjeckien



Black Forest Games
Offenburg, Tyskland



Bugbear Entertainment
Helsingfors, Finland



Experiment 101
Stockholm, Sverige



Gate 21
Sarajevo, Bosnien
Herzegovina



Grimlore Games
München, Tyskland



Gunfire Games
Austin, USA



HandyGames
Giebelstadt, Tyskland



KAIKO
Frankfurt, Tyskland



Massive Miniteam GmbH
Köln, Tyskland



metricminds GmbH
Frankfurt, Tyskland



Mirage Game Studios
Karlstad, Sverige



Nine Rocks Games
Bratislava, Slovakien



Pieces Interactive
Skövde, Sverige



Piranha Bytes
Essen, Tyskland



Pow Wow Entertainment
Wien, Österrike



Purple Lamp
Wien, Österrike



Rainbow Studios
Phoenix, USA
Montréal, Kanada

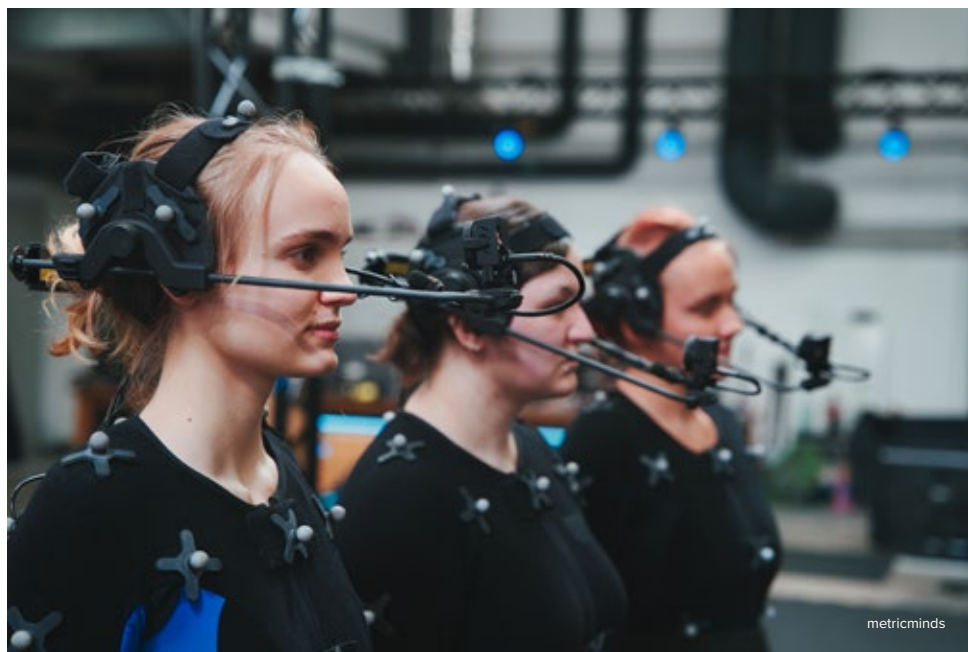
FÖRLÄGGARE



THQ Nordic
Wien, Österrike



HandyGames
Giebelstadt, Tyskland



metricminds

HQ

München, Tyskland



INTERNA MEDARBETARE

2 274* (1 976*)

STUDIOS

13 (10)

*Inkl. hela Koch Media Group
(all interna studios, förläggare,
Koch Film etc.)

KOCH MEDIA

AFFÄRSOMRÅDE GAMES – KOCH MEDIA PUBLISHING

Affärsområde Games – Koch Media Publishing lanserade följande nya titlar under kvartalet januari-mars 2022:

| Titel | Förläggare | Varumärkes-ägare | Plattformer | Försäljningskanaler |
|------------------------------------|----------------------|------------------|-----------------------------|---------------------|
| <i>Monster Energy Supercross 5</i> | Milestone | Externt | PC, PS4, PS5, Switch, XSX | Digitalt & fysiskt |
| <i>After the Fall</i> | Vertigo Games | Eget | PS4 | Fysiskt |
| <i>Shadow Warrior 3</i> | External | Externt | PC, PS4, Xbox One | Digitalt |
| <i>The King of Fighters XV</i> | Koch Media & externt | Externt | PC, PS4, PS5, XSX, Xbox One | Digitalt & fysiskt |

Nettoomsättningen för affärsområde Games – Koch Media Publishing ökade med 17% till 543,3 MSEK (464,9).

Försäljningen drevs framförallt av katalogförsäljning vilken överträffade ledningens förväntningar. De starkaste titlarna i katalogen var *Hot Wheels Unleashed*, med Milestone som utvecklare och förläggare, och det ständigt aktuella spelet *Metro Exodus*, utvecklad av 4A Games och med Deep Silver som förläggare. Den nya lanseringen *The King of Fighters XV* av SNK, där Koch Media är global förläggare exklusive Japan, överträffade ledningens förväntningar, medan lanseringen av *Monster Energy Supercross 5* presterade i linje med ledningens förväntningar.

Det nyligen lanserade Chorus, ett nytt varumärke som utvecklats av Deep Silvers studio Fishlabs och med Deep Silver som förläggare, vann priset Best German Game of the Year. Nyligen vann DigixArt fem priser för *Road 96* vid Pegasus French Game Awards i kategorierna: Best Indie Game, Best Narrative Design, Best Sound Design, Best Accessibility och Beyond Video Game. Förläggare av spelet är Ravenscourt. *Hot Wheels Unleashed* gick till final i kategorin Racing Game of the Year vid 25-årsfirande D.I.C.E. Awards.

Noterbara lanseringar under första kvartalet av räkenskapsåret 2022/23 inkluderar *MotoGP 22*, *Dolmen* och *Crossfire: Legion*.

Räkenskapsårets andra kvartal, som slutar siste september, kommer att inkludera lanseringen av det efterlängtade spelet *Saints Row*, som utvecklats av interna studio Deep Silver Volition. Efter perioden presenterade Deep Silver Volition en trailer av en customization feature i *Saints Row* vilken fick en väldigt positiv respons av fansen.

STUDIOS



Deep Silver
Dambuster Studios
Nottingham, Storbritannien



Deep Silver FishLabs
Hamburg, Tyskland



Deep Silver Volition
Champaign, USA



DigixArt
Montpellier, Frankrike



Flying Wild Hog
Warszawa, Polen
Krakow, Polen
Rzeszow, Polen



Vertigo Games
Amsterdam, Nederländerna
Rotterdam, Nederländerna



Free Radical Design
Nottingham, Storbritannien



Milestone
Milano, Italien



Voxler
Paris, Frankrike



Warhorse Studio
Prag, Tjeckien

FÖRLÄGGARE



Deep Silver
London, Storbritannien



Milestone
Milano, Italien



Prime Matter
München, Tyskland



Ravenscourt
München, Tyskland



Vertigo Games
Rotterdam, Nederländerna

HQ
Skövde, Sverige 

INTERNA MEDARBETARE
123 (76)

STUDIOS
7 (4)



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – COFFEE STAIN / GHOST SHIP GAMES

Affärsområde Games – Coffee Stain / Ghost Ship Games lanserade följande nya titlar under kvartalet januari-mars 2022:

| Titel | Förläggare | Varumärkes-ägare | Plattformer | Försäljningskanaler |
|----------------------------|-------------------------|------------------|-------------|---------------------|
| <i>Midnight Ghost Hunt</i> | Coffee Stain Publishing | Delad | PC | Digitalt |

Nettoomsättningen för affärsområde Games – Coffee Stain / Ghost Ship Games minskade med 78% till 171,2 MSEK (780,9) under kvartalet.

Minskningen beror på den svåra jämförelseperioden på grund av den enastående framgången för lanseringen av *Valheim* under förra året. *Valheim* har till dagens datum sålts i 10 miljoner exemplar. Försäljning under kvartalet var i linje med ledningens förväntningar och drevs av fortsatt stark katalogförsäljning av *Deep Rock Galactic*, *Valheim*, *Satisfactory* och *Goat Simulator*.

Under kvartalet passerade *Deep Rock Galactic* 10 miljoner nedladdningar och vann priset Best Live Game av danska Spilprisen 2022.

Ghost Ship Games investerade i en minoritetsandel i danska studion Half Past Yellow under kvartalet och ökade sitt minoritetsinnehav i Ugly Duckling. Half Past Yellow är en liten oberoende spelutvecklingsstudio som är baserad i Köpenhamn. Studion experimenterar konstant och testar gränserna för vad som gör spel roliga, och utvecklar nu sitt första spel. Ugly Duckling Games fokuserar på att skapa engagerande spel för användning inom undervisning.

Deep Rock Galactic – The Board Game lanserade en väldigt framgångsrik kapitalanskaffning på Kickstarter och tog in mer än 2,5 MUSD. Asmodee har signerat ett globalt distributionsavtal med Ghost Ship Games för *Deep Rock Galactic – The Board Game*.

På kvartalets sista dag lanserades *Midnight Ghost Hunt*, som utvecklats av externa studion Vaulted Sky Games, genom Early Access på Steam och spelet togs emot väl av både kritiker och fans. Efter perioden lanserades *Songs of Contest*, utvecklat av interna studion Lavapotion, som togs emot väl av spelare och kritiker.

STUDIOS



Coffee Stain Studios
Skövde, Sverige



Coffee Stain Studios
Malmö, Sverige



Coffee Stain North
Stockholm, Sverige



Box Dragon
Göteborg, Sverige



Easy Trigger Games
Trollhättan, Sverige



Ghost Ship Games ApS
Köpenhamn, Danmark



LAVAPOTION
Lavapotion
Göteborg, Sverige

FÖRLÄGGARE



Coffee Stain Publishing
Stockholm, Sverige

ASSOCIATED STUDIOS



IRON GATE
Iron Gate
Skövde, Sverige



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – AMPLIFIER GAME INVEST

Nettoomsättningen för affärsområde Games – Amplifier Game Invest uppgick till 20,9 MSEK (18,4) under kvartalet. Amplifier Game Invest konsolideras i affärsområde Games – THQ Nordic.

Amplifier Game Invest bidrog till THQ Nordics försäljning genom royaltyintäkter från *Little Nightmares 1* och *Little Nightmares 2*.

Under kvartalet slutförde Amplifier Game Invest förvärven av A Creative Endeavor och Invisible Walls. Invisible Walls, en Köpenhamns-baserad studio med 15 erfarna anställda, kommer addera expertis inom sociala strategispel till koncernen. Deras spel *FIRST CLASS TROUBLE*, med fler än 1,5 miljoner nedladdningar på PC och PS+, vann pris för "Best Debut game" vid danska Spilprisen 2022. Studion A Creative Endeavor, ACE, som grundades 2012 och är baserad i Göteborg blev Amplifiers första helägda mobilspelsstudio. ACE har lanserat ett flertal titlar som kombinerat har mer än 75 miljoner nedladdningar, inklusive den väldigt populära titeln *Hooked Inc.* Studion har för närvarande ett team om 8 utvecklare.

Amplifier Game Invest består för närvarande av 19 hel- och delägda studios, som drivs av industriveteraner, och dessa bygger successivt upp en spännande projektportfölj baserad på nya varumärken.

STUDIOS



C77
 Bellevue, USA



A Creative Endeavour
 Göteborg, Sverige



Destiny Bit
 Ravenna, Italien



Frame Break
 Skövde, Sverige



Goose Byte Studio
 Montréal, Kanada



Green Tile Digital
 Skövde, Sverige



Invisible Walls
 Köpenhamn, Danmark



Misc Games
 Sandnes, Norge



Palindrome Interactive
 Skövde, Sverige



Plucky Bytes
 Karlstad, Sverige



Rare Earth Games
 Wien, Österrike



River End Games
 Göteborg, Sverige



Silent Games
 Newcastle, Storbritannien



Tarsier Studios
 Malmö, Sverige



Vermila Studios
 Madrid, Spanien



Zapper Games
 Durham, USA

ASSOCIATED STUDIOS



Framebunker
 Köpenhamn, Danmark



Kavalri Games
 Stockholm, Sverige



Neon Giant
 Uppsala, Sverige

HQ

Fort Lauderdale,
USA



INTERNA MEDARBETARE

2 671 (1 543)

STUDIOS

24 (14)



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – SABER INTERACTIVE

Affärsområde Games – Saber Interactive lanserade följande nya titlar under kvartalet januari-mars 2022:

| Titel | Förläggare | Varumärkes-ägare | Plattformer | Försäljningskanaler |
|-------------------|-------------|------------------|-------------|---------------------|
| <i>Pinball FX</i> | Zen Studios | Eget | PC (Epic) | Digitalt |

Nettoomsättningen för affärsområde Games – Saber Interactive ökade med 65% till 448,0 MSEK (270,7) under kvartalet.

En solid katalogförsäljning och work-for-hire verksamheten var de främsta orsakerna till kvartalets tillväxt, vilket visar på betydelsen som work-for-hire verksamheten har för Sabers omsättning. Katalogförsäljningen drevs framförallt av titlarna *Insurgency Sandstorm*, *Snowrunner* och *World War Z: Aftermath*. Samtliga tillgängliga utvecklings- och serviceresurser används för tillfället och prognosen ser stark ut för efterfrågan under kommande år.

