

EMBRACER⁺ GROUP

20/21

DELÅRSRAPPORT 2

JULI–SEPTEMBER 2020
EMBRACER GROUP AB (PUBL)
ORG NR. 556582-6558

OPERATIVT EBIT ÖKADE MED 171% TILL 653 MSEK

ANDRA KVARTALET, JULI–SEPTEMBER 2020 (JÄMFÖRT MED JULI–SEPTEMBER 2019)

- > Nettoomsättningen ökade med 89% till 2 383,2 MSEK (1 259,7). Nettoomsättningen för affärsområdet Games ökade med 83% till 1 495,4 MSEK (816,1). THQ Nordic 566,9 MSEK (329,6), Deep Silver 506,8 MSEK (441,7), Coffee Stain 129,9 MSEK (44,7), Saber Interactive 259,1 MSEK (-) och DECA Games 32,7 MSEK (-).
- > Nettoomsättningen för affärsområdet Partner Publishing/Film ökade med 100% till 887,8 MSEK (443,6).
- > EBITDA ökade med 132% till 969,0 MSEK (418,1), vilket motsvarar en EBITDA-marginal på 41%.
- > Operativt EBIT ökade med 171% till 652,5 MSEK (240,7) motsvarande en operativ EBIT-marginal på 27% (19%).
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 804,7 MSEK (284,8). Investeringar i immateriella tillgångar uppgick till 484,1 MSEK (391,9). Fritt kassaflöde uppgick till 311,5 MSEK (-115,8).
- > Justerat resultat per aktie uppgick till 1,80 SEK (0,65).
- > Organisk tillväxt i konstant valuta för affärsområdet Games uppgick till 61% under kvartalet.
- > Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt ökade 57% till 135 (86). Totalt antal sysselsatta ökade 49% till 4 445 (2 981) och antalet spelutvecklare ökade 58% till 3 593 (2 272).

Nyckeltal koncernen	Jul–sep 2020	Jul–sep 2019	Apr–sep 2020	Apr–sep 2019	Apr 2019– mar 2020
Nettoomsättning, MSEK	2 383,2	1 259,7	4 451,9	2 401,8	5 249,4
EBITDA, MSEK	969,0	418,1	1 934,1	807,6	1 821,3
Operativt EBIT, MSEK	652,5	240,7	1 364,3	444,8	1 033,0
Kassaflöde från löpande verksamhet, MSEK	804,7	284,8	1 537,0	723,1	1 728,3
Fritt kassaflöde, MSEK	311,5	-115,8	515,5	-68,5	-0,1
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar, MSEK	484,1	391,9	981,6	770,0	1 653,4
Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt	135	86	-	-	103
Totalt antal spelutvecklare	3 593	2 272	-	-	2 365
Totalt antal sysselsatta	4 445	2 981	-	-	3 109
Omsättningstillväxt, %	89	-1	85	14	3
EBITDA-marginal, %	41	33	43	34	35
Operativ EBIT-marginal, %	27	19	31	19	20

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



KOMMENTAR FRÅN VD**OPERATIVT EBIT ÖKADE 171% TILL 653 MSEK**

Koncernen hade ännu ett stabilt kvartal med ökad försäljning och lönsamhet över ledningens förväntningar, främst drivet av en rekordstark katalogförsäljning.

Nettoomsättningen ökade med 89% till 2 383,2 MSEK (1 259,7) varav affärsområdet Games bidrog med 1 495,4 MSEK (816,1), drivet av 61% organisk tillväxt. Operativt EBIT ökade 171% till 652,5 MSEK (240,7), drivet av en stark katalogförsäljning, högre kvalitet på nya spel och de allmänt gynnsamma omvärldstrenderna för spel. Lönsamheten ökade också till följd av att vi får mer återkommande intäkter från "games-as-a-service" och live-operated titlar som *Satisfactory*, *Wreckfest*, *Deep Rock Galactic*, *World War Z* och DECA-katalogen.

Det är glädjande att se att våra bolag lockar till sig och behåller så många talangfulla medarbetare. Antalet anställda ökade organsikt med 17% det senaste året. Vi fortsätter att bygga långsiktig organisk tillväxt genom att återinvestera vårt underliggande operativa kassaflöde i att skala upp befintliga studios, skapa nya studios och utveckla fler fantastiska spel. Trots den höga ambitionen att investera i ytterligare tillväxt, är det glädjande att se att vårt fria kassaflöde nådde rekordhöga 311 MSEK (-116) under perioden.

Vi håller fast vid vår grundläggande strategi för spelutveckling – att sätta kvaliteten främst. Spel ska lanseras när de är klara. Detta kommer sannolikt att uppskattas och belönas av våra fans och spelare med fler sålda enheter över en längre tid till ett högre genomsnittspris. Mot bakgrund av denna strategi har vi under de senaste månaderna beslutat att ge ytterligare tid för att finslipa, fixa buggar och komplettera ett antal titlar i våra olika operativa koncerner.

I det innevarande räkenskapsåret som slutar den 31 mars 2021 förväntar vi oss nu att det totala värdet av färdigställda spel lanserade under verksamhetsåret 20/21 kommer att uppgå till 1 000 – 1 100 MSEK inklusive en betydande titel från THQ Nordic som vi fortfarande planerar att lansera under det fjärde kvartalet. Det tredje kvartalet kommer att innehålla färre lanseringar än det fjärde kvartalet. Vi förväntar oss att det tredje kvartalet kommer att innefatta releaser med ett färdigställt värde om cirka 150-175 MSEK följt av det fjärde kvartalet med motsvarande värde om cirka 300-350 MSEK. Om vi blickar fram emot nästkommande räkenskapsår som slutar den 31 mars 2022 är vi övertygade om att det kommer att bli ytterligare ett rekordår vad avser lanseringar av nya spel, där vi ser en möjlighet att fördubbla värdet på färdiga spel jämfört med innevarande år.

Trots rådande covid-19 pandemi har vi lyckats hålla verksamheten igång på ett bra sätt. De anställda i våra studios har arbetat hemifrån där de har fortsatt att driva utvecklingsarbetet och hålla sina tidsplaner. Det har varit imponerande att se hur våra studios har lyckats anpassa sig till den nuvarande situationen trots den utmaning det innebär att hålla tempot och produktiviteten uppe under pandemin när arbetet utförs hemifrån. Hittills har vi inga märkbara förseningar till följd av coronapandemin. Våra studios påverkas till viss del av att deras anställda behöver extra stöd för att hålla balansen mellan arbete och privatliv samt motverka stress under dessa nya förhållanden, vilket innebär en ny utmaning för ledningen.

Det är glädjande att vår senaste operativa koncern DECA Games fick en bra start i Embracer koncernen. DECA Games kommer att vara en tillväxtmotor för koncernen inom free-to-play framöver.

Utsikterna för spelmarknaden är positiva. Enligt Newzoo förväntas den globala marknaden generera 159 miljarder USD under 2020, vilket motsvarar en tillväxt på 9% jämfört med året innan. Embracer Group är fortfarande en liten fisk i ett stort hav och har för närvarande 0,5-1% av den totala marknaden. Den globala marknaden förväntas fortsätta växa med en prognos som överstiger 200 miljarder USD i slutet av 2023. En stark faktor för den fortsatta tillväxten är nästa generations konsoler PlayStation 5 och Xbox Series X/S som står inför lansering nu i november. Enligt Ampere Analysis kommer efterfrågan inledningsvis att överstiga utbudet, men på lång sikt kommer antalet enheter av nästa generations konsoler att överträffa den tidigare generationen. I kombination med den pågående övergången till digital distribution, vilket påverkat förläggarnas bruttomarginaler, kommer detta att ha en positiv effekt för Embracer Group.

Koncernen fortsätter att växa inom nya segment av spelmarknaden, bland annat genom Vertigo games som specialiserar sig på VR och DECA Games med en katalog av free-to-play och mobiltitlar. Enligt Superdata förväntas VR växa från 3,3 miljarder USD år 2019 till 5,7 miljarder år 2023, mycket tack vare förbättrad utrustning som ökar bekvämligheten och spelupplevelsen. Mobilt är marknads största segment på 77 miljarder USD 2020 och visar inga tecken på avmattning utan har en beräknad tillväxt på 13% jämfört med året innan. Med över 2,7 miljarder spelare (Newzoo) håller spelmarknaden på att bli en global massmarknad. Nya sätt att spela och få tillgång till spel, t.ex. genom streaming öppnar upp marknaden för en större publik

Jag är glad att se att de operativa koncernerna initierar ett ökat antal potentiella förvärv. Under kvartalet förvärvade vi åtta bolag till våra operativa koncerner. Med Embracer-strategin bygger vi ett kraftfullt och självständigt ekosystem av engagerade entreprenörer och utvecklare som delar samma ambitiösa långsiktiga tankesätt. Jag tror starkt på att geduktiga människor förtroendet att fatta sina egna beslut. Förvärvsmarknaden är mer aktiv än någonsin och de senaste tre månaderna har vi haft en aktiv dialog med fler än 100 kandidater som vill ansluta sig till Embracer-familjen, inklusive ett dussin större bolag med potential att bilda nya operativa koncerner under moderbolaget. Vi fortsätter tålmodigt och disciplinerat att genomföra vår M&A-strategi i hela koncernen.

För att underbygga våra M&A-planer genomförde vi den 8 oktober en riktad nyemission om 5,7 MDSEK. Nyemissionen stärker vår finansiella ställning ytterligare. Jag var glad att se att i stort sett alla våra befintliga institutionella investerare deltog tillsammans med en bred krets av nya långsiktiga investerare, inklusive Canada Pension Plan Investment Board. Det är viktigt för mig som grundare och huvudägare att ha starka, långsiktiga aktieägare med gott anseende som delar den minst 20-åriga horisonten för att bygga något hållbart och betydelsefullt.

Avslutningsvis vill jag tacka alla kollegor, kunder, affärspartners och aktieägare som bidrar till vår växande familjs framgångar. Jag vill personligen önska er en säker och avkopplande ledighet under kommande helgdagar.

Bästa hälsningar från Värmland

18 november 2020, Karlstad, Sverige

Lars Wingefors,
Grundare och VD



Hagudden, Fryken, Värmland
Fotograf: Tommie Svanström Ohlsson

FINANSIELL UTVECKLING

Alla kommentarer avser kvartalet om inte annat anges.

