

EMBRACER⁺ GROUP

19/20

DELÅRSRAPPORT 3

OKTOBER – DECEMBER 2019
EMBRACER GROUP AB (PUBL)
ORG NR. 556582-6558

OPERATIVT EBIT ÖKADE MED 54% TILL 302 MSEK

TREDJE KVARTALET, OKTOBER–DECEMBER 2019 (JÄMFÖRT MED OKTOBER–DECEMBER 2018)

- > Nettoomsättningen uppgick till 1 508,5 MSEK (1 380,6). Nettoomsättning för affärsområdet Games ökade 51% till 835,7 MSEK (552,5) medan affärsområdet Partner Publishing/Film minskade med 19% till 672,9 MSEK (828,1) till följd av att inga större lanseringar gjordes under kvartalet jämfört med samma period förra året. Intäkterna från två titlar svarade under samma period förra året för mer än skillnaden jämfört med årets intäkter.
- > EBITDA ökade med 59% till 518,4 MSEK (326,4), vilket motsvarar en EBITDA-marginal på 34%.
- > Operativt EBIT steg 54% till 302,1 MSEK (196,8) motsvarande en Operativ EBIT-marginal på 20%.
- > Ökningen i EBITDA och operativt EBIT förklaras främst av försäljningsökningen i affärsområdet Games och en förbättrad bruttomarginal inom Games till följd av en ökad andel intäkter från digital försäljning och ägda titlar.
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet uppgick till 552,0 MSEK (360,1).
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 239,5 MSEK (455,0).
- > Resultat per aktie var 0,11 SEK (0,44).
- > Justerat resultat per aktie var 0,68 SEK (0,55).

Nyckeltal koncernen	Okt–dec 2019	Okt–dec 2018	Apr–dec 2019	Apr–dec 2018	Jan 2018– mar 2019
Nettoomsättning, MSEK	1 508,5	1 380,6	3 910,3	3 490,7	5 754,1
EBITDA, MSEK	518,4	326,4	1 326,1	748,1	1 592,6
Operativt EBIT, MSEK	302,1	196,8	747,0	369,9	897,1
EBIT, MSEK	91,0	152,1	248,8	295,4	574,6
Resultat efter skatt, MSEK	33,6	114,2	151,1	212,7	396,8
Kassaflöde från löpande verksamhet, före förändringar i rörelsekapitalet, MSEK	552,0	360,1	1 219,6	721,1	1 440,0
Kassaflöde från löpande verksamhet, MSEK	239,5	455,0	962,6	-120,6	1 356,4
Omsättningstillväxt, %	9	441	12	720	1 034
EBITDA-marginal, %	34	24	34	21	28
Operativ EBIT-marginal, %	20	14	19	11	16

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



KOMMENTAR FRÅN VD**OPERATIVT EBIT ÖKADE
MED 54% TILL 302 MSEK**

Koncernen hade ytterligare ett stabilt kvartal med förbättrad lönsamhet. Koncernens nettoomsättning uppgick till 1 509 MSEK (1 381). Vårt affärsområde Games med Deep Silver, THQ Nordic och Coffee Stain ökade intäkterna med 51%, vilket gav en nettoomsättning på 836 MSEK (552) under kvartalet. Tillväxten drevs främst av en stabil katalogförsäljning från titlar som Metro Exodus, Wreckfest och Satisfactory, samt av lanseringen av Darksiders Genesis och Shenmue III. Försäljningen inom affärsområdet Partner Publishing/Film minskade med 19% till 673 MSEK (828) på grund av att det saknades större lanseringar under kvartalet jämfört med föregående år. Affärsområdet utvecklades trots detta bättre än ledningens förväntningar tack vare att Filmverksamheten gick starkt.

EBITDA ökade 59% till 518 MSEK (326), motsvarande en EBITDA-marginal på 34% (24). Operativt EBIT ökade 54% till 302 MSEK vilket höjde den operativa EBIT-marginalen till 20% (14). Den förbättrade lönsamheten förklarades av goda bruttomarginaler till följd av en gynnsam förskjutning av försäljningsmixen mot affärsområdet Games, samt en högre andel digital försäljning och intäkter från ägda titlar. Alla tre operativa koncerner bidrog till koncernens operativa EBIT under kvartalet.