För närvarande arbetar Sabers studios med sammanlagt sju AAA projekt och ett stort antal mindre utvecklingsprojekt med både interna och externa förlag.

Fredagen den 13 maj 2022 lanserades det efterlängtade *Evil Dead: The Game*, som utvecklats av Saber Madrid, på PC, Xbox One och Series X, PS4, PS5 och Nintendo Switch. Spelet togs emot väl av både fans och kritiker.

Efter kvartalet offentliggjordes att Sabers helägda PR- och influencerbyrå Sandbox Strategies utsetts till vinnare av US GamesIndustry.biz "small companies" - Best Places To Work Awards 2022.

Efter kvartalet offentliggjorde Aspyr, ett av Sabers dotterbolag, förvärvet av Kanada-baserade Beamdog med ett team om 80 anställda. Beamdog är välkända för sitt arbete med omtäckta rollspel inom Dungeons & Dragons.

STUDIOS



34 Big Things
Turin, Italien



4A Games
Kiev, Ukraina
Silema, Malta



Bytex
Saransk, Ryssland



Demiurge Studios
Cambridge, USA



DIGIC Pictures
Budapest, Ungern
(Förvärv efter kvartalet)



Fractured Byte
Tallinn, Estland



Madhead Games
Novi Sad, Serbia



New World Interactive
Calgary, Kanada
Denver, USA



Nimble Giant Entertainment
Buenos Aires, Argentina
Santiago, Chile
Lima, Peru
Montevideo, Uruguay



Shiver Entertainment
Miami, USA



Snapshot Games
Sofia, Bulgarien



Slipgate
Ålborg, Danmark



SmartPhone Labs
Veliky Novgorod, Ryssland



Zen Studios
Budapest, Ungern



Beamdog
Edmonton, Kanada
(Förvärv efter kvartalet)

FÖRLÄGGARE & STUDIOS




Saber Interactive
Vila Nova de Gaia, Portugal
Saint Petersburg, Ryssland
Alcobendas, Spanien
Sundsvall, Sverige
Minsk, Belarus



Aspyr Media Inc
Austin, Texas, USA



3D
Köpenhamn, Danmark

HQ
 Berlin, Tyskland 
 INTERNA MEDARBETARE
 814 (349)
 STUDIOS
 10 (5)



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – DECA GAMES

Nettoomsättningen för affärsområde Games – DECA Games ökade med 490% till 615,1 MSEK (104,2) under kvartalet.

Den rapporterade nettoomsättningen påverkas kraftigt av konsolideringen av CrazyLabs under räkenskapsåret. Försäljningen under kvartalet drevs framförallt av live operated-titlar som *Phone Case DIY*, *Super Stylist* och *AMAZE* från CrazyLabs och *Party in My Dorm* av A Thinking Ape. CrazyLabs lanserade två nya framgångsrika hyper casual titlar – *Frozen Honey* och *DIY Keyboard*.

Fjärde kvartalet är det säsongsmässigt svagaste kvartalet för CrazyLabs eftersom annonseringen generellt sett går ner då. Live operated-spel i DECA Games påverkades negativt av förseningar för innehållsuppdateringar i nyligen förvärvade spel, och vissa titlar, främst *Gods and Glory*, påverkades av minskad försäljning i Ryssland.

DECA Games

Januari–mars 2022

| | |
|--|--------------|
| Totalt antal ackumulerade nedladdningar i perioden | 290 miljoner |
| Genomsnittligt antal dagliga aktiva användare i perioden | 21 miljoner |
| Genomsnittligt antal månatliga aktiva användare i perioden | 230 miljoner |

STUDIOS & FÖRLÄGGARE



DECA Games
 Veliko Tarnovo, Bulgarien
 Berlin, Tyskland
 Beijing, Kina
 DECA remote



A THINKING APE

A Thinking Ape
 Vancouver, Kanada



CrazyLabs

CrazyLabs
 Tel Aviv, Israel
 Luoyang, Kina
 Skopje, Makedonien



Firescore
 Mumbai, Indien



IUGO
 Vancouver, Kanada



A Thinking Ape

HQ
Limassol, Cypern



INTERNA MEDARBETARE

271 (-)

STUDIOS

1 (-)

Easybrain

AFFÄRSOMRÅDE GAMES – EASYBRAIN

Nettoomsättningen för affärsområde Games – Easybrain uppgick till 1 134,2 MSEK (-) under kvartalet.

Easybrain hade sitt bästa kvartal sedan bolaget blev en del av koncernen och var den operativa koncern som stod för störst andel av försäljningen. Försäljningen överträffade ledningens förväntningar. Detta kvartal ska även utvärderas mot bakgrund av att kvartalet traditionellt sett är säsongsmässigt svagare på grund av lägre intäktsgenerering från annonser. Den starka utveckling beror på ett annonsplattformsavtal samt stark försäljning av existerande live operated titlar som *Blockudoku*, *Sudoku.com*, *Jigsaw Puzzles*, *Nanogram.com* och *Art Puzzles*. Det nyligen lanserade *Number Match* bidrog också till kvartalets resultat. Easybrain har ett flertal lovande titlar som befinner sig i soft launch.

Easybrain stod för 8 av de 25 mest intäktsgenererande titlarna i Embracer Group-koncernen under kvartalet. Antalet Daily Active Users (DAU) nådde 16 miljoner i kvartalet.

Easybrain

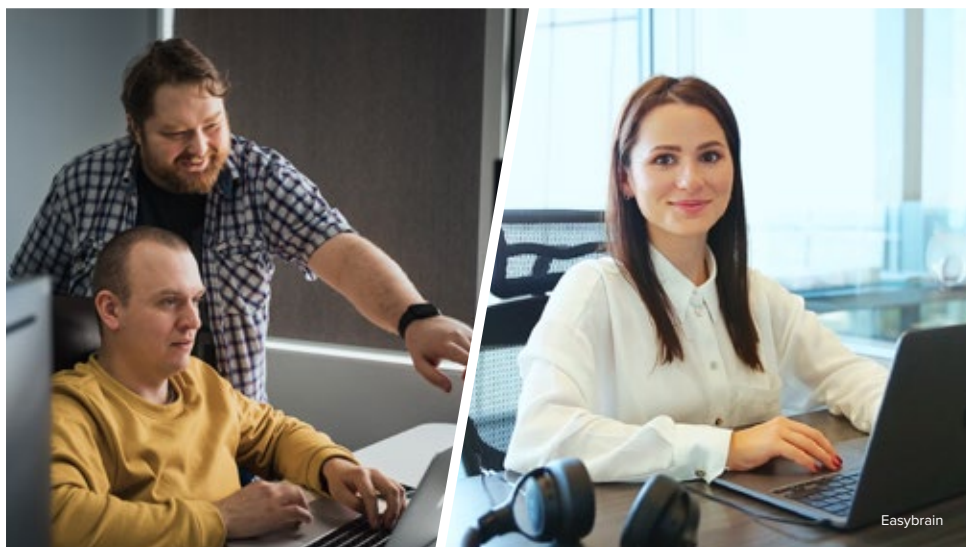
Januari–mars 2022

| | |
|--|-------------|
| Totalt antal ackumulerade nedladdningar i perioden | 95 miljoner |
| Genomsnittligt antal dagliga aktiva användare i perioden | 16 miljoner |
| Genomsnittligt antal månatliga aktiva användare i perioden | 78 miljoner |

STUDIOS & FÖRLÄGGARE

Easybrain

Easybrain
Minsk, Belarus
Limassol, Cypern



HQ

Frisco, USA



INTERNA MEDARBETARE

961 (-)

STUDIOS

4 (-)



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – GEARBOX ENTERTAINMENT

Affärsområde Games – Gearbox Entertainment lanserade följande nya titlar under kvartalet januari-mars 2022:

| Titel | Förläggare | Varumärkes-ägare | Plattformer | Försäljningskanaler |
|--|--------------------|------------------|----------------------------------|---------------------|
| <i>Astroneer</i> | Gearbox Publishing | Externt | Switch | Digitalt |
| <i>Risk of Rain 2: Survivors of the Void</i> | Gearbox Publishing | Externt | PC, Stadia, PS4, Xbox One | Digitalt |
| <i>Have a Nice Death</i> | Gearbox Publishing | Externt | PC (Steam) | Digitalt |
| <i>Tiny Tina's Wonderlands</i> | External | Delad | PC, PS4, PS5, Xbox One, XBX, XSX | Digitalt & fysiskt |

Nettoomsättningen för affärsområde Games – Gearbox Entertainment uppgick till 606,1 MSEK (-).

Gearbox Entertainment hade en stark avslutning på det fjärde kvartalet. Gearbox Software tillsammans med externa förlaget 2K Games lanserade framgångsrikt *Tiny Tina's Wonderlands*. Spelet, som togs emot väl av både spelare och kritiker, var en av de starkaste varumärkeslanseringarna i 2Ks historia. Försäljningen överträffade ledningens förväntningar men på grund av den valda affärsmodellen inflöt inga royaltointäkter under kvartalet. Gearbox kommer att lansera olika innehåll för spelet löpande under sommaren 2022.

Gearbox Publishing lanserade *Risk of Rain 2: Survivors of the Void* den 1 mars 2022, ett spel som togs emot väl av spelare och hade en stark försäljning. Gearbox Publishing San Francisco (tidigare Perfect World Entertainment) fick positiv respons på *Have a Nice Death*, som spelare började spela den 8 mars 2022 genom early access.

Gearbox fortsätter att skala upp organisationen för att leverera på sin ambitiösa tillväxtplan och har för tillfället nio AAA-spel under utveckling. Efter kvartalet offentliggjorde Gearbox förvärvet of Lost Boys Interactive. Denna innovativa studio som ligger i Austin, Texas och Madison, Wisconsin, bidrog till utvecklingen av *Tiny Tina's Wonderlands*. Lost Boys med sitt team om fler 220 anställda arbetar med både samutveckling för premiumpspel och egna varumärken för PC/konsol.

STUDIOS



Gearbox Software
Frisco, USA



Gearbox Studio Quebec
Quebec City, Kanada



Gearbox Studio Montréal
Montréal, Kanada



Cryptic Studios
Los Gatos, USA



Lost Boys Interactive
Madison, USA
(Förvärv efter kvartalet)

FÖRLÄGGARE



Gearbox Publishing
Frisco, USA
Redwood City, USA
Amsterdam, Nederländerna

HQ

Paris, Frankrike

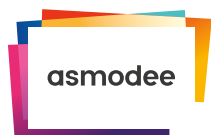


INTERNA MEDARBETARE

2 346 (-)

STUDIOS

22 (-)



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – ASMODEE

Nettoomsättningen för affärsområde Games – Asmodee under de tre veckorna i kvartalet efter att förvärvet tillträdades uppgick till 571,2 MSEK.

Embracer Groups förvärv av Asmodee slutfördes den 8 mars 2022 och blev därmed koncernens nionde operativa koncern. Asmodee tillför en bred portfölj med fler än 300 varumärken, 22 brädspelsstudios och ett stort distributionsnätverk som sträcker sig över 50 länder.

För räkenskapsåret 2021/22, ökade Asmodees nettoomsättning med 33% till 11,7 miljarder SEK och tillväxten drevs av samtliga regioner. Asmodee hade ett framgångsrikt sista kvartal med en tillväxttakt som översteg marknadens och uppgick till 19% till 2 580 MSEK. Kvartalets tillväxt drevs framförallt av Europa och Nordamerika samt segmentet Trading Card Games.

Integrationen av Asmodee fortskrider enligt plan. Arbete har hittills fokuserat på integration av rapporteringsprocesser och att identifiera synergier inom koncernen. Ett flertal synergier har redan identifierats, däribland samförlag och utvecklingsprojekt som är baserade på Asmodees varumärken tillsammans med Saber och andra operativa koncerner, samt global distribution av det kommande *Deep Rock Galactic – Brädspellet*, baserat på spelet från Ghost Ship Games.

Asmodee har en stark pipeline med kommande lanseringar och genomförde även ett antal lanseringar under det senaste kvartalet, inklusive titlar som är baserade på starka licenser: *Marvel Crisis Protocol*, *Lord of the Rings – The Card Game*, *Star Wars X-Wing* och *Star Wars Legion series*.

7 Wonder Architects, utvecklad av Asmodees Repos Production studio, vann priset As D'or för årets spel på Festival International des Jeux i Cannes. I februari mottog spelet *A Game of Cat and Mouth*, som utvecklats av studion Exploding Kittens, pris vid Toy of the Year Awards.

Asmodee offentliggjorde även en ny vuxenanimerad serie, utvecklad av Exploding Kittens, med Tom Ellis och Lucy Liu, som kommer lanseras på Netflix 2023. En digital version av *Exploding Kittens kortspel* kommer också lanseras på Netflixs spelplattform i maj 2022.