KONCERNENS INTÄKTER

Nettoomsättning per affärsområde, MSEK	Jul–sep 2020	Jul–sep 2019	Förändr.	Apr–sep 2020	Apr–sep 2019	Förändr.
Games - THQ Nordic	566,9	329,6	72%	1 054,7	514,7	105%
Games - Deep Silver	506,8	441,7	15%	1 119,5	815,1	37%
Games - Coffee Stain	129,9	44,7	191%	302,4	127,5	137%
Games - Saber Interactive	259,1	-	-	608,2	-	-
Games - DECA Games	32,7	-	-	32,7	-	-
Games delsumma	1 495,4	816,1	83%	3 117,5	1 457,5	114%
Partner Publishing/Film	887,8	443,6	100%	1 334,4	944,3	41%
Total nettoomsättning	2 383,2	1 259,7	89%	4 451,9	2 401,8	85%

Koncernens nettoomsättning ökade med 89% eller 1 123,5 MSEK jämfört med föregående år. Samtliga affärsområden bidrog till tillväxten, varav de nyligen förvärvade Saber Interactive och DECA Games bidrog med 259,1 MSEK respektive 32,7 MSEK. Affärsområdena Games – THQ Nordic, Coffee Stain och Deep Silver visade tillväxt jämfört med samma period föregående år, främst drivet av nya lanseringar och en solid katalogförsäljning. Organisk tillväxt i konstant valuta för affärsområdet Games uppgick till 61% under kvartalet.

Tillväxten inom affärsområdet Partner Publishing/Film är huvudsakligen drivet av större lanseringar jämfört med samma period föregående år.

KONCERNENS KOSTNADER

Rörelsens kostnader, MSEK	Jul–sep 2020	Jul–sep 2019	Apr–sep 2020	Apr–sep 2019	Apr 2019–mar 2020
Handelsvaror	-1 034,1	-635,1	-1 794,0	-1 163,1	-2 576,0
Övriga externa kostnader	-359,7	-191,8	-651,9	-369,3	-784,0
Personalkostnader	-398,8	-258,2	-777,5	-481,4	-1 130,0
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-795,6	-341,7	-1 541,6	-649,9	-1 475,9
Totala rörelsekostnader	-2 588,2	-1 426,8	-4 765,0	-2 663,7	-5 965,9

Koncernens kostnader har ökat på grund av ett antal tillkommande förvärv och tillväxt i underliggande affärer. Handelsvaror inkluderar främst kostnader för replikering, licensavgifter och royalties. Ökningen av handelsvaror var relativt låg jämfört med nettoomsättningstillväxten, vilket resulterade i en ökad bruttomarginal på 57% (50%). Den förbättrade bruttomarginalen beror främst på en högre bruttomarginal i båda affärsområdena Games och Partner Publishing/Film jämfört med förra året. Den förbättrade bruttomarginalen inom affärsområdet Games är främst drivet av förvärvet av Saber som har en hög andel royaltytäkter och en viktig "Work For Hire"-affär.

Ökningen av övriga externa kostnader och personalkostnader förklaras främst av slutförda förvärv jämfört med motsvarande kvartal föregående år samt ökade interna investeringar i koncernens spelportfölj om 96,8 MSEK. Nettoökningen exklusive aktiverade spelutvecklingskostnader uppgår till 211,7 MSEK och beror främst på ökade overheadkostnader för att hantera den växande spelportföljen samt ökade allmänna och administrationskostnader för att stärka koncernens kapacitet ytterligare. Kostnaderna för försäljning och marknadsföring ökade under kvartalet, vilket främst förklaras av fler releaser än i jämförelseperioden.



KONCERNENS AVSKRIVNINGAR

Avskrivningar, MSEK	Jul–sep 2020	Jul–sep 2019	Apr–sep 2020	Apr–sep 2019	Apr 2019– mar 2020
Immateriella tillgångar					
Utvecklade spel	-222,2	-143,7	-413,3	-306,1	-587,1
Övriga immateriella tillgångar (Film etc.)	-43,4	-26,5	-97,8	-43,0	-171,8
Summa	-265,7	-170,2	-511,2	-349,1	-758,9
<i>Förvävsrelaterade avskrivningar</i>					
IP-rättigheter	-104,2	-100,5	-206,4	-169,6	-359,4
Övervärden Partner Publishing/Film	-15,3	-12,0	-30,4	-20,2	-43,1
Goodwill	-401,1	-51,7	-776,4	-97,2	-285,1
Summa	-520,6	-164,3	-1 013,2	-287,0	-687,6
Totalt immateriella tillgångar	-786,3	-334,5	-1 524,4	-636,1	-1 446,5
Materiella tillgångar	-9,3	-7,4	-17,2	-13,8	-29,4
Totala avskrivningar	-795,6	-341,7	-1 541,6	-649,9	-1 475,9

De ökade avskrivningarna på spel förklaras främst av att värdet på färdigställda spel är högre under kvartalet jämfört med föregående år. De ökade avskrivningarna på övriga immateriella tillgångar (Film etc.) under kvartalet beror främst på att KSM inte ingår i jämförelseperioden. Ökningen av förvävsrelaterade avskrivningar jämfört med förra året förklaras främst av att fler förvärv slutförts under året där förvärvet av Saber Interactive står för den största delen.

Avskrivningsprinciper

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

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

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

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

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

KONCERNENS RESULTAT

Ökningen av koncernens EBITDA, från 418,1 MSEK till 969,0 MSEK och operativt EBIT, från 240,7 till 652,5 MSEK förklaras främst av ökad nettoomsättning och förbättrad bruttomarginal jämfört med samma period föregående år.

EBITDA och EBIT för perioden inkluderar resultat från omvärderingar av intresseföretaget Palindrome om 41,4 MSEK. Resultatet är en följd av redovisningsreglerna enligt K3 och hänförs till Embracers ökade ägande i Palindrome under kvartalet. Resultatet är inte kassaflödespåverkande och har därför exkluderats från Operativt EBIT.

Ökningen av operativt EBIT bidrog till ett förbättrat EBIT men påverkades negativt av markant ökade förvävsrelaterade avskrivningar om 356,3 MSEK. EBIT ökade från 76,4 MSEK till 173,4 MSEK i kvartalet.

KONCERNENS KASSAFLÖDE OCH FINANSIELL STÄLLNING

Kvartalets kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapital uppgick till 852,1 MSEK (364,7). Ökningen beror huvudsakligen på ett ökat resultat från verksamheten. Betald skatt för kvartalet uppgick till -28,9 MSEK (-53,4), Förändring av rörelsekapitalet uppgår till -47,5 MSEK (-79,9).



Det har inte förekommit någon effekt av forfeiting under kvartalet för innevarande år eller föregående år.

Kassaflödet från den löpande verksamheten efter förändring av rörelsekapitalet för perioden var 804,7 MSEK (248,8). Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till -1 267,2 MSEK (-1 203,3), varav -773,9 MSEK (-802,7) avser förvärv av bolag.

Koncernens investeringar i immateriella anläggningstillgångar uppgick till -484,1 (-391,9), hänförs till aktiverade kostnader för pågående spelutveckling om -444,7 MSEK och filmrättigheter om -36,8 MSEK och övrigt -2,6 MSEK. Investeringar i materiella anläggningstillgångar uppgick till -12,8 MSEK (-8,6). Förändringen i finansiella anläggningstillgångar uppgick till 3,6 MSEK (-0,1).

Kassaflödet från finansieringsverksamheten uppgick till 513,7 MSEK (619,6), främst hänförligt till ökat utnyttjande av befintliga kreditfaciliteter.

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 3 579,1 MSEK jämfört med 3 525,1 MSEK den 30 juni 2020. Koncernen hade också utnyttjade kreditfaciliteter på 1 086,9 MSEK jämfört med 1 623,9 den 30 juni 2020. Sammantaget uppgick koncernens likvida medel och utnyttjade kreditfaciliteter till 4 665,9 MSEK i slutet av kvartalet, jämfört med 5 149,0 MSEK per den 30 juni 2020. Per den 30 september 2020 uppgick koncernens nettokassa till 1 281,3 MSEK jämfört med 813,7 MSEK den 30 juni 2020.

VILLKORADE TILLÄGGSKÖPESKILLINGAR

Per den 30 september 2020 hade koncernen avsättningar om totalt 724,6 MSEK för tilläggsköpeskillingar med förväntad utbetalning enligt nedan.

Avsättningar för villkorad tilläggsköpeskillning MSEK	Förväntad utbetalning per räkenskapsår					Totalt
	20/21	21/22	22/23	23/24	>24/25	
Tilläggsköpeskillning - kontantavräkning	9,4	23,3	137,5	100,1	414,2	684,4
Tilläggsköpeskillning - nyemitterade aktier ¹⁾					40,2	40,2
Totalt	9,4	23,3	137,5	100,1	454,4	724,6

¹⁾ 361 744 aktier är inte emitterade men kommer att emitteras om vissa earnout mål uppfylls. Om samtliga aktier emitteras så kommer det att innebära en utspädning om 0,09% av utestående kapitalet och 0,053% av rösterna baserat på antalet aktier den 30 september 2020.

Av Embracers totalt 385,4 miljoner utestående aktier fanns det per den 30 september 2020 cirka 57,9 miljoner aktier med förbehåll om återtagande. Dessa aktier har sedan tidigare emitterats för att täcka framtida förpliktelser för villkorade tilläggsköpeskillingar.