FÖRVÄRV OCH NYA STUDIOS

I december hade jag glädjen att välkomna Tarsier Studios till koncernen. Jag har ett stort förtroende för kompetensen i den Malmöbaserade studion med sina 15 år i spelbranschen. Vi ser fram emot att stödja dem med långsiktiga investeringar i nya varumärken. Förvärvet gjordes av vårt helägda dotterbolag Goodbye Kansas Game Invest, som efter kvartalet namnändrades till Amplifier Game Invest.

Amplifier Game Invest, som vi förvärvade i augusti 2019, är på väg att bli en allt viktigare plattform för våra investeringar i nya varumärken. Från och med idag är de officiellt vår fjärde operativa koncern. Under och efter kvartalet etablerade de två nya studios tillsammans med erfarna spelutvecklare. De här satsningarna bygger på en ny partnermodell utformad för att locka topptalanger med incitament och affärsmässigt stöd från koncernen, samtidigt som de bibehåller full kreativ integritet. De nya studiorna är River End Games i Göteborg och C77 Entertainment i Seattle, USA. Baserat på samma koncept etablerade THQ Nordic en ny studio med namnet Nine Rocks Games i Bratislava, Slovakien. Dessutom har ytterligare två studios etablerats inom koncernen sedan 1 januari, vilka kommer att presenteras vid en senare tidpunkt. Framöver kommer nya studios att kommuniceras genom våra operativa koncerner.

Amplifier Game Invest gjorde en kompletterande investering i den norska fiskesimulatorutvecklaren Misc Games, varefter de äger 55% av studion.

Slutligen ingick Koch Media i morse ett avtal om att förvärva Voxler, den franska studion bakom Let's Sing-serien och andra titlar i musikspelgenren. Koch Media har samarbetat med Voxler som en extern utvecklingsstudio under de senaste tio åren. Köpeskillingen för 100% av aktierna var cirka 1,9 MEUR.

I och med detta uppgår det totala antalet hel- eller majoritetsägda utvecklingsstudior i koncernen till 26 när detta skrivs, jämfört med 10 för ett år sedan och 20 vid rapportperiodens utgång. I slutet av 2019 hade koncernen 2 258 interna och externa spelutvecklare, en ökning med 52% jämfört med motsvarande tidpunkt för ett år sedan.

FORTSATT VÄXANDE SPELUTVECKLINGSPIPELINE

De nya studioinitiativen innebär långsiktiga investeringar i att bygga spännande innehåll och varumärken som kan bli en viktig komponent i vår framtida organiska tillväxt. Notera att utvecklingscykeln för nya spel löper över flera år och att bidraget från dessa investeringar därför ligger några år fram i tiden.

Redan idag har vi den starkaste pipelinen någonsin med 96 titlar under utveckling runt om i koncernen, av vilka 52 ännu inte är utannonserade.

Jag vill än en gång betona att vi sätter kvaliteten främst i alla våra utvecklingsprojekt. För alla våra intressenters skull tar vi oss alltid tid att bygga de bästa möjliga spelen. Några kommande höjdpunkter i det innevarande kvartalet fram till slutet av mars, är lanseringen av Darksiders Genesis för konsol, Satisfactory uppdatering #3 och lanseringen av Metro Exodus på Steam samt spelets sista DLC Sam's Story för alla plattformar. Det är också glädjande att filmen Parasit, av den koreanska regissören Boon Joon-Ho, som marknadsförs och distribueras exklusivt i Tyskland, Schweiz och Österrike av Koch Film, vann fyra Oscars för årets bästa film, bästa regi, bästa originalmanus och bästa internationella film. Det ger ytterligare drag till verksamheten efter förvärvet av KSM Films förra året. Koch Film kommer delvis att kompensera för att det blir ännu ett kvartal utan större lanseringar i Partner Publishing.