Efter perioden offentliggjorde Asmodee Access+, en brädspelstudio som anpassar Asmodees populära titlar för spelare med kognitiv funktionsnedsättning. Denna anpassning gör de bästa spelen mer tillgängliga och välkomnande för patienter, familjer och vårdgivare.

FORTS. >>



STUDIOS



Atomic Mass Games
Roseville, USA



Bezzerrizzer
Hvidovre, Danmark



CATAN Studio
Charlottesville, USA



Days of Wonders
Boulogne-Billancourt, Frankrike



EDGE
Saint-Jean, Frankrike



Exploding Kittens
Los Angeles, USA



Fantasy Flight Games
Roseville, USA



Gamegenic
Essen, Tyskland



Libellud
Poitiers, Frankrike



Lookout Games
Schwabenheim, Tyskland



Mixlore
Guyancourt, Frankrike



Pearl Games
Frasnes-lez-Anvaing, Belgien



Plan B
Rigaud, Kanada



Purple Brain
Boulogne Billancourt, Frankrike



rebel
Gdańsk, Polen



Repos Production
Brussels, Belgien




Space Cow
Boulogne Billancourt, Frankrike



Space Cowboys
Boulogne Billancourt, Frankrike



The Green Board Game
London, Storbritannien



Unexpected Games
Roseville, USA



Z-Man Games
Roseville, USA



Zygomatic
Boulogne Billancourt, Frankrike

DISTRIBUTION



Asmodee Belgium
Kortenberg, Belgien



Asmodee Canada
Rigaud, Kanada




Skyship
Santiago, Chile



Asmodee China
Shanghai, Kina



Asmodee Frankrike
Guyancourt, Frankrike




Asmodee Germany
Essen, Tyskland



Asmodee Italia
San Martino in Rio, Italien



Asmodee Korea
Anyang-si, Sydkorea



Asmodee Nordics
Hvidovre, Danmark



Asmodee Poland
Gdańsk, Polen



Asmodee Spain
Sevilla, Spanien



Asmodee Taiwan
Taipei City, Taiwan



Asmodee The Netherlands
Helmond, Nederländerna



Asmodee United Kingdom
London, Storbritannien



Asmodee USA
Roseville, USA



Blackfire Czech Republic
Prag, Tjeckien



Blackfire Germany
Ratingen, Tyskland



Blackfire Romania
Bukarest, Rumänien



Galapagos
São Paulo, Brasilien



Lion Rampant
Ontario, Kanada

HQ

Milwaukie, USA



INTERNA MEDARBETARE

180 (-)



AFFÄRSOMRÅDE COMICS AND FILM – DARK HORSE

Nettoomsättningen för affärsområde Comics and Film – Dark Horse uppgick till 74,5 MSEK (-).

Dark Horse Media (DHM) blev officiellt en del av Embracer Group i början av mars 2022 och integrationen har fortskridit planenligt. Dark Horse bildar den tionde operativa koncernen och stärker Embracer Groups transmedia potential genom att addera expertis i utveckling av innehåll, förlag för serietidningar, och film- och TV-produktion. Bolaget består av Dark Horse Comics, Dark Horse Entertainment och butikskedjan Things From Another World.

Dark Horse Comics (DHC) grundades sommaren 1986 med lanseringen av Dark Horse Presents #1. Sedan dess har DHC växt till att bli det tredje största förlaget för serietidningar i USA. Dark Horse Comics publicerar serietidningar och grafiska noveller, traditionella prosa noveller, konstböcker och populärkulturella böcker. Dark Horse inkluderar divisioner som inte är en del av den traditionella förlagsmodellen:

- > Dark Horse Digital distribuerar innehåll genom Dark Horses egna online-butik, samt genom Comixology/Amazon, iTunes, Android, etc.
- > Dark Horse Deluxe producerar leksaker och samlarobjekt för distribution till olika butiker.
- > Dark Horse publikationer finns i över 110 länder genom Dark Horse licens division.
- > Vår förlagsdivision skapar publikationer för externa bolag och andra organisationer.
- > Dark Horse Direct (DHD) distribuerar högkvalitativa samlarobjekt direkt till konsumenter genom DHD hemsidan.

DHC har växt betydligt snabbare än marknaden under de senaste åren även om amerikanska bokförläggare hade en rekordförsäljning 2020 och 2021. Även om samtliga kategorier växte under denna period så var det särskilt serietidningar och noveller, främst manga (japanska titlar), som var den hetaste kategorin inom förlag.

En viktig förklaring till Dark Horses framgång är den starka försäljningen av konstböcker, främst de som är kopplade till spelvarumärken, mangatitlar som *Berserk*, äldre titlar som det växande *Hellboy* biblioteket, och titlar kopplade till populära tv-serier som *The Umbrella Academy* och *Stranger Things*.

Produkter och samlarobjekt

Trots störningar i leverantörskedjan och utmaningar till följd av pandemin har efterfrågan på Dark Horse Comics produkter fortsatt att öka. Produkter och samlarobjekt delas in i två separata distributionssystem. Dark Horse Deluxe, som är avdelningen för grossistförsäljning som säljer till företag, och Dark Horse Direct, som är en online-butik som säljer högkvalitativa samlarobjekt direkt till våra kunder.

I grossistmarknaden har efterfrågan på Dark Horse Deluxe produkter ökat från stora butikskedjor som Best Buy, Target och Gamestop. Försäljningen av Dark Horse produkter ökade med 15% under 2021. Försäljningen av Dark Horse Direct samlarobjekt ökade med 38% under 2021 och har fortsatt att se en växande kundbas, vilket är viktigt för framtiden. Nya lanseringar inkluderar samlarstatyer som är baserade på varumärken som *Mass Effect* och *The Last of Us*.

Dark Horse Entertainment (DHE) utvecklar och producerar filmer och serier baserade på sina varumärken. DHE har producerat över 40 filmer och serier, inklusive *The Mask*, *Time Cop*, *Hellboy*, *The Legend of Tarzan*, samt serier som *The Umbrella Academy*, *Resident Alien* och *Grendel* som nu är i produktion. DHE har även producerat Emmy-vinnande dokumentärer som *Mr Warmth: The Don Rickles Project* och den kommande *Bill Russell*,



NBA Legend dokumentären. Det har för närvarande över tre dussin projekt i utveckling och alla är baserade på Dark Horse innehåll.

Med Netflix som en viktig kund väntas Dark Horse Entertainment ha 6 filmer eller tv-serier som visas under 2022. Dark Horse har projekt i produktion eller under utveckling vid ett flertal studios utöver Netflix, inklusive Warner Bros, Universal, Amazon, Paramount, Sony och AMC.

Dark Horse Entertainments nuvarande och kommande produktioner inkluderar säsong 2 av *Resident Alien* på SyFy Channel/Peacock som började visas i januari 2022 och blev deras mest tittade original-serie och inkluderar nu hela 16 avsnitt; Netflix animerade film *Chickenhare*, som kommer släppas under andra kvartalet 2022 och Netflix animerade serie *Samurai Rabbit: The Usagi Chronicles* som kommer börja visas den 28 april 2022.

Netflix producerar för närvarande Matt Wagners legendariska serietidning *Grendel* och en dokumentär om Bill Russell, både som atlet och aktivist och säsong 2, del 2 av *Resident Alien* on SyFy. Andra filmprojekt inkluderar talanger som Bob Odenkirk, Guy Ritchie och Whoopie Goldberg.

Things from Another World (TFAW), grundat 1 januari 1980, inkluderar tre butiker i Oregon och Kalifornien och får stöd av online-butiken TFAW.com. Den viktigaste butiken ligger på CityWalk vid Universal Studios i Kalifornien. TFAW erbjuder serietidningar och tillhörande produkter, leksaker, modellkit och andra produkter.

Under kvartalet offentliggjorde Dark Horse publiceringen av print exemplar av den kritikerrosade *comiXology Originals*-titeln från Scott Snyders Best Jackett Press. Första titeln, *We have Demons*, släpptes i mars och var Diamond Distributions mest beställda bok under månaden. Dark Horse offentliggjorde även att de börjat samarbeta med filmskaparen Kevin Smith som kommer lansera serietidningar och grafiska noveller under Secret Stash Press.

Andra nyheter inkluderar säsong 2 av *Resident Alien* som började visas den 26 januari på SyFy, och säsong 3 av *The Umbrella Academy* som börjar visas den 22 juni på Netflix. Därutöver offentliggjorde Netflix en kommande dokumentär om NBA-legenden Bill Russell som regisserats av Sam Pollard i samarbete med Dark Horse.

Efter kvartalet offentliggjordes att Mads Mikkelsen kommer att vara med i action-thrillern *The Black Kaiser* som är baserad på Dark Horse grafiska novell *Polar* och serietidningen *Usagi Yojimbo* började visas som den animerade serien *Samuari Rabbit: The Usagi Chronicles* den 28 april på Netflix. Efter kvartalet gjordes ett annat offentliggörande av den kritikerrosade skaparen Matt Kindt som lanserade "Flux House" genom Dark Horse Comics.

DIVISIONER



Things From Another World
Stores USA: Milwaukie, Oregon
Beaverton, Oregon
Los Angeles, California



Dark Horse Comics
Milwaukie, Oregon, USA



Dark Horse Entertainment
Los Angeles, California, USA



BUSINESS AREA PARTNER PUBLISHING/FILM

Nettoomsättningen för affärsområde Partner Publishing/Film ökade med 72% till 736,5 MSEK (429,0) under kvartalet.

Partner Publishing/Film hade ytterligare ett starkt kvartal tack vare lanseringen av *Dying Light 2* från Techland samt solid katalogförsäljning.

Under kvartalet offentliggjorde och slutförde Koch Media förvärvet av DPI Logistics LLC ("DPI"), en specialist inom spelprodukter som är baserade i Colorado och Oregon, med ett team om 40 anställda som leds av Angela McReynolds. DPI grundades 2003 och har lång erfarenhet från dataspel- och underhållningsbranschen med en unik stil inom formgivning och tillverkning av samlarupplagor.

Försäljning inom filmsegmentet var något lägre än jämförelseperioden föregående år. Kochs filmförlag har haft en låg aktivitet inom biofilm under kvartalet. Katalogförsäljning drevs framförallt av TV och digital licensförsäljning. Den digitala filmmarknaden fortsatte att prestera på hög nivå. Den fysiska filmmarknaden gjorde stadiga framsteg med det exklusiva distributionsavtalet för StudioCanal i Tyskland och Lucky Red i Italien. Marknaden för försäljning direkt till konsument är fortsatt stark och står nu för en betydande andel av den fysiska verksamheten. Sola Media, del av Koch Films, hade ytterligare ett starkt kvartal. Koch Films lanserade även ytterligare en SVOD-kanal – Moviedome Plus – på Amazon Prime.

Integrationen av det nyligen förvärvade Spotfilm Networx GmbH i Berlin, fortskrider enligt plan. Den främsta kanalen Netzkino lanserades på iOS- och Android-appar.

Koch Films har fyra filmer som deltar i Cannes filmfestival i maj, varav två konkurrerar om Guldpalmen 2022, nämligen *Broker*, ett drama regisserat av Kore-eda som vann Guldpalmen 2018, samt *Decision to leave*, en drama/thriller regisserad av Park Chan-Wook.





HQ

Karlstad, Sverige



INTERNA MEDARBETARE

15 (17)

Game Outlet Europe, nischdistributören av retroprodukter och äldre katalogtitlar noterade ett starkt kvartal med ökad försäljning inom de flesta formaten jämfört med motsvarande period föregående år. Försäljningen drevs framförallt av robust katalogförsäljning samt tillgänglig hårdvara från vår största leverantör 8BitDo med deras utbud på högkvalitativa kontroller.

QUANTIC LAB[™]
Quality Assurance.

HQ

Cluj-Napoca, Rumänien



INTERNA MEDARBETARE

365 (328)

Quantic Lab, mjukvarubolaget som är specialiserat inom outsourcing av quality assurance ("QA"), lokalisering och användarupplevelse i spel och applikationer, hade ett starkt kvartal som överträffade ledningens förväntningar. Quantic Labs har flera kunder inom Embracers ekosystem.

Under kvartalet utökades teamet med seniora ledningsroller.

GRIMFROST

HQ

Karlstad, Sverige



INTERNA MEDARBETARE

12 (-)

Grimfrost är en globalt ledande aktör inom högkvalitativa Vikinga-produkter med sitt huvudkontor i Karlstad och har 12 anställda. Den huvudsakliga verksamheten är inom B2C-segmentet men Grimfrost levererar även kostymer för TV- och filmproduktioner (till exempel Game of Thrones och Vikings), och reproduktioner för muséer. Grimfrost har fokuserat på utveckling och förstärkning av sina e-handelslösningar under fjärde kvartalet.