IMMATERIELLA TILLGÅNGAR

Koncernen hade immateriella tillgångar till ett värde av 13 768,2 MSEK vid kvartalets utgång, jämfört med 10 971,1 MSEK i slutet av föregående kvartal, 30 juni 2020, fördelat enligt följande:

Immateriella tillgångar – specifikation, MSEK	2020-09-30	2019-09-30	2020-06-30	2020-03-31
Färdigställda spel	604,8	392,9	511,5	438,6
Pågående spelutvecklingsprojekt	2 427,7	1 582,4	2 274,4	2 117,7
Övriga immateriella tillgångar (film m.m.)	212,2	283,0	192,6	250,1
Immateriella tillgångar	3 244,7	2 258,3	2 978,5	2 806,4
IP-rättigheter	1 463,2	2 071,8	1 337,6	1 479,8
Övervärde, Partner Publishing/Film	167,5	208,3	152,1	173,0
Goodwill	8 892,8	983,2	6 502,9	1 411,7
Immateriella tillgångar relaterade till förvärv	10 523,5	3 263,3	7 992,6	3 064,5
Totalt	13 768,2	5 521,6	10 971,1	5 870,9



PRELIMINÄRA FÖRVÄRVSANALYSER

Under kvartalet förvärvade Embracer följande bolag; Deca Games, 4A Games, Palindrome, Rare Earth, Vermila, Sola Media, Pow Wow Entertainment, NWI Interactive och Vertigo. De förvärvade bolagens räkenskaper har inkluderats i Embracers koncernredovisning från respektive datum för genomförande av förvärven. En sammanfattning av de preliminära förvärvsanalyserna har upprättats enligt nedan:

	MSEK
Pågående spelutvecklingsprojekt	22
Färdigställda spelutvecklingsprojekt	5
IP-rättigheter/Varumärken	124
Övriga immateriella rättigheter	6
Summa immateriella tillgångar	157
Summa finansiella tillgångar	17
Totalt materiella tillgångar	10
Nettorörelsekapital	11
Likvida medel	164
Avsättningar	-9
Övriga långfristiga skulder	-53
Summa förvärvade nettotillgångar exklusive övervärden	296
Goodwill	2 979
Övervärde - IP	97
Övervärde - film	27
Uppskjutna skattefordringar	-37
Summa övervärden efter skatt	3 065
Förvärvade nettotillgångar	3 362
Förvärvad nettokassa	-164
Emitterade aktier	-2 084
Tilläggsköpeskilling	-357
Övrigt	-58
Nettokassaflöde av förvärv Q2	699
Kassaflöde relaterat till tidigare förvärv	80
Totalt nettokassaflöde för förvärv	779

Ovanstående övervärden om 3 103 MSEK utgör basen för de icke-operationella avskrivningarna hänförliga till de genomförda förvärven under kvartalet nedan. Skillnaden mellan 3 103 MSEK och 3 292 MSEK är hänförligt till avskrivningar för andra kvartalet samt skillnad i växelkurser.

Prognos icke-operationella avskrivningar

SEK m	Q3 20/21	Q4 20/21	FY 21/22	FY 22/23	FY 23/24	FY 24/25	FY 25/26	FY 26/27	Total
Avskrivningar på genomförda förvärv i kvartalet	-166	-166	-666	-666	-666	-666	-297	0	-3 293
Avskrivningar på genomförda förvärv i föregående kvartal	-468	-467	-1 857	-1 809	-1 534	-1 257	0	0	-7 391
Icke-operationella avskrivningar	-634	-633	-2 523	-2 475	-2 200	-1 923	-297	0	-10 683

Prognosen baseras på den genomsnittliga växelkursen för kvartalet för EUR och USD. Prognosen baseras på preliminära förvärvsanalyser per den 30 september, vilken innehåller både preliminära och slutgiltiga förvärvsanalyser.



DECA GAMES

Som en del av Embracers konsoliderade finansiella rapportering har DECA Games implementerat regelverket K3.

Intäkter redovisas på bruttobasis inom affärsområdet - DECA Games, vilket överensstämmer med jämförbara bolag verksamma inom live-ops/mobilspel.

BEROENDE AV UTLÄNDSKA VALUTAKURSER

Embracer verkar på en global marknad och rapporterar sitt finansiella resultat i SEK och är således beroende av utländska valutor, främst USD och EUR. SEK har efter kvartalets slut stärkts mot USD och EUR. Allt annat lika skulle detta ha en negativ inverkan på nettoomsättningen i SEK. Dock skulle den organiska tillväxten av nettoomsättningen i lokal valuta inte påverkas.

MODERFÖRETAGET

Moderföretagets nettoomsättning för kvartalet uppgick till 252,9 MSEK (183,0) och resultatet före skatt var -241,2 MSEK (95,1). Det negativa resultatet beror på en orealiserad valutakursförlust på ett lån till ett dotterbolag. Resultatet efter skatt var -189,3 MSEK (74,2).

Investeringarna i immateriella tillgångar uppgick under kvartalet till 150,1 MSEK (189,9).

Likvida medel uppgick den 30 september 2020 till 2 083,3 MSEK (2 069,5). Moderföretagets eget kapital uppgick vid periodens slut till 11 965,9 MSEK (5 552,0).

VERKSAMHETSÖVERSIKT PER AFFÄRSOMRÅDE

AFFÄRSOMRÅDE GAMES – THQ NORDIC

Affärsområde Games – THQ Nordic lanserade följande nya titlar under kvartalet juli-september 2020:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Destroy All Humans!</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>Kingdoms of Amalur Re-Reckoning</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>MX vs ATV All Out</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Little Big Workshop</i>	HandyGames	Eget	PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>One Hand Clapping - Early Access</i>	HandyGames	Extern	Stadia	Digitalt
<i>Spitlings</i>	HandyGames	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Through the Darkest of Times</i>	HandyGames	Extern	PS4, Xbox One, Switch	Digitalt

Nettoomsättningen för affärsområde Games - THQ Nordic ökade med 72% till 566,9 MSEK (329,6) jämfört med samma period föregående år.

THQ Nordic rapporterar ett nytt rekordkvartal. Under perioden var de största intäktsdrivarna *Destroy all Humans!* och *Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning* som båda överträffade ledningens förväntningar. Katalogförsäljningen var fortsatt stark främst driven av *Spongebob Squarepants: Battle for Bikini Bottom - Rehydrated* som lanserades under Q1.

THQ Nordic har etablerat två nya studios; den första, Ashborne Games, i Brno i Tjeckien, är en nyetablerad studio med ett erfaret team som fokuserar på strategi- och RPG-spel. Den andra, Rainbow Studios Montréal har fått sitt namn av Rainbow Studios i Phoenix i USA. Etableringen gör det möjligt för Rainbow-teamet att få bättre tillgång till den lokala talangpoolen i Montréal-området.

I augusti förvärvade THQ Nordic det Österrikiska bolaget Pow Wow Entertainment GmbH. Studioen sysselsätter 22 utvecklare med AAA- och Games-as-a-Service-erfarenhet. Teamet arbetar för närvarande med två spel som ännu inte har utannonserats, varav ett av spelen utvecklas på ett befintligt varumärke som ägs av THQ Nordic.

Fakta

THQ NORDIC

Studios

Ashborne Games
(Brno, Tjeckien)

Alkimia Interactive
(Barcelona, Spanien)

Black Forest Games
(Offenburg, Tyskland)

Bugbear Entertainment
(Helsingfors, Finland)

Experiment 101
(Stockholm, Sverige)

Grimlore Games
(München, Tyskland)

Gunfire Games
(Austin, USA)

HandyGames
(Giebelstadt, Tyskland)

Mirage Game Studios
(Karlstad, Sverige)

Nine Rocks Games
(Bratislava, Slovakien)

Pieces Interactive
(Skövde, Sverige)

Piranha Bytes
(Essen, Tyskland)

Pow Wow Entertainment
(Wien, Österrike)

Rainbow Studios
(Phoenix, USA)

Rainbow Studios
(Montréal, Kanada)

Förläggare

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

Sysselsatta internt

599 (442)

Studios

15 (10)



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – COFFEE STAIN

Nettoomsättningen för affärsområde Games – Coffee Stain ökade 191% till 129,9 MSEK (44,7) jämfört med samma period föregående år.

Coffee Stain hade ytterligare ett starkt kvartal där *Satisfactory* var den största intäktsdrivaren följt av *Deep Rock Galactic*. *Goat Simulator* fortsatte vara en solid bidragsgivare till katalogförsäljningen och presterade väl på sina sju olika plattformar.

Efter kvartalet kommunicerade Coffee Stain flera organisatoriska förändringar. Stefan Hanna, en av de ursprungliga grundarna av Coffee Stain, utsågs till ny VD för Coffee Stain Studios. Han ersätter Johannes Aspeby som byter till en tjänst på Coffee Stain Publishing. Albert Säfström, en av förlagsgrundarna, har utsetts till ny VD för Coffee Stain Publishing, som ersätter Tim Badylak, som går vidare till nya satsningar. Anton Westbergh kvarstår som koncern-VD för Coffee Stain.

Fakta



Studios



LAVAPOTION

Lavapotion
(Göteborg, Sverige)



Coffee Stain Studios
(Skövde, Sverige)



Coffee Stain North
(Stockholm, Sverige)



Box Dragon
(Göteborg, Sverige)

Förläggare

Coffee Stain Publishing (Skövde, Sverige)

Sysselsatta internt

72 (55)

Studios

4 (3)



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – DEEP SILVER

Affärsområde Games – Deep Silver lanserade följande nya titlar under kvartalet juli-september 2020:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Iron Harvest</i>	Deep Silver	Extern	PC	Digitalt & fysiskt
<i>Pathfinder Kingmaker: Definitive Edition</i>	Deep Silver	Extern	PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>Wasteland 3</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>Windbound</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One	Digitalt
<i>Relicta</i>	Ravenscourt	Extern	PC, PS4, Xbox One	Digitalt

Nettoomsättningen för Deep Silver ökade 15% till 506,8 MSEK (441,7) jämfört med samma period föregående år.

Deep Silver hade ett stabilt kvartal, där de tre lanseringarna *Wasteland 3*, *Windbound* och *Iron Harvest* var de största intäktsdrivarna. Alla tre titlarna presterade i linje med ledningens förväntningar.

Under kvartalet fortsatte katalogförsäljningen att överträffa ledningens förväntningar med de ständigt populära titlarna *Metro* och *Saints Row-serien*. Även *Kingdom Come: Deliverance*, *Hunt: Showdown* och *Outward* fortsatte att prestera väl.

Koch Media/Deep Silver förvärvade även det holländska Vertigo Games som utvecklar, förlägger och distribuerar spel exklusivt för VR (Virtual Reality). AAA-titeln *After the Fall* förväntas att lanseras under 2021. Förvärvet av Vertigo Games adderar ett stort antal VR-titlar till Deep Silvers katalog.

Milestone presterade över ledningens förväntningar i kvartalet, främst tack vare en ökande digital försäljning till följd av covid-19 och förändrat konsumentbeteende i samband med restriktioner.

MotoGP 20 som lanserades under det föregående kvartalet fortsatte att prestera väl under det andra kvartalet. Titeln fick mycket positiv uppmärksamhet i samband med det riktiga mästerskapet och har tagits emot väl av dess community och fans.

Milestone lanserade *Ride 4* efter periodens slut vilket har mottagits väl av sin publik. Spelet har fått bättre recensioner än sin föregångare och presterat över ledningens förväntningar.

Fakta



Studios



Deep Silver Dambuster Studios
(Nottingham, Storbritannien)



Milestone
(Milano, Italien)

voxler

Voxler
(Paris, Frankrike)

WARRIØRSE

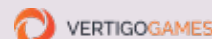
Warhorse Studio
(Prag, Tjeckien)



Deep Silver FishLabs
(Hamburg, Tyskland)



Deep Silver Volition
(Champaign, USA)



Vertigo Games
(Rotterdam, Nederländerna)

Förläggare

Deep Silver (München & London)
Milestone (Milano, Italien)
Vertigo Games (Rotterdam, Nederländerna)

Sysselsatta internt

1 527* (1 358*)
* Inkl. Koch Media Group

Studios

7 (5)



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – SABER INTERACTIVE

Affärsområde Games – Saber interactive lanserade följande nya titlar under kvartalet juli-september 2020:

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>World War Z Dronemaster Update DLC</i>	Extern	Exklusiv licens	PC, PS4, Xbox One	Digitalt
<i>SnowRunner Season 1: Search & Recover DLC</i>	Extern	Eget	PC, PS4, Xbox One	Digitalt

Nettoomsättningen för Saber Interactive uppgick till 259,1 MSEK (-) i kvartalet.

Saber Interactive hade ett stabilt kvartal. Intäkterna drevs främst av *Snowrunner* följt av *World War Z* vilken fortsatte att överträffa förväntningarna genom en stark försäljning efter DLC-lanseringen *Dronemaster Update* som adderade stöd mellan olika plattformar.

I september lanserades *WWE 2K Battlegrounds*. Eftersom *WWE 2K Battlegrounds* förläggs av 2K, redovisade Saber Interactive inga intäkter för titeln under kvartalet.





Noterbara bidrag till kvartalets intäkter kom också från Work-for-Hire-projekt. Efter Switch-lanseringen under kvartalet april-juni, lanserade Crytek i september *Crysis 1* på fler plattformar.

Trots den utmanande globala covid-19-pandemin har Saber Interactive fört samtal med flera förvärvskandidater som är intresserade av att ansluta till koncernen. Samarbetet mellan Saber Interactive och de andra operativa koncernerna inom Embracer Group har fördjupats under perioden och visar potentialen i Embracers ekosystem.

Under kvartalet förvärvade Saber Interactive två nya bolag; Malta-baserade 4A Games och USA/Kanada-baserade New World Interactive. 4A Games ligger bakom den framgångsrika Metro-franchisen och är en långsiktig utvecklingspartner till den av Embracer ägda förläggaren Deep Silver. New World Interactive är en prisbelönad indie-inspirerad skapare som grundades 2010 och utvecklare av First-Person-Shooter-varumärken.

Efter rapportperioden utannonserade New World Interactive att en ny utvecklingsstudio startats, New World East i Montréal, Kanada. Den nya studion kommer att ge löpande support för titeln *Insurgency: Sandstorm*, och medverka i utvecklingen av en kommande, ännu inte utannonserad titel.

Saber Interactive fortsätter att utöka sitt team med erfarna chefer från spelutvecklingsvärlden och anställde nyligen Todd Hollenshead, tidigare VD för ID Software, som ny förlagschef samt Bradley Doan, tidigare VD för Sperasoft, som ny produktionschef.

Fakta			
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Saber Interactive (Vila Nova de Gaia, Portugal) (Sankt Petersburg, Ryssland) (Alcobendas, Spanien) (Sundsvall, Sverige) (Minsk, Belarus)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Saber Interactive (Vila Nova de Gaia, Portugal) (Sankt Petersburg, Ryssland) (Alcobendas, Spanien) (Sundsvall, Sverige) (Minsk, Belarus)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>4A Games (Kiev, Ukraina) (Silema, Malta)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>New World Interactive (Calgary, Kanada) (Denver, USA)</p> </div> </div>			
Förläggare Saber Interactive	Sysselsatta internt 966 (-)	Studios 9 (-)	



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – AMPLIFIER GAME INVEST

Amplifier Game Invest söker och investerar i internationellt talangfulla bolag i spelbranschen. Strategin är att ge de mest begåvade spelutvecklarna full kreativ frihet, samtidigt som de erbjuds ekonomiskt och affärsmässigt stöd. Amplifier Game Invest etablerar nya studios baserat på ett egenutvecklat start up erbjudande till entreprenörerna, men förvärvar också befintliga studios.

Amplifier Game Invest har fortsatt att utöka sitt team genom att rekrytera fler nya nyckelpersoner och därigenom bredda sin expertis för att kunna ge stöd till det växande antalet studios i sin globala portfölj.

Under kvartalet genomförde Amplifier Game Invest följande transaktioner och förvärv:

- Förvärv av de återstående 50% av aktierna i Palindrome Interactive, en 14-personer stark spelstudio i Skövde, vilket gör Palindrome Interactive till ett helägt dotterbolag.
- Förvärv av den österrikiska utvecklingsstudion Rare Earth Games med ett team av mycket erfarna branschveteraner. Rare Earth Games fokuserar på actionfyllda multiplayer-speltitlar för PC, konsoler och molntjänster.
- Den tio personer starka spelutvecklingsstudion Vermila Studios förvärvades. Vermila Studios arbetar för närvarande på sin första titel, *Crisol: Theatre of Idols*, ett first-person skräckäventyr.
- Ökade sin ägarandel från 20% till 41% i Kavalri Games, en utvecklingsstudio baserad i Stockholm.

Fakta

amplifier

Studios



Vermila Studios
(Madrid, Spanien)



Palindrome Interactive
(Skövde, Sverige)



Tarsier Studios
(Malmö, Sverige)



Destiny Bit
(Ravenna, Italien)



Rare Earth Games
(Wien, Österrike)



Misc Games
(Sandnes, Norge)



C77
(Belleveue, USA)



River End Games
(Göteborg, Sverige)

Förläggare

–

Sysselsatta internt

158 (3)

Studios

8 (-)



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – DECA GAMES

Nettoomsättningen för DECA Games var 32,7 MSEK (bruttointäkter för perioden 13 augusti till 30 september) (-).

DECA Games tillkännagavs som Embracer Groups sjätte operativa koncern i samband med förvärvet den 13 augusti 2020. DECA Games utgör en plattform för att bygga en ny affärsvertikal, genom att tillämpa den redan etablerade Asset care-strategin på ett nytt segment: Mobile och Free-to-Play som utgör ett komplement till Embracer Groups befintliga, snabbt växande verksamhet inom spelutveckling och förslagsverksamhet för PC och konsol.

DECA Games har haft sex solida första veckor inom koncernen. Befintliga spel vid tiden för förvärvet, *Realm of the Mad God* och *Dragonvale* har presterat över förväntan som en följd av covid-19 och utökad takt av nytt innehåll till befintliga spel. Under kvartalet förvärvade DECA Games två nya varumärken, *Almost a Hero* och *Gods and Glory*. Bolaget har flera pågående M&A-diskussioner avseende nya varumärken och entreprenörer som vill ansluta sig till koncernen.

Distansarbetet har fungerat effektivt och integrationen har gått smidigt trots de utmanande omständigheterna med den pågående pandemin.

Fakta				
	Studios	DECA Games Bulgaria (Veliko Tarnovo, Bulgarien)	DECA Games Berlin (Berlin, Tyskland)	DECA Games (remote)
Förläggare Deca Games (Berlin, Tyskland)	Sysselsatta internt 67 (-)	Studios 3 (-)		



AFFÄRSOMRÅDE PARTNER PUBLISHING/FILM

Nettoomsättningen inom affärsområdet Partner Publishing/Film ökade med 100% till 887,8 MSEK (443,6) jämfört med motsvarande period föregående år, främst drivet av större spellanseringar samt ökade filmintäkter.

Inom affärssegmentet Partner Publishing var *Marvel Avenger* från SquareEnix och *F1 2020* från Codemaster de största intäktsdrivarna under kvartalet. De noterbara lanseringarna och den sammantagna prestationen för Partner Publishing överträffade ledningens förväntningar, trots svårigheter kopplat till covid-19-restriktionerna för den traditionella detaljhandeln.

Den starka utvecklingen av katalogförsäljningen och den digitala försäljningen under kvartalet hänförs till förändrade efterfrågemönster kopplat till covid-19-pandemin. Medan nedstängningen påverkade detaljhandeln i kvartalet med utgång i juni, präglades det andra kvartalet av återhämtning och en ökad fysisk försäljning.

Partner Publishing förväntas inte lansera några nya större titlar under kvartalet med utgång december men under perioden kommer bland annat *Kingdom Hearts Melody of Memory*, *Mortal Kombat 11 Ultimate* och *DIRT 5* att lanseras.

Affärssegmentet Film hade ett starkt kvartal som översteg ledningens förväntningar. Omsättningen mer än fördubblades jämfört med samma period förra året, tack vare den fullständiga integrationen av KSM-verksamheten. Den digitala försäljningen har legat på höga nivåer, medan den fysiska försäljningen fortfarande varit drabbat av nedstängningar till följd av covid-19. Affärssegmentet Film lanserade mer än 70 titlar under kvartalet, däribland *The Witch Next Door* för bio och *IP Man 4* för video.

Under kvartalet genomförde Koch Film förvärvet av Sola Media, en tyskbaserad försäljningsagent av internationella filmer och Tv-rättigheter som distribuerar barn- och familjefilmer över hela världen. Sola Medias titlar *Dreambuilders* och *Elfkings* var de största intäktsdrivarna under perioden. Den kommande lanseringen av *Forgotten Christmas* påverkas av covid-19 på vissa marknader, men är fortfarande planerad att lanseras i Schweiz och Österrike.

Koch Film lanserade en B2C-prenumerationskanal, "Aniverse" på Amazon Primes videokanaler. Lanseringen mottogs väl och har hittills överträffat ledningens förväntningar.

Efter kvartalets slut hade Koch Films en framgångsrik lansering av sin egen YouTube-kanal för filmstreaming kallad "Moviedome".