RELEASER LANSERADE EFTER KVARTALETSLUT

Under perioden 1 april till 19 maj 2022 lanserades följande titlar:

| Titel | Förläggare | Varumärkes-ägare | Plattformer | Försäljningskanaler |
|---|-------------------------|------------------|-------------------------------------|---------------------|
| <i>Dice Legacy: Corrupted Fates</i> | Ravenscourt | Eget | PC, Switch | Digitalt |
| <i>Evil dead: The Game</i> | Saber & External | Licens | PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX, Switch | Digitalt & fysiskt |
| <i>Expeditions: Rome - Death or Glory</i> | THQ Nordic | Eget | PC | Digitalt |
| <i>Hot Wheels Unleashed: Monster Trucks Expansion</i> | Milestone | Licens | PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX, Switch | Digitalt |
| <i>Let's Get Fit</i> | Ravenscourt | Eget | Switch | Digitalt & fysiskt |
| <i>MotoGP 22</i> | Milestone | Externt | PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX | Digitalt & fysiskt |
| <i>One Hand Clapping</i> | HandyGames | Externt | PS5, XSX | Digitalt |
| <i>Road 96</i> | Ravenscourt | Eget | PS4, PS5, Xbox One, XSX | Digitalt & fysiskt |
| <i>Songs Of Conquest - Early access</i> | Coffee Stain Publishing | Eget | PC | Digitalt |
| <i>Star Wars™: The Force Unleashed</i> | Aspyr | Licens | Switch | Digitalt |
| <i>Tiny Tina's Wonderlands: Coiled Captors</i> | External | Eget | PC, PS4, PS5, Xbox One, XBX, XSX | Digitalt |
| <i>Trek to Yomi</i> | External | Externt | PC, PS5, XSX | Digitalt |

UTANNONSERADE RELEASER PER DEN 19 MAJ 2022

| Titel | Förläggare | Varumärkes-ägare | Plattformer | Försäljningskanaler |
|--|-------------|------------------|-------------------------------------|---------------------|
| <i>Destroy All Humans! 2 - Reprobed</i> | THQ Nordic | Eget | PC, PS5, XSX | Digitalt & fysiskt |
| <i>Gothic - Remake</i> | THQ Nordic | Eget | PC, PS5, XSX | Digitalt & fysiskt |
| <i>Jagged Alliance 3</i> | THQ Nordic | Eget | PC | Digitalt & fysiskt |
| <i>Knights of Honor II: Sovereign</i> | THQ Nordic | Eget | PC | Digitalt & fysiskt |
| <i>MX vs. ATV: Legends</i> | THQ Nordic | Eget | PC, PS4, Xbox One, PS5, XSX | Digitalt & fysiskt |
| <i>Outcast 2 - A New Beginning</i> | THQ Nordic | Eget | PC, PS5, XSX | Digitalt & fysiskt |
| <i>SpellForce 3 Reforced</i> | THQ Nordic | Eget | PS4, Xbox One, PS5, XSX | Digitalt & fysiskt |
| <i>SpongeBob SquarePants: The Cosmic Shake</i> | THQ Nordic | Externt | PC, PS4, Xbox One, Switch | Digitalt & fysiskt |
| <i>Superpower 3</i> | THQ Nordic | Externt | PC | Digitalt & fysiskt |
| <i>The Guild 3</i> | THQ Nordic | Eget | PC | Digitalt & fysiskt |
| <i>The Valiant</i> | THQ Nordic | Externt | PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX | Digitalt & fysiskt |
| <i>Way of the Hunter</i> | THQ Nordic | Eget | PC, PS5, XSX | Digitalt & fysiskt |
| <i>Wreckfest</i> | THQ Nordic | Eget | Switch | Digitalt & fysiskt |
| <i>A Rat's Quest</i> | HandyGames | Externt | PC, PS4, Xbox One, Switch | Digitalt & fysiskt |
| <i>Airhead</i> | HandyGames | Externt | PC, PS4, Xbox One, Switch | Digitalt |
| <i>Are You Smarter Than a 5th Grader</i> | HandyGames | Licens | PC, PS4, Xbox One, PS5, XSX, Switch | Digitalt & fysiskt |
| <i>De-Exit</i> | HandyGames | Externt | PC, PS4, Xbox One, PS5, XSX, Switch | Digitalt |
| <i>Endling - Extinction is Forever</i> | HandyGames | Externt | PC, PS4, Xbox One, Switch | Digitalt & fysiskt |
| <i>Perish</i> | HandyGames | Externt | PC | Digitalt |
| <i>Dead Island 2</i> | Deep Silver | Eget | TBC | Digitalt & fysiskt |
| <i>Saints Row</i> | Deep Silver | Eget | PC, PS4, PS5, XSX | Digitalt & fysiskt |
| <i>Evil West</i> | External | Externt | PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX | Digitalt |

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare.

FORTS. >>



UTANNONSERADE RELEASER PER DEN 19 MAJ 2022

| Titel | Förläggare | Varumärkes-ägare | Plattformar | Försäljningskanaler |
|---|--------------------|------------------|-------------------------------------|---------------------|
| <i>Crossfire Legion</i> | Prime Matter | Extern | PC | Digital |
| <i>Dolmen</i> | Prime Matter | Extern | PC, PS4, PS5, XSX | Digitalt & fysiskt |
| <i>Echoes of The End</i> | Prime Matter | Extern | PC, PS5, XSX | Digitalt & fysiskt |
| <i>Final Form</i> | Prime Matter | Delad | PC, PS5, XSX | Digitalt & fysiskt |
| <i>Gungrave G.O.R.E.</i> | Prime Matter | Extern | PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX | Digitalt & fysiskt |
| <i>Mount & Blade II Bannerlord (full release)</i> | Prime Matter | Extern | PC | Digitalt & fysiskt |
| <i>Pathfinder: Wrath of the Righteous</i> | Prime Matter | Extern | PS4, PS5, XSX | Digitalt & fysiskt |
| <i>Payday 3</i> | Prime Matter | Extern | TBC | Digitalt & fysiskt |
| <i>Scars Above</i> | Prime Matter | Eget | PC | Digitalt & fysiskt |
| <i>System Shock Remastered</i> | Prime Matter | Extern | PC, PS4, PS5, XSX | Digitalt & fysiskt |
| <i>The Chant</i> | Prime Matter | Extern | PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX | Digitalt & fysiskt |
| <i>The Last Oricru</i> | Prime Matter | Extern | PC, PS5, XSX | Digitalt & fysiskt |
| <i>The New Painkiller</i> | Prime Matter | Eget | TBC | Digitalt & fysiskt |
| <i>ProtoCorgi</i> | Ravencourt | Extern | PC, Switch | Digital |
| <i>Yum Yum Cookstar</i> | Ravencourt | Extern | PC, PS4, Xbox One, Switch | Digitalt & fysiskt |
| <i>Lightyear Frontier</i> | Amplifier | Eget | PC, XSX | Digitalt |
| <i>Crisol: Theater of Idols</i> | TBC | Eget | TBC | TBC |
| <i>Core Decay</i> | 3D Realms | Licens | PC, PS5, XBX, XSX | Digitalt |
| <i>Kingpin: Reloaded</i> | 3D Realms & Extern | Licens | PC, PS5, XBX, XSX | Digitalt |
| <i>Star Wars™: Knights of the Old Republic -Remake</i> | Extern | Licens | PC, PS5 | Digitalt & fysiskt |
| <i>Warhammer 40,000: Space Marine II</i> | Extern | Extern | PC, PS5, XSX | TBC |
| <i>A Quiet Place</i> | Saber | Extern | TBC | TBC |
| <i>Circus Electrique</i> | Saber | Eget | PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX, Switch | Digitalt & fysiskt |
| <i>Dakar: Desert Rally</i> | Saber | Licens | PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX | Digitalt & fysiskt |
| <i>Redout 2</i> | Saber | Eget | PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX, Switch | Digitalt & fysiskt |
| <i>Eyes in the Dark: The Curious Case of One Victoria Bloom</i> | Gearbox Publishing | Extern | PC | Digitalt |
| <i>Homeworld 3</i> | Gearbox Publishing | Eget | PC | Digitalt & fysiskt |
| <i>Homeworld Mobile</i> | Gearbox Publishing | Eget | Mobile - Android, IOS | Digitalt |
| <i>Hyper Light Breaker</i> | Gearbox Publishing | Extern | PC | Digitalt |

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER KVARTALET SLUT

- > Den 2 maj ingick Embracer Group avtal om att förvärva spelutvecklingsstudio Crystal Dynamics, Eidos-Montréal, Square Enix Montréal, och en katalog av varumärken inklusive *Tomb Raider*, *Deus Ex*, *Thief*, *Legacy of Kain* och mer än 50 katalogspel från Square Enix Holdings. Förvärvet inkluderar ungefär 1 100 anställda i tre studios på åtta olika platser. Den totala köpeskillingen uppgick till 300 MUSD på kassa- och skuldfri basis och betalas i sin helhet vid slutförande av transaktionen. Transaktionen är villkorad regulatoriska och övriga godkännanden och väntas slutföras under det andra kvartalet, juli-september 2022.
- > Den 2 maj säkrade Embracer långsiktig skuldfinansiering genom ett nytt åtagande om 4,0 miljarder SEK samt en förlängning av existerande lån om 6,0 miljarder SEK hos Nordea, SEB och Swedbank. Det nya åtagandet kommer att finansiera den nuvarande förvärvsagendan, inklusive förvärv av Eidos, Crystal Dynamics och Square Enix Montréal. Den genomsnittliga räntekostnaden för koncernen väntas uppgå till ungefär 1,0% och inkluderar den nya faciliteten. Under de nya villkor så kommer Embracer inte att ha några kortsiktiga lån. Inga lån löper ut innan 30 juni 2023. Embracer räknar med stark tillväxt i fritt kassaflöde under räkenskapsåret 2022/23 och därefter. Om nettoskulden temporärt överskrider 1,0x nettoskulden / operativt EBIT, där operativt EBIT mäts som ledningens proforma förväntningar för kommande tolv månader. Under sådana omständigheter bör skuldsättningen återgå till under 1,0x nettoskulden / operativt EBIT på medellång sikt.

UPPDATERING GÄLLANDE FÖRVÄRV

Följande förvärv offentliggjorde eller slutfördes under kvartalet:

| Bolagsnamn | Land | Operativ koncern | Typ | Avslut |
|-------------------------------------|-----------|------------------|-------------------|------------------------|
| Q4 21/22 • Januari-mars 2022 | | | | |
| Perfect World | USA | Gearbox | Studio | Februari |
| A Creative Endeavour | Sverige | Amplifier | Studio | Februari ¹⁾ |
| metricminds | Tyskland | THQ | Studio | Februari ¹⁾ |
| Dark Horse | USA | Dark Horse | Förläggare/Studio | Mars |
| Asmodee | Frankrike | Asmodee | Förläggare/Studio | Mars |
| DPI | USA | Koch | Studio | Februari ¹⁾ |
| Invisible Walls | Danmark | Amplifier | Studio | Mars ¹⁾ |

¹⁾ Annonserad och avslutad under kvartalet

Följande förvärv offentliggjordes efter kvartalet:

| Bolagsnamn | Land | Operativ koncern | Typ | Avslut |
|--|-------------------------------|------------------|--------|---------------------|
| Q1 22/23 • April-juni 2022 | | | | |
| DIGIC | Ungern | Saber | Studio | April ²⁾ |
| Beamdog | Kanada | Saber | Studio | TBD |
| Lost Boys | USA | Gearbox | Studio | TBD |
| Eidos, Crystal Dynamics och Square Enix Montréal | USA/Kanada/ Storbritannien | TBD | Studio | TBD |

²⁾ Offentliggjort i december 2021

EMBRACER GROUP OCH HÅLLBARHET

Introduktion

Hos Embracer Group handlar hållbarhet om att skapa långsiktigt värde för aktieägare och andra intressenter och att agera i linje med bolagets etablerade värderingar. Ett långsiktigt tänkande och en decentraliserad affärsmodell ger förutsättningar att vidareutveckla verksamheten och hantera risker. Koncernens mål är att skapa god underhållning, vara en riktigt bra arbetsplats och bidra till de lokala samhällen där verksamheten bedrivs. Den koncernövergripande hållbarhetsstrategin kallas *Smarter Business Framework* och vilar på tre pelare: *Great People*, *Solid Work* och *Greener Planet*. Då koncernen är decentraliserad bedrivs hållbarhetsarbetet i respektive operativ koncern och bolag baserat på det koncerngemensamma ramverket. De operativa enheterna har bäst förståelse för sina marknader såväl kommersiellt som hållbarhetsmässigt.



Bolagsstyrning

Ansvarig för hållbarhetsstrategin är Head of Sustainability som har direktkontakt med VD och styrelseordförande samt rapporterar till CFO och leder hållbarhetsteamet. Teamet arbetar nära de operativa koncernerna genom kontakter med ledningen och Ambassadörsgruppen, ett nätverk för kunskapsutbyte där varje operativ koncern har representanter. Group Sustainability Manager ansvarar för att skapa förutsättningar för samarbete och synergier inom koncernen och rapporterar till Head of Sustainability.

För att säkerställa att Embracer Group följer gällande lagar, regler och värderingar, har ett antal styrdokument utvecklats för samtliga bolag i koncernen. Embracers bolagsjurist är ansvarig för att säkerställa att styrningsmodellen implementeras och följs upp i hela koncernen. I varje operativ koncern, är ledningen ansvarig för att implementera och bibehålla styrmodellen genom att säkerställa att det finns processer för att stödja regelefterlevnad.

Embracer Group genomför due diligence inom hållbarhet som del av förvärvsprocesser för att identifiera hållbarhetsrisker och möjligheter, samt säkerställa att alla i processen är medvetna om Embracers förväntningar gällande hållbarhet. Integrationen av förvärvade bolag inkluderar implementering av våra bolagsstyrningsprocesser och en introduktion till vårt hållbarhetsramverk *Smarter Business*.

Aktuella händelser

Följande policier har implementerats:

- > Skattepolicy
- > Bolagsstyrningspolicy
- > Bolagsriskhantering
- > Intern kontrollpolicy
- > Informationssäkerhetspolicy

Den årliga Code of Conduct-träningen genomfördes:

- > 79% av koncernens anställda deltog i träningen

Den globala medarbetarundersökningen genomfördes:

- > 80% svarsfrekvens bland samtliga anställda
- > På koncernnivå förbättrades resultaten inom samtliga områden och samtliga befinner sig inom den gröna nivån (på en skala från rött - gult - grönt).

Följande interna hållbarhets Webinars arrangerades och finns tillgängliga för alla anställda i koncernen:

- > Kvinnor i spelindustrin
- > Vikten av inkludering
- > Krissupport och krishantering

Samarbete med Safe in Our World, ett initiativ som ökar medvetenhet om mental hälsa:

- > En krishub etablerades på grund av det pågående kriget i Ukraina för att stödja människor inom spelindustrin och spelare som drabbats, <https://safeinourworld.org/crisis-hub/>

Vårt samarbete med Solvatten

I vårt arbete för att bidra till en mer hållbar framtid har vi förlängt vårt samarbete med vår partner Solvatten. Varje gång en ny anställd börjar på Embracer Group säkerställer Solvatten att en person i ett utvecklingsland får tillgång till rent och varmt vatten genom sina innovativa lösningar.

- > Under kvartalet har vi stöttat över 3 000 människor med tillgång till rent och varmt vatten genom vårt samarbete. Vårt samarbete med Solvatten är ett exempel på hur vi bidrar till Agenda 2030 och hållbarhetsmålen.



SPELARKIVET

Vi bygger ett arkiv för att bevara spelens historia

Spelarkivet som etablerades 2021 fortsätter att expandera. Vid slutet av kvartalet omfattade arkivet i Karlstad över 50 000 spel, konsoler och andra produkter. Ett gediget arbete för att sortera och katalogisera spelen, konsolerna och produkterna bedrevs, både fysiskt och digitalt. Under kvartalet började teamet ge uppdateringar om arkivets status genom sociala medier.

Det senaste tillägget till arkivet är en större samling av olika speldatorer och många spel för Commodore VIC-20, Atari VCS och Game Boy.

Framgent kommer Embracers spelarkiv att interagera med liknande initiativ för att dokumentera och bevara spel, bygga nätverk och samarbeten, samt bistå media, forskare och spelindustrin med kunskap.





ANALYTIKER SOM FÖLJER EMBRACER GROUP

PER DEN 19 MAJ 2022

| Bolag | Namn | Telefon | Mail |
|-----------------------------|----------------------|----------------------|--------------------------------------|
| ABG Sundal Collier | Simon Jönsson | +46 8 566 286 89 | simon.jonsson@abgsc.se |
| Barclays | Nick Dempsey | - | nick.dempsey@barclays.com |
| Berenberg | Benjamin May | +44 20 346 52 667 | benjamin.may@berenberg.com |
| Bernstein | Matti Littunen | +44 207 170 50 09 | matti.littunen@bernstein.com |
| BofA Securities | Chirag Vadhia | +44 (0) 20 7996 1050 | chirag.vadhia@bofa.com |
| Carnegie | Oscar Erixon | - | oscar.erixon@carnegie.se |
| Citi | Thomas A Singlehurst | +44 20 7986 4051 | thomas.singlehurst@citi.com |
| Danske Bank | Jacob Edler | - | jedl@danskebank.se |
| DNB Bank ASA | Martin Arnell | - | martin.arnell@dnb.se |
| Exane BNP Paribas | Nicholas Langlet | - | nicholas.langlet@exanebnpparibas.com |
| Goldman Sachs International | Alexander Duval | +44 20 7552 2995 | alexander.duval@gs.com |
| HSBC Bank plc | Ali Naqvi | - | ali.naqvi@hsbc.com |
| Kepler Cheuvreux | Mathias Lundberg | +46 73 053 26 51 | mlundberg@keplercheuvreux.com |
| Nordea | Marlon Värnik | - | marlon.varnik@nordea.com |
| Pareto Securities | Joakim Walldof | - | joakim.walldof@paretosec.com |
| Raiffeisen Bank | Jakub Krawczyk | - | jakub.krawczyk@rbinternational.com |
| Redeye | Tomas Otterbeck | - | tomas.otterbeck@redeye.se |
| SEB | Jesper Birch-Jensen | +46 8 763 70 39 | jesper.birch-jensen@seb.se |
| SHB | Rasmus Engberg | - | rasmus.engberg@handelsbanken.se |

Not: Redeye som utför analys på kommission av Embracer Group har inte köp/sälj/behåll-rekommendationer.

På www.embracer.com tillhandahåller vi en IR-tjänst som ger konsensusestimater. Estimaterna samlas in av Infront och är baserade på prognoser från analytiker som följer Embracer Group.

AKTIEN

TOPP 10 ÄGARE, PER DEN 31 MARS 2022

Förändr. från
31 dec 2021

| Namn | A-aktier | B-aktier | Andel kapital, % | Andel röster, % | A och B-aktier |
|--|-------------------|----------------------|------------------|-----------------|----------------|
| Lars Wingefors AB | 52 260 204 | 210 238 330 | 23,20% | 42,30% | 0 |
| Matthew Karch och Andrey Iones | 12 798 274 | 70 772 440 | 7,39% | 11,47% | 0 |
| Swedbank Robur Funds | | 66 024 160 | 5,84% | 3,81% | 700 000 |
| Grundare/ledning Easybrain | | 65 037 968 | 5,75% | 3,75% | 0 |
| Canada Pension Plan Investment Board (CPP) | | 54 753 946 | 4,84% | 3,16% | 0 |
| PAI Partners | | 39 044 571 | 3,45% | 2,25% | 39 044 571 |
| Didner & Gerge Fonder | | 30 346 924 | 2,68% | 1,75% | 267 352 |
| Alecta Pensionsförsäkring | | 25 570 000 | 2,26% | 1,48% | 2 700 000 |
| Handelsbanken Fonder | | 25 012 220 | 2,21% | 1,44% | 2 716 185 |
| ODIN Fonder | | 22 792 072 | 2,01% | 1,32% | -2 193 881 |
| TOPP 10 | 65 058 478 | 609 592 631 | 59,63% | 72,73% | |
| ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE | 1 739 796 | 455 071 133 | 40,37% | 27,27% | |
| TOTALT | 66 798 274 | 1 064 663 764 | 100,00% | 100,00% | |

Källa: Monitor från Modular Finance.



TOPP 20 ÄGARE, LEDNING & MEDGRUNDARE, PER DEN 31 MARS 2022

| Ägare | Medgrundare | A-aktier | B-aktier | Andel kapital, % | Andel röster, % |
|--------------------------------------|-----------------------|-------------------|----------------------|------------------|-----------------|
| Lars Wingefors AB ¹⁾ | Embracer Group | 52 260 204 | 210 238 330 | 23,20% | 42,30% |
| Matthew Karch och Andrey Iones | Saber Interactive | 12 798 274 | 70 772 440 | 7,39% | 11,47% |
| Grundare/ledning | Easybrain | 0 | 65 037 968 | 5,75% | 3,75% |
| Ken Go | DECA Games | 0 | 11 803 182 | 1,04% | 0,68% |
| Randy Pitchford | Gearbox Entertainment | 0 | 9 563 028 | 0,85% | 0,55% |
| Erik Stenberg | Embracer Group | 0 | 9 000 000 | 0,80% | 0,52% |
| Luisa Bixio ²⁾ | Milestone | 0 | 4 755 483 | 0,42% | 0,27% |
| Grundare/ledning | 4A Games | 0 | 4 892 140 | 0,43% | 0,28% |
| Ledning | CrazyLabs | 0 | 4 402 714 | 0,39% | 0,25% |
| Grundare | Ghostship Games | 0 | 4 271 304 | 0,38% | 0,25% |
| Richard Stitselaar och Kimara Rouwit | Vertigo Games | 0 | 3 856 420 | 0,34% | 0,22% |
| Grundare/ledning | Aspyr | 0 | 3 549 742 | 0,31% | 0,20% |
| Pelle Lundborg ³⁾ | Embracer Group | 1 739 796 | 1 509 120 | 0,29% | 1,09% |
| Anton Westbergh | Coffee Stain | 0 | 2 412 666 | 0,21% | 0,14% |
| Klemens Kundratitz | Koch Media | 0 | 2 255 856 | 0,20% | 0,13% |
| Vincent Van Brummen | Vertigo Games | 0 | 1 495 702 | 0,13% | 0,09% |
| Grundare | Zen Studios | 0 | 1 134 078 | 0,10% | 0,07% |
| Klemens Kreuzer | THQ Nordic | 0 | 1 118 104 | 0,10% | 0,06% |
| Matthew Karch | Saber Interactive | 0 | 1 070 000 | 0,09% | 0,06% |
| John Coleman | Vertigo Games | 0 | 740 660 | 0,07% | 0,04% |
| TOPP 20 | | 66 798 274 | 413 878 937 | 42,48% | 62,44% |
| ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE | | 0 | 650 784 827 | 57,52% | 37,56% |
| TOTALT | | 66 798 274 | 1 064 663 764 | 100% | 100% |

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

²⁾ Luisa Bixio har sålt 445 043 B-aktier under kvartalet.

³⁾ Pelle Lundborg har sålt 80 000 B-aktier under kvartalet.