Den Karlstadbaserade nischdistributören av retroprodukter och äldre katalogtitlar Game Outlet Europe AB fortsatte sin positiva utveckling. Under perioden presenterades Clear River Games, en egen förlagsverksamhet för nischtitlar och lanserade sin första titel, *Ys Origin* i EMEA-området. Retrosegmentet fortsatte att utvecklas väl genom 8BitDo-produkter där Game Outlet Europe AB har de europeiska distributionsrättigheterna.

Fakta



koch films



Sysselsatta internt

1 540* (1 371*)

* Inklusive Koch Media Group och Game Outlet Europe

PÅGÅENDE UTVECKLING OCH KOMMANDE RELEASER

Koncernen investerade 445 MSEK i sin växande portfölj av pågående spelutveckling som kommer att driva tillväxt och lönsamhet de kommande åren.

Det totala värdet på de spel som färdigställts och lanserats under kvartalet uppgick till 311 MSEK, drivet av lanseringar av *Destroy all Humans!*, *Iron Harvest* och *Wasteland 3*.

Utannonserade releaser Affärsområde Games per den 18 november 2020

Titel	Förläggare	Varumärkes- ägare	Plattformar	Försäljnings- kanaler
<i>Biomutant</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>Chronos: Before the Ashes</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One, Switch, Stadia	Digitalt & fysiskt
<i>Destroy all Humans!</i>	THQ Nordic	Eget	Stadia	Digitalt
<i>Gothic - Remake</i>	THQ Nordic	Eget	PC, next gen consoles	Digitalt & fysiskt
<i>Kingdoms of Amalur Expansion: Fatesworn</i>	THQ Nordic	Eget	PS4, Xbox One, PC	Digitalt
<i>Knights of Honor II: Sovereign</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>Scarf</i>	THQ Nordic	Extern	PC	Digitalt
<i>Spongebob: Battle for Bikini Bottom Rehydrated</i>	THQ Nordic	Extern	Stadia	Digitalt
<i>The Guild 3 (full version)</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>A Rat's Quest</i>	HandyGames	Extern	PS4, Xbox One, PC, Switch	Digitalt
<i>Aces of the Luftwaffe Squadron - Extended Edition</i>	HandyGames	Eget	Mobile	Digitalt
<i>Airhead</i>	HandyGames	Extern	PS4, Xbox One, PC, Switch	Digitalt
<i>El Hijo</i>	HandyGames	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Endling - Extinction is Forever</i>	HandyGames	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>One Hand Clapping</i>	HandyGames	Extern	PS4, Xbox One, PC, Switch	Digitalt
<i>Pile Up!</i>	HandyGames	Extern	PS4, Xbox One, PC, Switch	Digitalt
<i>Townsmen VR</i>	HandyGames	Eget	PC, PS4	Digitalt
<i>Chorus</i>	Deep Silver	Eget	TBC	Digitalt & fysiskt
<i>Chivalry 2</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One	Fysiskt
<i>Dead Island 2</i>	Deep Silver	Eget	TBC	Digitalt & fysiskt
<i>Iron Harvest</i>	Deep Silver	Extern	TBC	Digitalt & fysiskt
<i>Phoenix Point</i>	Deep Silver	Extern	PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>MXGP 2021</i>	Milestone	Eget	PC, PS5, PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>Ride 4</i>	Milestone	Eget	PS5, Xbox series X	Digitalt & fysiskt
<i>Let's Sing 2021</i>	Ravencourt	Extern	PS4, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Proto Corgi</i>	Ravencourt	Extern	PC, Switch	Digitalt
<i>Midnight Ghost Hunt</i>	Coffee Stain	Delad	PC	Digitalt
<i>Satisfactory - Update 4</i>	Coffee Stain	Eget	PC	Digitalt
<i>Songs of Conquest</i>	Coffee Stain	Eget	PC	Digitalt
<i>Valheim</i>	Coffee Stain	Extern	PC	Digitalt
<i>SnowRunner Season 2: Explore & Expand</i>	Extern	Eget	PC, PS4, Xbox One	Digitalt

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare.

HÄNDELSE EFTER KVARTALET SLUT

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER KVARTALET SLUT

- > Den 8 oktober 2020 genomförde Embracer Group framgångsrikt en riktad nyemission om 5,782 miljarder kronor. Nyemissionen stärker bolagets finansiella ställning ytterligare och möjliggör för bolaget att fortsätta sin långa historia av framgångsrika förvärv och komplettera sin verksamhet genom att addera nya spelutgivare, utvecklingsstudios eller andra spelrelaterade tillgångar. Efterfrågan i transaktionen var betydande från både svenska och internationella institutionella investerare, däribland Canada Pension Plan Investment Board som förvärvade nya B-aktier till ett totalt värde om cirka 2,1 MDSEK.
- > I samband med emissionen konsoliderade Embracer Groups grundare sitt ägande i Embracer Group genom att Lars Wingefors AB förvärvade aktier från grundarna Erik Stenberg, Mikael Brodén, Klemens Kreuzer och Reinhard Pollice. Efter transaktionerna blir medgrundarna ägare i Lars Wingefors AB och kommer inte längre att direktäga aktier genom sina bolag i Embracer Group. Transaktionerna förväntas slutföras i slutet av kalenderåret.
- > Vid en extra bolagsstämma den 16 november bemyndigades styrelsen att emittera aktier, konvertibler och/eller teckningsoptioner till ett antal motsvarande maximalt tio procent (46 793 296 aktier) av det totala antalet aktier i bolaget i syfte att kunna anskaffa nytt kapital för att öka bolagets flexibilitet eller i samband med förvärv.
- > Efter kvartalets utgång refinansierades ett lån om 101,0 MUSD inklusive upplupen ränta från säljarna av Saber Interactive. Lånet ersattes med ett externt banklån om 96 MUSD med förmånliga villkor. Säljarna lämnade en rabatt om 5,0 MUSD i samband med återbetalning av lånet. Samtidigt realiserade bolaget en valutavinst på cirka 112 MSEK (SEK/USD 8,84). Nettoeffekten av refinansieringen kommer ha en positiv effekt på Embracers finansnetto i det tredje kvartalet med cirka 5,0 MUSD motsvarande cirka 44,4 MSEK (8,84 SEK/USD). Transaktionen påverkar inte Embracers likvida medel.

TITLAR LANSERADE EFTER KVARTALET SLUT

Under perioden 1 oktober 2020 till 18 november 2020 lanserades följande titlar:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformar	Försäljningskanaler
<i>Aquanox - Deep Descent</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>Desperados 3 DLC2: Five Steps Ahead</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	Digitalt
<i>Desperados 3 DLC3: Once More With Feeling</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	Digitalt
<i>Spellforce 3: Fallen God</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt
<i>Chicken Police - Paint It Red!</i>	HandyGames	Extern	PS4, Xbox One, PC, Switch	Digitalt
<i>Little Big Workshop - The Evil DLC</i>	HandyGames	Eget	PC	Digitalt
<i>Neighbours Back From Hell</i>	HandyGames	Eget	PS4, Xbox One, PC, Switch	Digitalt
<i>Maneater</i>	Deep Silver	Extern	PS5, Xbox series X	Fysiskt
<i>Ride 4</i>	Milestone	Eget	PC, PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>Let's Sing Queen</i>	Ravenscourt	Eget	PS4, Xbox One, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>9 Monkey's of Shaolin</i>	Ravenscourt	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Fishing North Atlantic</i>	Misc	Eget	PC	Digitalt



ÖVRIG INFORMATION

HÅLLBARHET OCH STYRNING

Under kvartalet har fokus varit på att implementera nästa steg av vår uppförandekod, säkerställa medvetenhet i hela gruppen genom att genomföra utbildning. Utbildningen har genomförts genom en spelversion, på samma lekfulla sätt som "Koden" som finns på vår webbplats. Utbildningen startade i oktober och vi är stolta över det engagemang och den delaktighet som anställda på vårt moderbolag och i våra dotterbolag visat.

Utbildningen gällande uppförandekoden genomförs årligen och omfattar bland annat antikorrupktion, integritet och datasäkerhet, mångfald och inkludering samt visselblåsning. Vi lägger stor vikt vid att utbilda våra anställda. Totalt har 41% av de anställda i vår globala koncern genomfört utbildningen under den första månaden. På moderbolagsnivå har alla anställda genomgått en kurs i dataskydd och den allmänna dataskyddsförordningen.

Vår första hållbarhetsrapport publicerades i årsredovisningen 19/20 och lade grunden för framtida mål och KPIer.

Vårt arbete med gröna initiativ fortsätter och tillsammans med en enad klimatgrupp bestående av flera nordiska spelbolag lanserat webbplatsen PlayCreate-Green.org. Webbplatsen kommer att innehålla bästa praxis från spelbolag för att inspirera spelindustrin att främja klimatsmart arbete. Webbplatsen fungerar som en handbok och är ett långsiktigt projekt som är en del av det åtagande som vi gjort tillsammans med klimatgruppen i FN:s initiativ "Playing for the Planet".

Ambassadörsprojektet som är vårt gränsöverskridande initiativ har startat i små grupper inriktade på frågor som tros göra störst skillnad ur ett hållbarhetsperspektiv.

ANALYTIKER SOM FÖLJER EMBRACER GROUP

PER 30 SEPTEMBER 2020

Bolag	Namn	Telefon	Mail
Carnegie	Oscar Erixon	+46 8 58 86 89 73	oscar.erixon@carnegie.se
Berenberg	Benjamin May	+44 20 346 52 667	benjamin.may@berenberg.com
SEB	Mathias Lundberg	+46 8 522 297 94	mathias.lundberg@seb.se
Bernstein	Matti Littunen	+44 207 170 50 09	matti.littunen@bernstein.com
Nordea Markets	Erik Lindholm-Röjestål	+46 101 570 310	erik.lindholm-rojestal@nordea.com
Pareto Securities	Lars-Ola Hellstrom	+46 8 402 5277	lars-ola.hellstrom@paretosec.com
Handelsbanken	Fredrik Olsson	-	frol16@handelsbanken.se
Redeye	Tomas Otterbeck	-	tomas.otterbeck@redeye.se
ABG Sundal Collier	Jesper Birch-Jensen	+46 8 566 286 13	Jesper.Birch-Jensen@abgsc.se
Citi	Thomas A Singlehurst	+44 20 7986 4051	thomas.singlehurst@citi.com
Kepler Cheuvreux	Hjalmar Ahlberg	+46 708 62 50 79	ahlberg@keplercheuvreux.com
Goldman Sachs	Alexander Duval	-	alexander.duval@gs.com

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

ANALYTIKER OCH ESTIMAT

Under kvartalet lanserade vi en ny IR-tjänst på embracer.com med konsensusestimater. Estimaten är sammanställda av Infront och baseras på förutsägelser gjorda av analytiker som följer Embracer Group.