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



TOPP 50 INSTITUTIONELLA ÄGARE, PER DEN 31 MARS 2022

Förändr. från
31 dec 2021

| Namn | A-aktier | B-aktier | Andel kapital, % | Andel röster, % | B-aktier |
|---|-------------------|----------------------|------------------|-----------------|------------|
| Swedbank Robur Fonder | | 66 024 160 | 5,84% | 3,81% | 700 000 |
| Canada Pension Plan Investment Board (CPP) | | 54 753 946 | 4,84% | 3,16% | 0 |
| PAI Partners | | 39 044 571 | 3,45% | 2,25% | 39 044 571 |
| Didner & Gerge Fonder | | 30 346 924 | 2,68% | 1,75% | 267 352 |
| Alecta Pensionsförsäkring | | 25 570 000 | 2,26% | 1,48% | 2 700 000 |
| Handelsbanken Fonder | | 25 012 220 | 2,21% | 1,44% | 2 716 185 |
| ODIN Fonder | | 22 792 072 | 2,01% | 1,32% | -2 193 881 |
| AMF Pension & Fonder | | 17 500 000 | 1,55% | 1,01% | -2 250 000 |
| BlackRock | | 15 454 683 | 1,37% | 0,89% | 373 994 |
| SEB Fonder | | 13 811 239 | 1,22% | 0,80% | 5 134 |
| TIN Fonder | | 12 795 524 | 1,13% | 0,74% | -165 076 |
| Första AP-fonden | | 12 327 069 | 1,09% | 0,71% | -49 290 |
| Avanza Pension | | 12 037 805 | 1,06% | 0,69% | -2 498 514 |
| Livförsäkringsbolaget Skandia | | 10 343 489 | 0,91% | 0,60% | -1 048 818 |
| Andra AP-fonden | | 7 984 295 | 0,71% | 0,46% | 0 |
| Skandia Fonder | | 7 122 370 | 0,63% | 0,41% | -1 111 106 |
| AFA Försäkring | | 6 701 768 | 0,59% | 0,39% | 644 600 |
| Enter Fonder | | 6 148 940 | 0,54% | 0,35% | -177 000 |
| Futur Pension | | 6 089 738 | 0,54% | 0,35% | -31 531 |
| Baillie Gifford & Co | | 5 483 262 | 0,48% | 0,32% | 386 689 |
| Nordnet Pensionsförsäkring | | 5 297 405 | 0,47% | 0,31% | 233 194 |
| Naventi Fonder | | 4 959 878 | 0,44% | 0,29% | 44 336 |
| Martin Larsson (Chalex AB) | | 4 713 369 | 0,42% | 0,27% | -30 000 |
| Cliens Fonder | | 4 150 000 | 0,37% | 0,24% | -57 143 |
| Aktia Asset Management | | 3 624 496 | 0,32% | 0,21% | 120 000 |
| VanEck | | 3 303 398 | 0,29% | 0,19% | -33 808 |
| Northern Trust | | 2 873 086 | 0,25% | 0,17% | 36 114 |
| State Street Global Advisors | | 2 619 535 | 0,23% | 0,15% | 195 381 |
| Fidelity Investments (FMR) | | 2 417 647 | 0,21% | 0,14% | 439 744 |
| Deka Investments | | 2 248 460 | 0,20% | 0,13% | -141 |
| Sensor Fonder | | 2 192 184 | 0,19% | 0,13% | 0 |
| Svenska Handelsbanken AB for PB | | 2 163 674 | 0,19% | 0,12% | 55 000 |
| Consensus Asset Management | | 1 994 290 | 0,18% | 0,12% | -117 500 |
| Ålandsbanken Fonder | | 1 955 500 | 0,17% | 0,11% | 471 000 |
| Öhman Fonder | | 1 938 741 | 0,17% | 0,11% | -285 728 |
| Danske Invest (Lux) | | 1 917 052 | 0,17% | 0,11% | 48 056 |
| Handelsbanken Liv Försäkring AB | | 1 902 636 | 0,17% | 0,11% | 80 216 |
| Swedbank Försäkring | | 1 824 338 | 0,16% | 0,11% | -188 577 |
| TIAA - Teachers Advisors | | 1 764 706 | 0,16% | 0,10% | -49 348 |
| RAM Rational Asset Management | | 1 755 385 | 0,16% | 0,10% | 275 198 |
| Nordea Liv & Pension | | 1 723 309 | 0,15% | 0,10% | 156 977 |
| Lancelot Asset Management AB | | 1 700 000 | 0,15% | 0,10% | 150 000 |
| M&G Investment Management | | 1 632 778 | 0,14% | 0,09% | 35 053 |
| Global X Management Company LLC | | 1 544 737 | 0,14% | 0,09% | -230 780 |
| DNB Fonder | | 1 523 410 | 0,13% | 0,09% | 640 371 |
| Fondita Fonder | | 1 510 000 | 0,13% | 0,09% | 0 |
| Allspring Global Investments | | 1 489 549 | 0,13% | 0,09% | 396 567 |
| Säästöpankki Fonder | | 1 455 000 | 0,13% | 0,08% | 1 025 000 |
| 1832 Asset Management | | 1 425 600 | 0,13% | 0,08% | 0 |
| Prioritet Finans | | 1 422 000 | 0,13% | 0,08% | 120 000 |
| TOTALT TOPP 50 INSTITUTIONELLA ÄGARE | | 468 386 238 | 41,40% | 27,00% | |
| ÖVRIGA | 66 798 274 | 596 277 526 | 58,60% | 73,00% | |
| TOTALT | 66 798 274 | 1 064 663 764 | 100% | 100% | |

Källa: Monitor från Modular Finance,

INTERNATIONELLT ÄGANDE TOPP 50 INSTITUTIONER

ANDEL KAPITAL

Internationella
institutioner
37,3%



Svenska
institutioner
62,7%

INSTITUTIONELLT ÄGANDE VS LEDNING / MEDGRUNDARE

ANDEL KAPITAL

Topp 50
institutioner
41,4%



Topp 20
Ledning
/medgrundare
42,5%

Övriga aktieägare
16,1%



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 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.

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 rekommenderar att ingen utdelning betalas ut till aktieägare för räkenskapsåret april 2021 - mars 2022.

REVISORS GRANSKNING

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

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

| | |
|---|-------------------|
| Delårsrapport Q1, april-juni 2022 | 18 augusti 2022 |
| Årsstämma 2022 | 21 september 2022 |
| Delårsrapport Q2, juli-september 2022 | 17 november 2022 |
| Delårsrapport Q3, oktober-december 2022 | 16 februari 2023 |

Årsstämman 2022 kommer att anordnas den 21 september 2022. Årsredovisningen kommer att publiceras som senast den 31 augusti 2022 på bolagets hemsida och kommer även göras tillgänglig på bolagets 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, Medgrundare & VD
lars.wingefors@embracer.com, +46 708 47 19 78

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

Beatrice Flink Forsgren, Head of Brand & Communication
beatrice.forsgren@embracer.com, +46 704 52 57 63



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, 19 maj 2022

Kicki Wallje-Lund
Styrelseordförande

David Gardner

Ulf Hjalmarsson

Jacob Jonmyren

Matthew Karch

Erik Stenberg

Lars Wingefors
Verkställande direktör

Denna rapport är sådan information som Embracer Group är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 19 maj 2022 kl. 06:00 CET.

Denna rapport innehåller framåtriktade uttalanden som speglar styrelsens och ledningens nuvarande uppfattning om vissa framtida händelser och möjligt framtida resultat. Framåtriktade uttalanden är förenade med risker och osäkerheter. Faktiskt utfall kan avvika väsentligt från framåtriktade uttalanden, beroende på bland annat (i) förändrade förutsättningar avseende ekonomi, konjunktur, marknad och konkurrens, (ii) hur framgångsrika olika affärsåtgärder är, (iii) förändringar i lagkrav och andra politiska åtgärder, (iv) variationer i valutakurser och (v) hur affärsrisker hanteras.

Denna rapport baseras enbart på förhållandena vid tidpunkten för publicering och Embracer Group AB är inte skyldigt att uppdatera information, åsikter eller framåtriktade uttalanden i denna rapport utöver vad som följer av tillämplig lagstiftning eller relevant handelsplats regler.

RESULTATRÄKNING – KONCERNEN

| MSEK | Jan–mar 2022 | Jan–mar 2021 | Apr 2021– mar 2022 | Apr 2020– mar 2021 |
|---|-----------------|-----------------|-----------------------|-----------------------|
| Nettoomsättning | 5 228,5 | 2 404,2 | 17 036,7 | 9 024,2 |
| Aktiverat arbete för egen räkning | 670,2 | 397,8 | 2 293,5 | 1 291,6 |
| Övriga rörelseintäkter | 100,8 | 99,9 | 333,1 | 287,7 |
| Summa rörelsens intäkter | 5 999,5 | 2 901,9 | 19 663,3 | 10 603,5 |
| Rörelsens kostnader | | | | |
| Handelsvaror | –1 389,0 | –963,1 | –4 697,1 | –3 618,4 |
| Övriga externa kostnader | –1 703,3 | –303,7 | –4 919,2 | –1 318,5 |
| Personalkostnader | –1 449,8 | –575,6 | –4 355,7 | –1 841,5 |
| Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar | –3 198,2 | –1 027,4 | –9 851,1 | –3 508,5 |
| Övriga rörelsekostnader | 8,3 | | –19,2 | –46,3 |
| Summa rörelsens kostnader | –7 732,0 | –2 869,7 | –23 842,2 | –10 333,2 |
| Andel i intresseföretags resultat efter skatt | 7,0 | 112,9 | 462,9 | 206,5 |
| Rörelseresultat | –1 725,5 | 145,1 | –3 716,0 | 476,8 |
| Finansiella poster | | | | |
| Resultat från finansiella poster | –1,2 | - | –1,3 | - |
| Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter | 297,5 | 195,6 | 175,4 | 291,5 |
| Övriga räntekostnader och liknande resultatposter | –103,9 | –55,9 | –278,8 | –88,3 |
| Summa finansiella poster | 192,4 | 139,7 | –104,7 | 203,2 |
| Resultat efter finansiella poster | –1 533,1 | 284,8 | –3 820,8 | 680,0 |
| Resultat före skatt | –1 533,1 | 284,8 | –3 820,8 | 680,0 |
| Aktuell skatt | –185,9 | –142,4 | –602,8 | –364,3 |
| Uppskjuten skatt | 52,0 | 16,2 | 132,4 | –28,4 |
| Periodens resultat | –1 667,0 | 158,6 | –4 291,1 | 287,3 |
| <i>Hänförligt till:</i> | | | | |
| Moderföretagets aktieägare | –1 655,7 | 158,7 | –4 275,9 | 287,0 |
| Innehav utan bestämmande inflytande | –11,3 | –0,1 | –15,2 | 0,3 |
| Resultat per aktie, SEK ¹⁾ | –1,52 | 0,19 | –4,16 | 0,36 |
| Genomsnittligt antal utestående aktier, miljoner ¹⁾ | 1 099 | 854 | 1 031 | 796 |
| Resultat per aktie efter full utspädning, SEK ¹⁾ | –1,44 | 0,18 | –3,95 | 0,36 |
| Genomsnittligt antal utestående aktier efter full utspädning, miljoner ¹⁾ | 1 151 | 859 | 1 083 | 798 |

Omräkning har gjorts med hänsyn till verkställd split 2:1 den 30 september 2021 i enlighet med beslut av årsstämman den 16 september 2021. Antal aktier för tidigare perioder har justerats

BALANSRÄKNING – KONCERNEN

| MSEK | 31 mars 2022 | 31 mars 2021 |
|--|-----------------|-----------------|
| Immateriella anläggningstillgångar | 76 071,1 | 16 390,0 |
| Materiella anläggningstillgångar | 728,1 | 237,8 |
| Finansiella anläggningstillgångar | 1 740,8 | 571,6 |
| Varulager | 3 162,4 | 242,9 |
| Kortfristiga fordringar | 5 942,2 | 2 010,0 |
| Likvida medel | 5 809,8 | 14 299,9 |
| Summa tillgångar | 93 454,4 | 33 752,2 |
| Eget kapital | 44 812,2 | 27 165,4 |
| Långfristiga avsättningar för tilläggsköpeskillingar | 13 348,4 | 1 887,5 |
| Övriga avsättningar | 6 368,4 | 929,0 |
| Långfristiga skulder | 7 351,5 | 246,0 |
| Kortfristiga avsättningar för tilläggsköpeskillingar | 1 198,2 | - |
| Kortfristiga skulder | 20 376,0 | 3 524,3 |
| Summa eget kapital och skulder | 93 454,4 | 33 752,2 |
| Räntebärande fordringar uppgår till | 5 809,8 | 14 299,9 |
| Räntebärande skulder uppgår till | 20 215,6 | 1 494,3 |

EGET KAPITAL – KONCERNEN

| MSEK | Aktiekapital | Övrigt tillskjutet kapital | Annat eget kapital inkl, periodens resultat | Minoritetens andel | Eget kapital i koncernen |
|----------------------------------|--------------|----------------------------|---|--------------------|--------------------------|
| Belopp per 1 april 2021 | 1,3 | 26 764,5 | 386,8 | 12,9 | 27 165,4 |
| Omräkningsdifferens | | | 1 176,5 | 0,2 | 1 176,7 |
| Nyemission | 0,3 | 20 626,3 | | | 20 626,6 |
| Emissionskostnader ¹⁾ | | -1 29,6 | | | -129,6 |
| Skattekostnad | | 26,7 | | | 26,7 |
| Aktuariell reserv | | 4,0 | | | 4,0 |
| Transaktioner mellan ägare | | 9,4 | | 223,9 | 233,3 |
| Periodens resultat | | | -4 275,8 | -15,2 | -4 291,0 |
| Belopp per 31 mars 2022 | 1,6 | 47 301,3 | -2 712,6 | 221,8 | 44 812,2 |

¹⁾ Emissionskostnader består av kostnader för emissionen som uppgår till -129,6 MSEK.

KASSAFLÖDE I SAMMANDRAG – KONCERNEN

| MSEK | Jan–mar 2022 | Jan–mar 2021 | Apr 2021–mar 2022 | Apr 2020–mar 2021 |
|---|-----------------|-----------------|-------------------|-------------------|
| Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet | 1 538,3 | 1 197,3 | 5 356,8 | 3 766,0 |
| Förändringar i rörelsekapitalet | 51,1 | 324,5 | -1 075,5 | 133,0 |
| Kassaflöde från den löpande verksamheten | 1 589,5 | 1 521,8 | 4 281,3 | 3 899,0 |
| Kassaflöde från investeringsverksamheten | | | | |
| Förvärv av dotterföretag/rörelse | -27 914,1 | -404,9 | -33 770,3 | -4 590,8 |
| Nettoinvesteringar i immateriella anläggningstillgångar | -998,3 | -598,9 | -3 712,2 | -2 135,1 |
| Nettoinvesteringar i materiella anläggningstillgångar | -99,9 | -17,0 | -340,7 | -69,6 |
| Nettoinvesteringar i finansiella tillgångar | -61,5 | -45,4 | -71,7 | -9,3 |
| Kassaflöde från finansieringsverksamheten | 18 058,6 | 6 867,1 | 25 025,0 | 14 725,3 |
| Periodens kassaflöde | -9 425,7 | 7 322,7 | -8 588,6 | 11 819,5 |
| Likvida medel vid periodens början | 15 226,6 | 6 918,8 | 14 299,9 | 2 510,3 |
| Omräkningsdifferens i likvida medel | 8,9 | 58,4 | 98,5 | -29,9 |
| Likvida medel vid periodens slut | 5 809,8 | 14 299,9 | 5 809,8 | 14 299,9 |

RESULTATRÄKNING – MODERFÖRETAGET

| MSEK | Jan–mar 2022 | Jan–mar 2021 | Apr 2021– mar 2022 | Apr 2020– mar 2021 |
|---|-----------------|-----------------|-----------------------|-----------------------|
| Nettoomsättning | 105,9 | 167,9 | 527,4 | 796,0 |
| Övriga rörelseintäkter | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| Summa rörelsens intäkter | 105,9 | 167,9 | 527,4 | 796,0 |
| Rörelsens kostnader | | | | |
| Övriga externa kostnader | -44,4 | -7,6 | -91,9 | -35,8 |
| Personalkostnader | -17,9 | -6,8 | -49,1 | -22,0 |
| Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar | -49,6 | -93,8 | -263,8 | -416,8 |
| Övriga rörelsekostnader | -0,5 | 0,0 | -9,1 | -21,4 |
| Summa rörelsens kostnader | -112,6 | -108,2 | -413,8 | -496,0 |
| Rörelseresultat | -6,7 | 59,7 | 113,6 | 300,0 |
| Finansiella poster | | | | |
| Resultat från finansiella anläggningstillgångar | -1,0 | 295,2 | -1,2 | -556,3 |
| Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter | 315,2 | 179,5 | 660,1 | 261,8 |
| Övriga räntekostnader och liknande resultatposter | -44,1 | -14,1 | -71,7 | -48,4 |
| Summa finansiella poster | 270,1 | 460,6 | 587,2 | -342,9 |
| Resultat efter finansiella poster | 263,4 | 520,3 | 700,8 | -42,9 |
| Bokslutsdispositioner | 61,1 | 229,6 | -307,3 | 229,6 |
| Resultat före skatt | 324,5 | 750,0 | 393,5 | 186,7 |
| Aktuell skatt | -24,2 | -39,8 | -25,7 | -39,7 |
| Uppskjuten skatt | -7,3 | -113,0 | -21,9 | 0,0 |
| Periodens resultat | 293,0 | 597,2 | 345,9 | 147,0 |

BALANSRÄKNING I SAMMANDRAG – MODERFÖRETAGET

| MSEK | 31 mars 2022 | 31 mars 2021 |
|---------------------------------------|-----------------|-----------------|
| Immateriella anläggningstillgångar | 152,5 | 409,0 |
| Materiella anläggningstillgångar | 4,8 | 3,7 |
| Finansiella anläggningstillgångar | 61 616,9 | 10 956,2 |
| Kortfristiga fordringar | 1 988,2 | 2 882,5 |
| Likvida medel | 1 482,7 | 12 393,6 |
| SUMMA TILLGÅNGAR | 65 245,0 | 26 645,0 |
| Eget kapital | 46 932,3 | 26 053,0 |
| Obeskattade reserver | 104,0 | 117,4 |
| Avsättningar | 231,1 | 220,9 |
| Långfristiga skulder | 5 962,3 | 204,8 |
| Kortfristiga skulder | 12 015,3 | 48,9 |
| Summa eget kapital och skulder | 65 245,0 | 26 645,0 |

NYCKELTAL – KONCERNEN

| Finansiella mått som är definierade eller specificerade enligt BFNAR | Jan–mar 2022 | Jan–mar 2021 | Apr 2021–mar 2022 | Apr 2020–mar 2021 |
|--|-----------------|----------------|-------------------|-------------------|
| Nettoomsättning, MSEK | 5 228.5 | 2 404.2 | 17 036.7 | 9 024.2 |
| Rörelseresultat, MSEK | -1 725.5 | 145.1 | -3 716.0 | 476.8 |
| Resultat före skatt, MSEK | -1 533.1 | 284.8 | -3 820.8 | 680.0 |
| Resultat efter skatt, MSEK | -1 667.0 | 158.6 | -4 291.1 | 287.3 |
| Antal aktier vid periodens slut, tusental ¹⁾ | 1 131 462 | 921 650 | 1 131 462 | 921 651 |
| Genomsnittligt antal aktier, tusental ¹⁾ | 1 098 610 | 854 870 | 1 030 572 | 796 291 |
| Genomsnittligt antal aktier efter full utspädning, tusental ¹⁾ | 1 151 309 | 858 762 | 1 083 271 | 797 636 |
| Medelantalet heltidsanställda under perioden | 7 639 | 4 193 | 6 532 | 3 174 |
| Antal anställda vid periodens slut | 9 922 | 4 236 | 9 922 | 4 236 |
| Alternativa nyckeltal som inte är definierade eller specificerade enligt BFNAR | Jan–mar 2022 | Jan–mar 2021 | Apr 2021–mar 2022 | Apr 2020–mar 2021 |
| Nettoomsättningstillväxt, % | 117 | 80 | 89 | 72 |
| EBITDA, MSEK | 1 472,7 | 1 172,5 | 6 135,1 | 3 985,3 |
| EBITDA-marginal, % | 28 | 49 | 36 | 44 |
| Operativt EBIT, MSEK | 1 052,4 | 903,2 | 4 416,3 | 2 870,8 |
| Operativt EBIT-marginal, % | 20 | 38 | 26 | 32 |
| EBIT, MSEK | -1 725,5 | 145,1 | -3 716,0 | 476,8 |
| EBIT-marginal, % | -33 | 6 | -22 | 5 |
| Soliditet, % | 48 | 80 | 48 | 80 |
| Justerat resultat per aktie, SEK ¹⁾ | 0,81 | 1,03 | 3,36 | 3,22 |
| Justerat resultat per aktie efter full utspädning, SEK ¹⁾ | 0,77 | 1,03 | 3,20 | 3,22 |
| Resultat per aktie, SEK ¹⁾ | -1,52 | 0,19 | -4,16 | 0,36 |
| Resultat per aktie efter full utspädning, SEK ¹⁾ | -1,44 | 0,18 | -3,95 | 0,36 |
| Lämnad utdelning per aktie, SEK | - | - | - | - |
| <i>Härledning av de Alternativa nyckeltalen operativt EBIT och EBITDA</i> | | | | |
| Rörelseresultat, EBIT, MSEK | -1 725,5 | 145,1 | -3 716,0 | 476,8 |
| Avskrivningar som återläggs i operativt EBIT | | | | |
| - Goodwill, MSEK | 1 595,7 | 612,3 | 6 608,0 | 1 924,9 |
| - IP-rättigheter, MSEK | 1 177,8 | 132,0 | 1 868,0 | 456,4 |
| - Övervärde på Partner Publishing/Film, MSEK | 16,2 | 13,8 | 57,7 | 54,1 |
| Omvärdering av aktier i intresseföretag, MSEK | -0,8 | - | -417,6 | -41,4 |
| Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillingar, MSEK | -11,0 | - | 16,1 | - |
| Operativt EBIT, MSEK | 1 052,4 | 903,2 | 4 416,3 | 2 870,8 |
| - Övriga avskrivningar, MSEK | 408,5 | 269,3 | 1 317,3 | 1 073,2 |
| Omvärdering av aktier i intresseföretag, MSEK | 0,8 | - | 417,6 | 41,4 |
| Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillingar, MSEK | 11,0 | - | -16,1 | - |
| EBITDA, MSEK | 1 472,7 | 1 172,5 | 6 135,1 | 3 985,3 |

¹⁾ Omräkning har gjorts med hänsyn till verkställd split 2:1 den 30 september 2021 i enlighet med beslut av årsstämman den 16 september 2021. 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 bolags finansiella resultat. Bolaget har valt att redovisa operativt EBIT för att ge en rättvisande bild av den operativa verksamheten. 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. |
| Genomsnittligt antal aktier | Genomsnittligt antal aktier under perioden. Antal aktier har räknats om med anledning av aktiesplit. |
| Icke-operativa avskrivningar | Avskrivningar för förvävsrelaterad 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, omvärdering av aktier i intresseföretag samt resultat vid omvärdering av avsättning till tilläggsköpeskillning 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, resultat vid omvärdering av andelar i intresseföretag samt resultat vid omvärdering av avsättning till tilläggsköpeskillning. |
| 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. |
| Resultat per aktie efter full utspädning | Resultat efter skatt minus innehav utan bestämmande inflytande dividerat med genomsnittligt antal aktier efter full utspädning under perioden. |
| Soliditet | Eget kapital i procent av totala tillgångar. |

FORTS. >>

DEFINITIONER, KVARTALSINFORMATION

| | |
|--|---|
| Antal adderade operativa koncerner | Antal slutförda förvärv av nya operativa koncerner |
| Antal adderade bolag | Antal slutförda förvärv som inte bildar nya operativa koncerner. |
| 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. |
| DAU | Genomsnittligt antal dagliga aktiva användare i perioden |
| 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. |
| MAU | Genomsnittligt antal månatliga aktiva användare i perioden. |
| Maximal köpeskilling aktier | Maximal potentiell ersättning som betalas genom Embracer B-aktier inklusive initial köpeskilling och tilläggsköpeskilling. Tilläggsköpeskillingen är baserad på teoretiskt högsta köpeskillingen och beräknas baserat på villkoren och valutakurser i respektive avtal samt Embracers genomsnittliga viktade aktiekurs under senaste 20 handelsdagarna. |
| Maximal köpeskilling kontant | Maximal potentiell ersättning som betalas kontant inklusive initial köpeskilling och tilläggsköpeskilling. Tilläggsköpeskillingen är baserad på teoretiskt högsta köpeskillingen och beräknas baserat på villkoren och valutakurser i respektive avtal. |
| Maximal total köpeskilling | Summan för maximal köpeskilling kontant och maximal köpeskilling aktier. Notera att maximal total köpeskilling kan avvika från den totala köpeskilling som anges i preliminära förvärvsanalyser efter förändringar i valutakurser och Embracers aktiekurs mellan datum för signering och slutförande, samt om det väntade utfallet för att uppnå mål kopplade till tilläggsköpeskilling avviker från maximal-scenariot. |
| 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. |
| Rörelsekostnader, netto | Nettosumman av kostnadsfört och aktiverat arbete som utförts av bolaget, Övriga rörelseintäkter, Personalkostnader och Övriga externa kostnader. Exkluderar marknadsföringskostnader och marknadsföringstillägg. |
| 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 royaltytintäkter. |
| Totala nedladdningar | Totalt antal nedladdningar under perioden. |
| 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. |
| YoY (Year-over-Year) | Jämfört med samma period föregående år |