AKTIEN

TOPP 10 ÄGARE, PER 30 SEPTEMBER 2020

Förändr. från
30 juni 2020

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %	B-aktier
Lars Wingefors	19 504 401	88 571 196	28,04	41,34	
Matthew Karch och Andrey Iones	6 399 137	35 386 220	10,84	14,49	
Swedbank Robur Funds		25 651 868	6,66	3,74	-447 870
Erik Stenberg	4 223 172	19 177 800	6,07	8,95	
Handelsbanken Funds		18 588 798	4,82	2,71	-1 064 447
Didner & Gerge Funds		11 233 848	2,91	1,64	-376 921
Mikael Broden	1 450 134	6 585 189	2,08	3,07	
Ken Go		6 301 591	1,63	0,92	6 301 591
ODIN Funds		5 300 000	1,38	0,77	650 000
AP1 Första AP-fonden		4 920 256	1,28	0,72	-3 449 504
TOPP 10	31 576 844	221 716 766	65,71	78,35	
ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE	1 822 293	130 333 855	34,29	21,65	
TOTALT	33 399 137	352 050 621	100,00	100,00	

Källa: Holdings från Modular Finance.

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

Ägare	Medgrundare	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %
Lars Wingefors	Embracer Group	19 504 401	88 571 196	28,04	41,34
Matthew Karch och Andrey Iones	Saber Interactive	6 399 137	35 386 220	10,84	14,49
Erik Stenberg	Embracer Group	4 223 172	19 177 800	6,07	8,95
Mikael Broden	Embracer Group	1 450 134	6 585 189	2,08	3,07
Ken Go	DECA Games		6 301 591	1,63	0,92
Luisa Bixio	Milestone		3 802 126	0,99	0,55
Klemens Kreuzer	THQ Nordic	605 352	2 748 963	0,87	1,28
Reinhard Pollice	THQ Nordic	347 043	1 966 572	0,60	0,79
Richard Stitselaar och Kimara Rouwit	Vertigo Games		1 928 210	0,50	0,28
Pelle Lundborg	Embracer Group	869 898	769 649	0,43	1,38
Anton Westbergh	Coffee Stain		1 206 333	0,31	0,18
Klemens Kundratitz	Koch Media		1 127 928	0,29	0,16
Vincent Van Brummen	Vertigo Games		747 851	0,19	0,11
John Coleman	Vertigo Games		406 956	0,11	0,06
Stefan Ljungqvist	Experiment 101		270 270	0,07	0,04
TOPP 15		33 399 137	170 996 854	53,03	73,61
ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE			181 053 767	46,97	26,39
TOTALT		33 399 137	352 050 621	100,00	100,00

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



TOPP 50 INSTITUTIONELLA ÄGARE, PER 30 SEPTEMBER 2020

Förändr. från
30 juni 2020

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %	B-aktier
Swedbank Robur Fonder		25 651 868	6,66	3,74	-447 870
Handelsbanken Fonder		18 588 798	4,87	2,73	-1 064 447
Didner & Gerge Fonder		11 233 848	2,91	1,64	-376 921
ODIN Fonder		5 300 000	1,39	0,78	650 000
Första AP-fonden		4 920 256	1,28	0,72	-3 449 504
Avanza Pension		4 272 869	1,11	0,62	485 795
Dan Sten Olsson med familj och stiftelse		4 045 004	1,06	0,59	225 000
TIN Fonder		4 056 869	1,05	0,59	403 382
Andra AP-fonden		3 416 211	0,89	0,50	-1 362 527
Livförsäkringsbolaget Skandia		3 214 081	0,83	0,47	-90 969
Janus Henderson Investors		3 015 714	0,79	0,44	-176 202
Futur Pension		2 756 884	0,72	0,40	-9 078
Martin Larsson (Chalex AB)		2 532 899	0,66	0,37	-28 198
Danske Invest (Lux)		2 282 000	0,60	0,33	9 000
BlackRock		2 134 488	0,56	0,31	141 888
AFA Försäkring		2 011 989	0,52	0,29	915 245
Skandia Fonder		1 969 850	0,51	0,29	48 000
Länsförsäkringar Fonder		1 874 514	0,49	0,27	-196 550
DNB Fonder		1 855 614	0,48	0,27	1 070 482
Nordnet Pensionsförsäkring		1 458 546	0,38	0,21	115 152
JP Morgan Asset Management		1 295 874	0,34	0,19	176 865
Allianz Global Investors		1 153 593	0,30	0,17	-192 407
Naventi Fonder		1 124 367	0,29	0,16	-127 027
Sensor Fonder		1 101 092	0,29	0,16	
Highclere International Investors LLP		1 057 257	0,28	0,16	-1 144 832
Aktia Asset Management		1 009 542	0,26	0,15	-38 590
Svenska Handelsbanken AB for PB		981 563	0,25	0,14	-33 840
Vanguard		926 367	0,24	0,14	2 635
Fondita Fonder		920 000	0,24	0,13	
Schroders		861 208	0,23	0,13	102 333
Amundi		843 014	0,22	0,12	
RAM Rational Asset Management		789 317	0,21	0,12	
Evli Fonder		765 000	0,20	0,11	102 500
Global X Management Company LLC		754 349	0,20	0,11	491 200
Kuwait Investment Authority		750 000	0,19	0,11	76 132
Consensus Asset Management		710 000	0,19	0,10	240 665
Michael Knutsson		700 000	0,18	0,10	
Varma Mutual Pension Insurance Company		675 000	0,18	0,10	
Knutsson Holdings AB		650 000	0,17	0,09	100 000
CamGestion		620 770	0,16	0,09	
DJE Kapital AG		607 900	0,16	0,09	
Lancelot Asset Management AB		600 000	0,15	0,09	-50 000
American Century Investment Management		575 469	0,15	0,08	128 322
Nordea Funds (Lux)		527 974	0,14	0,08	
Carnegie Fonder		515 000	0,13	0,08	
Handelsbanken Liv Försäkring AB		489 799	0,13	0,07	72 004
Delaware Investments		468 841	0,12	0,07	-73 392
Deka Investments		450 267	0,12	0,07	
Van Eck		444 592	0,12	0,07	123 753
BNP Paribas Asset Management		406 044	0,11	0,06	-97 280
TOPP 50 INSTITUTIONELLA ÄGARE	0	129 366 501	33,68	18,90	
ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE	33 399 137	222 684 120	66,32	81,10	
TOTALT	33 399 137	352 050 621	100,00	100,00	

Källa: Holdings från Modular Finance,

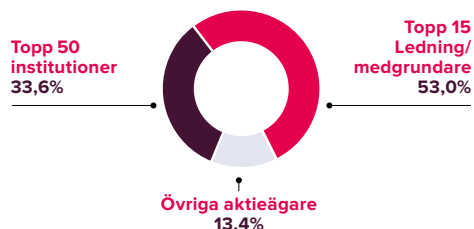
INTERNATIONELLT ÄGANDE TOPP 50 INSTITUTIONER

ANDEL KAPITAL



INSTITUTIONELLT ÄGANDE VS LEDNING / MEDGRUNDARE

ANDEL KAPITAL





INFORMATION OM NASDAQ FIRST NORTH GROWTH MARKET

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

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

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

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

REDOVISNING OCH VÄRDERINGSPRINCIPER

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

Bolagets redovisningsprinciper finns beskrivna i den senast avgivna årsredovisningen.

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

REVISORS GRANSKNING

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

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Delårsrapport Q3, oktober-december 2020	18 februari 2021
Delårsrapport Q4, januari-mars 2021	20 maj 2021
Delårsrapport Q1, april-juni 2021	18 augusti 2021

FÖR YTTERLIGARE INFORMATION

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

För frågor om denna rapport, vänligen kontakta:

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



UNDERTECKNANDE OCH INTYGANDE

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

Karlstad, Sverige, 18 november 2020

Kicki Wallje-Lund
Styrelseordförande

David Gardner

Ulf Hjalmarsson

Jacob Jonmyren

Matthew Karch

Erik Stenberg

Lars Wingefors
Verkställande direktör

Denna delårsrapport är sådan information som Embracer Group är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 18 november 2020 kl, 06:00 CET.

RESULTATRÄKNING – KONCERNEN

MSEK	Jul–sep 2020	Jul–sep 2019	Apr–sep 2020	Apr–sep 2019	Apr 2019– mar 2020
Nettoomsättning	2 383,2	1 259,7	4 451,9	2 401,8	5 249,4
Aktiverat arbete för egen räkning	273,4	176,6	521,3	307,8	752,8
Övriga rörelseintäkter	64,1	66,9	128,6	111,9	305,9
Vinst från omvärdering av intresseföretag	41,4		41,4		
Summa rörelsens intäkter	2 762,1	1 503,3	5 143,2	2 821,4	6 308,1
Rörelsens kostnader					
Handelsvaror	-1 034,1	-635,1	-1 794,0	-1 163,1	-2 576,0
Övriga externa kostnader	-359,7	-191,8	-651,9	-369,3	-784,0
Personalkostnader	-398,8	-258,2	-777,5	-481,4	-1 130,0
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-795,6	-341,7	-1 541,6	-649,9	-1 475,9
Summa rörelsens kostnader	-2 588,2	-1 426,8	-4 765,0	-2 663,7	-5 965,9
Andel i intresseföretags resultat efter skatt	-0,5		14,3		3,2
Rörelseresultat	173,4	76,4	392,5	157,7	345,4
<i>Resultat från finansiella poster:</i>					
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	112,0	9,4	114,4	18,0	94,3
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	-21,8	-6,1	-59,9	-12,7	-30,9
Summa finansiella poster	90,2	3,3	54,6	5,3	63,4
Resultat efter finansiella poster	263,6	79,7	447,1	163,0	408,8
Resultat före skatt	263,6	79,7	447,1	163,0	408,8
Skatt på periodens resultat	-35,8	-15,1	-128,8	-45,6	-125,5
Periodens resultat	227,8	64,6	318,3	117,4	283,3
<i>Hänförligt till:</i>					
Moderföretagets aktieägare	228,1	65,0	319,1	118,2	284,9
Innehav utan bestämmande inflytande	-0,3	-0,4	-0,8	-0,8	-1,6
Resultat per aktie, SEK	0,60	0,21	0,85	0,38	0,91
Genomsnittligt antal utestående aktier, miljoner	378	310	373	309	311