KVARTALSINFORMATION PER KALENDERÅR

| | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 | 2020 | | | | 2021 | | | | 2022 | | |
|---|-------|-------|-------|--------|---------|---------|---------|---------|--------|---------|---------|---------|---------|--------|---------|
| | Helår | Helår | Helår | Helår | Jan-Mar | Apr-Jun | Jul-Sep | Oct-Dec | Helår | Jan-Mar | Apr-Jun | Jul-Sep | Oct-Dec | Helår | Jan-Mar |
| Nettoomsättning, MSEK | 302 | 508 | 4 124 | 5 541 | 1 339 | 2 069 | 2 383 | 2 168 | 7 959 | 2 404 | 3 427 | 3 296 | 5 085 | 14 212 | 5 229 |
| EBITDA, MSEK | 132 | 273 | 974 | 1 945 | 495 | 965 | 969 | 879 | 3 308 | 1 172 | 1 532 | 1 640 | 1 490 | 5 834 | 1 473 |
| Operativt EBIT, MSEK | 108 | 202 | 501 | 1 143 | 286 | 712 | 653 | 603 | 2 254 | 903 | 1 271 | 973 | 1 119 | 4 266 | 1 052 |
| EBIT, MSEK | 95 | 188 | 403 | 421 | 97 | 219 | 173 | -61 | 428 | 145 | -524 | -459 | -1 007 | -1 845 | -1 726 |
| Resultat efter skatt, MSEK | 72 | 139 | 294 | 254 | 132 | 91 | 228 | -190 | 261 | 159 | -606 | -722 | -1 293 | -2 462 | -1 667 |
| Genomsnittligt antal utestående aktier (A och B), milj. ¹⁾ | 367 | 444 | 504 | 606 | 624 | 737 | 756 | 838 | 744 | 855 | 990 | 1 008 | 1 026 | 971 | 1 099 |
| Genomsnittligt antal utestående aktier (A och B) efter full utspädning, milj. ¹⁾ | - | - | - | - | 624 | 737 | 756 | 840 | 744 | 859 | 1 042 | 1 060 | 1 079 | 1 023 | 1 151 |
| Resultat per aktie, SEK ¹⁾ | 0,20 | 0,31 | 0,58 | 0,43 | 0,21 | 0,13 | 0,30 | -0,23 | 0,35 | 0,19 | -0,61 | -0,72 | -1,26 | -2,53 | -1,52 |
| Resultat per aktie efter full utspädning, SEK ¹⁾ | - | - | - | - | 0,21 | 0,13 | 0,30 | -0,23 | 0,35 | 0,18 | -0,58 | -0,68 | -1,19 | -2,40 | -1,44 |
| Justerat resultat per aktie, SEK ¹⁾ | 0,23 | 0,34 | 0,75 | 1,41 | 0,49 | 0,76 | 0,90 | 0,53 | 2,67 | 1,03 | 1,15 | 0,65 | 0,76 | 3,56 | 0,81 |
| Justerat resultat per aktie efter full utspädning, SEK ¹⁾ | - | - | - | - | 0,49 | 0,76 | 0,90 | 0,53 | 2,67 | 1,03 | 1,09 | 0,62 | 0,73 | 3,38 | 0,77 |
| Kassaflöde från den löpande verksamheten, MSEK | 99 | 179 | 579 | 1 740 | 766 | 732 | 805 | 840 | 3 143 | 1 522 | 617 | 1 024 | 1 051 | 4 214 | 1 590 |
| Fritt kassaflöde, MSEK | - | - | - | - | 276 | 204 | 311 | 309 | 1 100 | 861 | -260 | 6 | -19 | 588 | 430 |
| Nettoomsättningstillväxt, koncernen, YoY, % | 42% | 68% | 713% | 34% | -18% | 81% | 89% | 44% | 44% | 80% | 66% | 38% | 135% | 79% | 117% |
| Organisk tillväxt, Games, YoY, % | - | - | - | - | - | 74% | 51% | 11% | - | 70% | -2% | -11% | 18% | - | -28% |
| Organisk tillväxt, valutajusterad, Games, YoY, % | - | - | - | - | - | 71% | 61% | 21% | - | 85% | 10% | -9% | 16% | - | -34% |
| EBITDA-marginal, % | 44% | 54% | 24% | 35% | 37% | 47% | 41% | 41% | 42% | 49% | 45% | 50% | 29% | 41% | 28% |
| Operativ EBIT-marginal, % | 38% | 40% | 12% | 21% | 21% | 34% | 27% | 28% | 28% | 38% | 37% | 30% | 22% | 30% | 20% |
| EBIT-marginal, % | 31% | 37% | 10% | 8% | 7% | 11% | 7% | -3% | 5% | 6% | -15% | -15% | -20% | -13% | -33% |
| Bruttovinst (Nettoomsättning – Handelsvaror), MSEK | 183 | 360 | 1 604 | 2 889 | 673 | 1 309 | 1 349 | 1 307 | 4 638 | 1 441 | 2 614 | 2 496 | 3 390 | 9 941 | 3 840 |
| Bruttovinst-marginal, % | 61% | 71% | 39% | 52% | 50% | 63% | 57% | 60% | 58% | 60% | 76% | 76% | 67% | 70% | 73% |
| Nettoomsättning per affärsområde | | | | | | | | | | | | | | | |
| Games - THQ Nordic, MSEK | 302 | 508 | 756 | 991 | 307 | 488 | 567 | 380 | 1 742 | 355 | 669 | 374 | 352 | 1 750 | 328 |
| Games - Koch Media Publishing, MSEK | - | - | 1 033 | 2 076 | 515 | 613 | 507 | 497 | 2 132 | 465 | 638 | 585 | 728 | 2 415 | 543 |
| Games - Coffee Stain, MSEK | - | - | 14 | 261 | 82 | 172 | 130 | 99 | 483 | 781 | 191 | 120 | 175 | 1 267 | 171 |
| Games - Saber, MSEK | - | - | - | - | - | 349 | 259 | 307 | 915 | 271 | 305 | 463 | 476 | 1 515 | 448 |
| Games - DECA Games, MSEK | - | - | - | - | - | - | 33 | 72 | 105 | 104 | 146 | 249 | 661 | 1 160 | 615 |
| Games - Gearbox Entertainment, MSEK | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 437 | 434 | 455 | 1 326 | 606 |
| Games - Easybrain, MSEK | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 576 | 607 | 878 | 2 061 | 1 134 |
| Games - Asmodee, MSEK | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 571 |
| Games, totalt | 302 | 508 | 1 803 | 3 328 | 904 | 1 622 | 1 495 | 1 355 | 5 376 | 1 975 | 2 961 | 2 831 | 3 725 | 11 492 | 4 418 |
| Partner Publishing/Film, MSEK | - | - | 2 320 | 2 213 | 436 | 447 | 888 | 813 | 2 584 | 429 | 466 | 465 | 1 360 | 2 720 | 737 |
| Comics and Film - Dark Horse, MSEK | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 75 |
| Nettoomsättning total | 302 | 508 | 4 124 | 5 541 | 1 339 | 2 069 | 2 383 | 2 168 | 7 959 | 2 404 | 3 427 | 3 296 | 5 085 | 14 212 | 5 229 |
| Specifikation av Nettoomsättningen – affärsområde Games | | | | | | | | | | | | | | | |
| Egna varumärken, % | 71% | 77% | 50% | 80% | 70% | 74% | 66% | 65% | 69% | 47% | 79% | 69% | 81% | 72% | 69% |
| Förlagstitlar, % | 29% | 23% | 50% | 20% | 30% | 26% | 34% | 35% | 31% | 53% | 21% | 31% | 19% | 28% | 31% |
| Egna varumärken, MSEK | 213 | 391 | 907 | 2 675 | 633 | 1 194 | 994 | 875 | 3 696 | 927 | 2 352 | 1 953 | 3 020 | 8 252 | 3 065 |
| Förlagstitlar, MSEK | 89 | 116 | 897 | 653 | 270 | 428 | 501 | 480 | 1 680 | 1 048 | 609 | 878 | 705 | 3 240 | 1 352 |
| Försäljning av nya releaser per kvartal, % | - | - | - | - | 38% | 45% | 33% | 20% | - | 42% | 21% | 17% | 7% | 19% | 7% |
| Försäljning av releaser från tidigare år per kvartal, % | - | - | - | - | 62% | 55% | 67% | 80% | - | 58% | 79% | 83% | 93% | 81% | 93% |
| Försäljning av nya releaser per kvartal, MSEK | - | - | - | - | 345 | 733 | 488 | 272 | - | 838 | 627 | 475 | 257 | 2 198 | 325 |
| Försäljning av releaser fr. tidigare år per kvartal, MSEK | - | - | - | - | 559 | 889 | 1 007 | 1 083 | - | 1 137 | 2 333 | 2 356 | 3 468 | 9 295 | 4 092 |
| Försäljning av fysiska produkter, % | 51% | 50% | 55% | 32% | 22% | 26% | 24% | 21% | 23% | 11% | 13% | 7% | 12% | 11% | 17% |
| Försäljning av digitala produkter, % | 49% | 50% | 45% | 68% | 78% | 74% | 76% | 79% | 77% | 89% | 87% | 93% | 88% | 89% | 83% |
| Försäljning av fysiska produkter, MSEK | 154 | 253 | 988 | 1 070 | 195 | 419 | 352 | 289 | 1 255 | 225 | 375 | 200 | 465 | 1 266 | 769 |
| Försäljning av digitala produkter, MSEK | 148 | 251 | 815 | 2 258 | 709 | 1 203 | 1 143 | 1 066 | 4 121 | 1 750 | 2 585 | 2 631 | 3 260 | 10 227 | 3 648 |
| Avskrivningar | | | | | | | | | | | | | | | |
| Utvecklade spel, MSEK | -24 | -62 | -341 | -631 | -148 | -191 | -222 | -200 | -761 | -202 | -215 | -221 | -302 | -940 | -314 |
| Övriga immateriella tillgångar (film mm), MSEK | - | - | -115 | -144 | -53 | -55 | -43 | -65 | -216 | -54 | -29 | -32 | -43 | -158 | -60 |
| Operativa avskrivningar | -24 | -62 | -455 | -775 | -201 | -246 | -265 | -265 | -977 | -256 | -244 | -253 | -345 | -1 098 | -374 |
| Förvärsrelaterade avskrivningar | -13 | -14 | -99 | -722 | -189 | -492 | -521 | -664 | -1 867 | -758 | -1 796 | -1 822 | -2 126 | -6 502 | -2 790 |
| Totalt immateriella tillgångar | -37 | -76 | -554 | -1 497 | -390 | -738 | -786 | -929 | -2 844 | -1 014 | -2 039 | -2 075 | -2 471 | -7 599 | -3 164 |
| Investeringar i immateriella anläggningstillgångar | | | | | | | | | | | | | | | |
| Extern utvecklad spel och förskott, MSEK | 98 | 212 | 528 | 732 | 193 | 209 | 172 | 150 | 724 | 166 | 301 | 323 | 329 | 1 119 | 280 |
| Pågående internt utvecklade spel, MSEK | 36 | 80 | 359 | 645 | 224 | 248 | 273 | 372 | 1 117 | 398 | 469 | 558 | 596 | 2 021 | 670 |
| Totala investeringar i spelutveckling | 134 | 292 | 887 | 1 377 | 417 | 457 | 445 | 522 | 1 841 | 564 | 770 | 881 | 925 | 3 140 | 950 |
| Övriga immateriella tillgångar/IP-rättigheter, MSEK | 23 | 15 | 123 | 138 | 48 | 41 | 39 | 35 | 163 | 36 | 58 | 35 | 44 | 174 | 53 |
| Totalt | 157 | 306 | 1 010 | 1 515 | 465 | 498 | 484 | 557 | 2 004 | 600 | 828 | 916 | 969 | 3 314 | 1 003 |
| Färdigställda spel | | | | | | | | | | | | | | | |
| Färdigställda spel, MSEK | - | 176 | 383 | 644 | 165 | 253 | 311 | 156 | 885 | 117 | 298 | 281 | 377 | 1 074 | 262 |
| Övriga nyckeltal | | | | | | | | | | | | | | | |
| Totalt antal pågående utvecklingsprojekt | - | - | - | - | 103 | 125 | 135 | 150 | - | 160 | 180 | 197 | 216 | - | 223 |
| Antal offentliggjorda utvecklingsprojekt | - | - | - | - | 43 | 52 | 53 | 61 | - | 53 | 56 | 67 | 67 | - | 64 |
| Antal icke offentliggjorda utvecklingsprojekt | - | - | - | - | 60 | 73 | 82 | 89 | - | 107 | 124 | 130 | 149 | - | 159 |
| Totalt antal spelutvecklare (interna) | - | - | - | - | 1 359 | 2 076 | 2 551 | 3 673 | - | 4 036 | 5 107 | 6 141 | 6 473 | - | 7 240 |
| Totalt antal spelutvecklare (externa) | - | - | - | - | 1 006 | 1 109 | 1 042 | 963 | - | 1 079 | 1 280 | 1 329 | 1 351 | - | 1 346 |
| Totalt antal medarbetare utanför spelutveckling | - | - | - | - | 744 | 790 | 851 | 1 094 | - | 1 210 | 1 499 | 1 594 | 1 700 | - | 4 174 |
| Totalt antal sysselsatta | - | - | - | - | 3 109 | 3 975 | 4 445 | 5 730 | - | 6 325 | 7 886 | 9 064 | 9 524 | - | 12 760 |
| Antal studios | | | | | | | | | | | | | | | |
| Totalt antal externa studios | - | - | - | - | 58 | 55 | 56 | 57 | - | 66 | 67 | 69 | 66 | - | 63 |
| Totalt antal interna studios | - | - | - | - | 26 | 33 | 46 | 56 | - | 60 | 69 | 82 | 88 | - | 118 |
| Totalt antal studios | - | - | - | - | 84 | 88 | 102 | 113 | - | 126 | 136 | 151 | 154 | - | 181 |
| Totalt antal IP | - | - | - | - | 160 | 174 | 195 | 208 | - | 225 | 247 | 262 | 271 | - | 815 |
| M&A nyckeltal | | | | | | | | | | | | | | | |
| - Antal adderade operativa koncerner | 0 | 0 | 2 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | - | 5 | 7 | 7 | 7 | - | 9 |
| - Antal adderade bolag | 1 | 4 | 6 | 15 | 15 | 18 | 26 | 39 | - | 39 | 45 | 57 | 64 | - | 70 |
| - Totalt | 1 | 4 | 8 | 18 | 18 | 22 | 31 | 44 | - | 44 | 52 | 64 | 71 | - | 79 |
| - Max ersättning genom konstanter, MSEK | 0 | 82 | 1 598 | 3 422 | 3 422 | 5 487 | 6 736 | 9 476 | - | 9 476 | 18 619 | 22 952 | 23 706 | - | 50 359 |
| - Max ersättning genom aktier, MSEK | 0 | 10 | 649 | 1 010 | 1 010 | 4 248 | 6 215 | 7 471 | - | 7 471 | 20 595 | 22 142 | 22 206 | - | 30 103 |
| - Max total ersättning, MSEK | 0 | 92 | 2 247 | 4 432 | 4 432 | 9 735 | 12 950 | 16 948 | - | 16 948 | 39 214 | 45 095 | 45 911 | - | 80 462 |

¹⁾ Antalet aktier för tidigare perioder har justerats och räknats om med anledning av 3:1 aktiespliten som genomfördes 8 oktober 2019 och 2:1 aktiespliten som genomfördes

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

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