BALANSRÄKNING – KONCERNEN

MSEK	30 sep 2020	30 sep 2019	31 mar 2020
Immateriella anläggningstillgångar	13 768,2	5 521,6	5 870,9
Materiella anläggningstillgångar	203,0	169,9	184,5
Finansiella anläggningstillgångar	395,0	218,1	251,1
Varulager	380,5	385,4	352,8
Kortfristiga fordringar	1 983,2	1 579,4	1 467,6
Likvida medel	3 579,1	2 867,9	2 510,3
Summa tillgångar	20 309,0	10 742,3	10 637,2
Aktiekapital	1,1	0,9	0,9
Övrigt tillskjutet kapital	12 921,8	5 289,1	5 300,5
Annat eget kapital inkl årets resultat	815,9	895,3	1 093,9
Avsättningar	1 547,2	1 214,0	1 241,0
Långfristiga skulder	1 174,9	214,6	221,8
Kortfristiga skulder	3 848,1	3 128,3	2 779,1
Summa eget kapital och skulder	20 309,0	10 742,3	10 637,2
Räntebärande fordringar uppgår till	3 579,1	2 867,9	2 510,3
Räntebärande skulder uppgår till	3 229,4	1 768,4	1 490,9

EGET KAPITAL – KONCERNEN

MSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl, periodens resultat	Minoritetens andel	Eget kapital i koncernen
Belopp per 1 april 2020	0,9	5 300,5	1 068,8	25,1	6 395,4
Omräkningsdifferens			-688,2		-688,2
Nyemission	0,2	7 656,0			7 656,2
Emissionskostnader ¹⁾		-43,7			-43,7
Skatteeffekt		9,0	93,3		102,3
Övrigt				-0,6	-0,6
Periodens resultat			318,3	-0,8	317,5
Belopp per 30 september 2020	1,1	12 921,8	792,2	23,7	13 738,8

¹⁾ Emissionskostnader består av kostnader för emissionen 43,7 MSEK och skatteeffekt av kostnaderna om 9,0 MSEK.

KASSAFLÖDE I SAMMANDRAG – KONCERNEN

MSEK	Jul–sep 2020	Jul–sep 2019	Apr–sep 2020	Apr–sep 2019	Apr 2019–mar 2020
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet	852,1	364,7	1 722,0	667,6	1 604,2
Förändringar i rörelsekapitalet	-47,5	-79,9	-185,0	55,5	124,1
Kassaflöde från den löpande verksamheten	804,7	284,8	1 537,0	723,1	1 728,3
Kassaflöde från investeringsverksamheten					
Förvärv av dotterföretag/rörelse	-773,9	-802,7	-1 877,7	-802,9	-905,7
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-484,1	-391,9	-978,5	-770,0	-1 653,4
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-12,8	-8,6	-29,0	-19,2	-42,4
Förvärv av finansiella tillgångar	3,6	-0,1	-14,0	-2,4	-32,6
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	513,7	619,6	2 454,0	802,8	473,5
Periodens kassaflöde	51,3	-298,9	1 091,8	-68,6	-432,3
Likvida medel vid periodens början	3 525,1	3 159,0	2 510,3	2 929,1	2 929,1
Omräkningsdifferens i likvida medel	2,7	7,8	-23,0	7,4	13,5
Likvida medel vid periodens slut	3 579,1	2 867,9	3 579,1	2 867,9	2 510,3

RESULTATRÄKNING – MODERFÖRETAGET

MSEK	Jul–Sep 2020	Jul–Sep 2019	Apr–Sep 2020	Apr–Sep 2019	Apr 2019– mar 2020
Nettoomsättning	252,9	183,0	442,7	284,3	495,9
Övriga rörelseintäkter	0,0	2,7	0,0	2,7	11,1
Summa rörelsens intäkter	252,9	185,8	442,7	287,0	507,0
Rörelsens kostnader					
Övriga externa kostnader	-2,6	-6,2	-26,1	-10,6	-64,3
Personalkostnader	-5,3	-2,2	-10,0	-4,0	-12,8
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-133,9	-95,4	-217,5	-171,2	-333,3
Summa rörelsens kostnader	-141,8	-103,8	-253,6	-185,8	-410,4
Rörelseresultat	111,1	81,9	189,1	101,2	96,6
Resultat från finansiella anläggningstillgångar	1,3	2,5	2,6	4,6	39,7
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	10,7	16,1	11,0	27,5	83,0
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	-364,4	-5,4	-397,0	-10,4	-21,5
Summa finansiella poster	-352,4	13,2	-383,4	21,6	101,2
Resultat efter finansiella poster	-241,2	95,1	-194,4	122,8	197,8
Bokslutsdispositioner	0,0	0,0	0,0	0,0	-60,0
Resultat före skatt	-241,2	95,1	-194,4	122,8	137,8
Skatt på periodens resultat	51,9	-20,9	41,9	-27,0	-29,7
Periodens resultat	-189,3	74,2	-152,5	95,8	108,1

BALANSRÄKNING I SAMMANDRAG – MODERFÖRETAGET

MSEK	30 sep 2020	30 sep 2019	31 mar 2020
Immateriella anläggningstillgångar	434,8	382,7	393,8
Materiella anläggningstillgångar	5,5		1,6
Finansiella anläggningstillgångar	9 156,9	2 678,6	2 813,6
Kortfristiga fordringar	1 733,1	771,6	927,7
Likvida medel	2 083,3	2 069,5	1 954,5
SUMMA TILLGÅNGAR	13 413,5	5 902,4	6 091,2
Eget kapital	11 965,9	5 552,0	5 575,1
Obeskattade reserver	140,6	95,6	140,6
Avsättningar	3,6	3,6	3,6
Långfristiga skulder	1 117,3	214,6	221,7
Kortfristiga skulder	186,1	36,5	150,2
Summa eget kapital och skulder	13 413,5	5 902,4	6 091,2

NYCKELTAL – KONCERNEN

Finansiella mått som är definierade eller specificerade enligt BFNAR	Jul–Sep 2020	Jul–Sep 2019	Apr–Sep 2020	Apr–Sep 2019	Apr 2019–mar 2020
Nettoomsättning, MSEK	2 383,2	1 259,7	4 451,9	2 401,8	5 249,4
Rörelseresultat, MSEK	173,4	76,4	392,5	157,7	345,4
Resultat före skatt, MSEK	263,6	79,7	447,1	163,0	408,8
Resultat efter skatt, MSEK	227,8	64,6	318,3	117,4	283,3
Antal aktier vid periodens slut, tusental ¹⁾	385 450	311 905	385 450	311 905	312 067
Genomsnittligt antal aktier, tusental ¹⁾	377 834	309 759	373 135	308 737	311 411
Medelantalet heltidsanställda under perioden	2 807	1 487	2 494	1 426	1 663
Antal anställda vid periodens slut	3 024	1 632	3 024	1 632	1 873
Alternativa nyckeltal som inte är definierade eller specificerade enligt BFNAR	Jul–Sep 2020	Jul–Sep 2019	Apr–Sep 2020	Apr–Sep 2019	Apr 2019–mar 2020
Nettoomsättningstillväxt, %	89	-1,0	85	14	3
EBITDA, MSEK	969,0	418,1	1 934,0	807,6	1 821,3
EBITDA-marginal, %	41	33	43	34	35
Operativt EBIT, MSEK	652,5	240,7	1 364,3	444,8	1 033,0
EBIT, MSEK	173,4	76,4	392,5	157,7	345,4
EBIT-marginal, %	7	6	9	7	7
Soliditet, %	68	58	68	58	60
Justerat resultat per aktie, SEK ¹⁾	1,80	0,65	3,32	1,16	2,81
Resultat per aktie, SEK ¹⁾	0,60	0,21	0,85	0,38	0,91
Lämnad utdelning per aktie, SEK	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
<i>Härledning av de Alternativa nyckeltalen operativt EBIT och EBITDA</i>					
Rörelseresultat, EBIT, MSEK	173,4	76,4	392,5	157,7	345,4
Avskrivningar som återläggs i operativt EBIT					
- Goodwill, MSEK	401,1	51,7	776,4	97,2	285,1
- IP-rättigheter, MSEK	104,2	100,5	206,4	169,7	359,4
- Övervärde på Partner Publishing/Film, MSEK	15,3	12,0	30,3	20,2	43,1
Omvärdering av aktier i intresseföretag	-41,4		-41,4		
Operativt EBIT, MSEK	652,5	240,7	1 364,3	444,8	1 033,0
- Övriga avskrivningar, MSEK	275,0	177,4	528,3	362,9	788,3
Omvärdering av aktier i intresseföretag	41,4		41,4		
EBITDA, MSEK	969,0	418,1	1 934,0	807,6	1 821,3

¹⁾ Omräkning har gjorts med hänsyn till verkställd split 3:1 den 8 oktober 2019 i enlighet med beslut av årsstämman den 17 september 2019. 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 delårsrapport. Nettoomsättningstillväxten redovisas av bolaget eftersom detta nyckeltal anses bidra till investerarens förståelse för bolagets historiska utveckling. EBITDA och EBITDA-marginal redovisas då det är ett av vissa investerare, värdepappersanalytiker och andra intressenter vanligen använt mått på bolags finansiella resultat. Bolaget har valt att redovisa operativt EBIT för att ge en rättvisande bild av den operativa verksamheten. Det alternativa nyckeltalet exkluderar avskrivningar på förvärvsrelaterad goodwill, övervärden av specifika affärsområden (för närvarande Partner Publishing/Film) och värdet på IP-rättigheter (varumärken, patent, copyright etc.). Soliditet anges då bolaget anser att det är ett av vissa investerare, finansanalytiker och andra intressenter vanligen använt mått på bolagets finansiella ställning.

DEFINITIONER AV NYCKELTAL, KONCERNEN

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

DEFINITIONER, KVARTALSINFORMATION

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

KVARTALSINFORMATION PER KALENDERÅR

	2017					2018					2019					2020		
	Jan-mar	Apr-jun	Jul-sep	Okt-dec	Helår	Jan-mar	Apr-jun	Jul-sep	Okt-dec	Helår	Jan-mar	Apr-jun	Jul-sep	Okt-dec	Helår	Jan-mar	Apr-jun	Jul-sep
Koncernen totalt																		
Nettoomsättning, MSEK	82	86	85	255	508	633	838	1273	1381	4 124	1631	1142	1260	1509	5 541	1339	2 069	2 383
EBITDA, MSEK	42	40	35	156	273	226	207	215	326	974	619	390	418	518	1 945	495	965	969
Operativt EBIT, MSEK	35	34	28	106	202	131	70	103	197	501	396	204	241	302	1 143	286	712	653
EBIT, MSEK	32	30	24	102	188	107	53	91	152	403	172	81	76	91	421	97	219	173
Resultat efter skatt, MSEK	24	23	19	73	139	81	33	65	114	294	103	53	65	34	254	132	91	228
Genomsnittligt antal utestående aktier (A och B), milj. ¹⁾	216	216	217	238	222	238	241	265	283	252	283	308	310	312	303	312	368	385
Resultat per aktie, SEK ¹⁾	0,11	0,11	0,09	0,31	0,63	0,34	0,14	0,25	0,44	1,17	0,37	0,17	0,21	0,11	0,84	0,42	0,26	0,60
Justerat resultat per aktie, SEK ¹⁾	0,12	0,12	0,10	0,33	0,68	0,42	0,19	0,28	0,55	1,50	1,00	0,51	0,65	0,68	2,82	0,97	1,51	1,80
Kassaflöde från den löpande verksamheten, MSEK	30	22	29	99	179	700	165	-740	455	579	777	441	283	239	1 740	766	732	805
Fritt kassaflöde, MSEK	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	47	-116	-207	-	276	204	311
Nettoomsättningstillväxt, %	90%	62%	9%	99%	68%	673%	878%	1403%	441%	713%	158%	36%	-1%	9%	34%	-18%	81%	89%
Organisk tillväxt, %	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	74%	51%
Organiskt tillväxt, valutajusterad, %	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	71%	61%
EBITDA-marginal, %	51%	46%	41%	61%	54%	36%	25%	17%	24%	24%	38%	34%	33%	34%	35%	37%	47%	41%
Operativ EBIT-marginal, %	43%	39%	32%	41%	40%	20%	8%	8%	14%	12%	25%	18%	19%	20%	21%	21%	34%	27%
EBIT-marginal, %	39%	35%	28%	40%	37%	17%	6%	7%	11%	10%	11%	7%	6%	6%	8%	7%	11%	7%
Bruttovinst (Nettoomsättning – Handelsvaror), MSEK	57	61	55	186	360	313	372	378	542	1 604	889	614	625	762	2 889	673	1 309	1 349
Bruttovinst-marginal, %	70%	72%	65%	73%	71%	50%	44%	30%	39%	39%	55%	54%	50%	51%	52%	50%	63%	57%
Nettoomsättning per affärsområde																		
Games - THQ Nordic, MSEK	82	86	85	255	508	135	146	124	352	756	143	185	330	333	991	307	488	567
Games - Deep Silver, MSEK	-	-	-	-	-	257	338	252	187	1 033	794	373	442	467	2 076	515	613	507
Games - Coffee Stain, MSEK	-	-	-	-	-	-	-	-	14	14	98	83	45	36	261	82	172	130
Games - Saber, MSEK	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	349	259
Games - DECA Games, SEK m	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	33
Totalt Games	82	86	85	255	508	391	484	376	553	1 803	1 035	641	816	836	3 328	904	1 622	1 495
Partner Publishing/Film, MSEK	-	-	-	-	-	242	354	897	828	2 320	596	501	444	673	2 213	436	447	888
Specifikation av Nettoomsättningen – affärsområde Games																		
Egna varumärken, %	67%	76%	74%	82%	77%	34%	39%	50%	72%	50%	84%	80%	78%	79%	80%	70%	74%	66%
Förlagstitlar, %	33%	24%	26%	18%	23%	66%	61%	50%	28%	50%	16%	20%	22%	21%	20%	30%	26%	34%
Egna varumärken, MSEK	55	66	63	208	391	134	189	188	396	907	871	510	637	657	2 675	633	1 194	994
Förlagstitlar, MSEK	27	20	22	47	116	257	295	188	157	897	164	131	179	178	653	270	428	501
Försäljning av nya releaser per kvartal, %	36%	16%	39%	74%	-	63%	20%	31%	58%	-	75%	18%	32%	35%	-	38%	45%	33%
Försäljning av releaser från tidigare år per kvartal, %	64%	84%	61%	26%	-	37%	80%	69%	42%	-	25%	82%	68%	65%	-	62%	55%	67%
Försäljning av nya releaser per kvartal, MSEK	30	14	34	190	-	246	98	117	321	-	781	118	261	291	-	345	733	488
Försäljning av releaser fr. tidigare år per kvartal, MSEK	52	72	51	65	-	145	386	259	232	-	254	524	555	545	-	559	889	1 007
Försäljning av fysiska produkter, %	49%	31%	44%	60%	50%	62%	50%	48%	59%	55%	39%	29%	26%	31%	32%	22%	26%	24%
Försäljning av digitala produkter, %	51%	69%	56%	40%	50%	38%	50%	52%	41%	45%	61%	71%	74%	69%	68%	78%	74%	76%
Försäljning av fysiska produkter, MSEK	40	27	36	150	253	243	242	179	324	988	407	189	215	259	1 070	195	419	352
Försäljning av digitala produkter, MSEK	42	59	49	102	251	148	242	197	229	815	628	452	601	577	2 258	709	1 203	1 143
Avskrivningar																		
Utvecklade spel, MSEK	-6	-6	-7	-43	-62	-59	-109	-80	-93	-341	-192	-162	-144	-133	-631	-148	-191	-222
Övriga immateriella tillgångar (film mm), MSEK	-	-	-	-	-	-33	-24	-27	-31	-115	-25	-16	-26	-76	-144	-53	-55	-43
Summa	-6	-6	-7	-43	-62	-92	-133	-107	-124	-455	-217	-179	-170	-209	-775	-201	-246	-265
Förvävsrelaterade avskrivningar																		
Förvärvat IP-rättigheter, MSEK	-3	-3	-4	-4	-14	-11	-7	-9	-8	-33	-166	-69	-101	-123	-458	-67	-102	-104
Partner Publishing/Film, MSEK	-	-	-	-	-	-12	-10	-2	-9	-33	-15	-8	-12	-11	-46	-12	-15	-15
Goodwill, MSEK	-	-	-	-	-	-1	-1	-2	-28	-32	-43	-45	-52	-77	-218	-110	-375	-401
Summa	-3	-3	-4	-4	-14	-24	-17	-13	-45	-99	-224	-123	-164	-211	-722	-189	-492	-521
Totalt immateriella tillgångar	-10	-9	-10	-47	-76	-116	-150	-120	-169	-554	-441	-302	-334	-420	-1 497	-390	-738	-786
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar																		
Externt utvecklade spel och förskott, MSEK	54	44	59	54	212	115	114	132	167	528	189	225	166	152	732	193	209	172
Pågående internt utvecklade spel, MSEK	13	14	19	33	80	58	94	102	106	359	116	131	177	221	645	224	248	273
Övriga inv. i immateriella anläggningstillg., MSEK	-	-	-	11	11	12	31	18	31	91	20	22	43	46	131	40	41	39
Förvärvat IP-rättigheter, MSEK	-	-	4	-	4	-	0	22	11	32	0	0	6	0	7	8	0	0
Totalt	67	59	82	98	306	185	239	273	314	1 010	326	378	392	419	1 515	465	498	484
Färdigställda spel																		
Färdigställda spel, MSEK	1	2	40	134	176	123	47	50	162	383	220	168	104	152	644	165	253	311
Övriga nyckeltal																		
Totalt antal pågående utvecklingsprojekt	32	30	29	36	-	54	51	55	77	-	80	81	86	96	-	103	125	135
Antal offentliggjorda utvecklingsprojekt	14	13	13	12	-	19	17	20	29	-	32	34	37	44	-	43	52	53
Antal icke offentliggjorda utvecklingsprojekt	18	17	16	24	-	35	34	35	48	-	48	47	49	52	-	60	73	82
Totalt antal spelutvecklare (interna)	78	82	163	178	-	536	565	608	613	-	860	882	1 162	1 237	-	1 359	2 076	2 551
Totalt antal spelutvecklare (externa)	282	306	261	229	-	714	692	740	871	-	807	946	1 110	1 021	-	1 006	1 109	1 042
Totalt antal medarbetare utanför spelutveckling	44	44	45	55	-	470	486	554	529	-	541	590	709	713	-	744	790	851
Totalt antal sysselsatta	404	432	469	462	-	1 720	1 743	1 902	2 013	-	2 208	2 418	2 981	2 970	-	3 109	3 975	4 445
Antal studios																		
Totalt antal externa studios	-	-	-	-	-	18	29	26	26	-	42	48	55	58	-	58	55	56
Totalt antal interna studios	-	-	-	-	-	10	10	10	10	-	17	18	18	20	-	26	33	46
Totalt antal studios	-	-	-	-	-	28	39	36	36	-	59	66	73	78	-	84	88	102
Totalt antal IP	-	-	-	-	-	91	106	107	119	-	136	138	148	154	-	160	174	195

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

EMBRACER⁺ GROUP

Embracer Group är ett moderbolag till bolag som utvecklar och förlägger PC-, konsol- och mobilspel för den globala spelmarknaden. Embracer Group har en bred spelportfölj med över 190 ägda varumärken, som till exempel Saints Row, Goat Simulator, Dead Island, Darksiders, Metro, MX vs ATV, Kingdoms of Amalur, TimeSplitters, Satisfactory, Wreckfest, Insurgency, World War Z och många fler.

Bolaget har huvudkontor i Karlstad och global närvaro genom de sex operativa koncernerna: THQ Nordic GmbH, Koch Media GmbH/Deep Silver, Coffee Stain AB, Amplifier Game Invest, Saber Interactive och DECA Games. Bolaget har 46 interna studios och fler än 4 000 medarbetare och kontrakterade utvecklare i fler än 40 länder.