Vår ambition är fortfarande att ha minst två AAA-spel redo för lansering under nästa verksamhetsår. Detta är vår plan, men det vore klokt att påminna om att vi aldrig kan vara helt säkra på utvecklingsplaner och deadlines. Den ständiga frågan är när Biomutant kommer att lanseras, och där blir vi tyvärr fortfarande svaret skyldiga. Teamet är litet, cirka 20 personer, så slutförandet tar längre tid än för ett större team. THQ Nordic kommer att meddela ett lanseringsdatum när de är säkra på att de kan släppa en produkt som uppfyller förväntningarna.

STOR POTENTIAL I KONCERNEN

Koncernen fortsatte att växa i antal ägda varumärken, utvecklingsstudios och anställda. Vi är nu över 3 000 medarbetare och 26 ägda studios. Det finns en stark dynamik i en koncern där så mycket talang samlas. Det ligger en stor potential att utveckla samarbeten inom koncernen, sammanföra idéer och lösningar på återkommande problem och dela professionella erfarenheter. Vi har fortfarande bara skrapat på ytan till den verkliga potentialen i sådant samarbete. Arbetet med att bygga moderföretaget har gått framåt och vi har förstärkt vår kapacitet ytterligare. Vi står nu bättre rustade än någonsin för att dra nytta av de energi och kreativitet som finns i koncernen. När vi fortsätter att växa kommer vi att öppna nya karriärvägar, erbjuda verktyg för "best practice" och stärka vårt ramverk för hållbarhet – "Smarter business".

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

Hoppas vi ses snart.

Vänliga hälsningar från Värmland.

19 februari 2020, Karlstad, Sverige

Lars Wingefors,
Grundare och VD



FINANSIELL UTVECKLING

Alla kommentarer avser kvartalet om inte annat anges. Utvecklingen för delårsperioden nio månader, april-december 2019 har samma förklaring, såvida inte annan kommentar lämnas specifikt för niomånadersperioden.

KONCERNENS INTÄKTER

Nettoomsättning per affärsområde, MSEK	Okt-dec 2019	Okt-dec 2018	Förändr.	Apr-dec 2019	Apr-dec 2018	Förändr.
Games - THQ Nordic	333,0	351,9	-5%	847,7	621,6	+36%
Games - Deep Silver	466,6	186,7	+150%	1 281,7	776,7	+65%
Games - Coffee Stain	36,1	13,9	+160%	163,6	13,9	+1 077%
Games delsumma	835,7	552,5	+51%	2 293,0	1 412,2	+62%
Partner Publishing/Film	672,9	828,1	-19%	1 617,2	2 078,5	-22%
Total nettoomsättning	1 508,5	1 380,6	+9%	3 910,3	3 490,7	+12%

Koncernens nettoomsättning under kvartalet ökade med 9% eller 127,9 MSEK jämfört med förra året och var därmed årets starkaste kvartal. Ökningen drevs av affärsområdet Games (+51%), medan nettoomsättningen inom affärsområdet Partner Publishing/Film minskade med 19%. Affärsområdet Games hade en god utveckling som drevs av nya lanseringar, stabil katalogförsäljning och bidrag från förvärvade enheter.

Den minskade nettoomsättningen för affärsområdet Partner Publishing/Film beror främst på att färre betydande lanseringar genomfördes under kvartalet. Intäkterna från två titlar svarade under samma period förra året för mer än skillnaden jämfört med årets intäkter. Frånvaron av större lanseringar under kvartalet motverkades av en stark utveckling inom filmsegmentet, drivet av nya lanseringar och bidrag från förvärvet KSM. Koncernens nettoomsättning för de första nio månaderna växte med 12%, främst drivet av en god tillväxt i THQ Nordic och Deep Silver, samt tillkommande bidrag från Coffee Stain.

KONCERNENS KOSTNADER

Rörelsens kostnader, MSEK	Okt-dec 2019	Okt-dec 2018	Apr-dec 2019	Apr-dec 2018
Handelsvaror	-746,7	-838,3	-1 909,8	-2 199,5
Övriga externa kostnader	-231,4	-223,8	-600,7	-502,1
Personalkostnader	-305,0	-188,0	-786,4	-525,9
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-427,4	-174,3	-1 077,3	-452,8
Totala rörelsekostnader	-1 710,5	-1 424,4	-4 374,2	-3 680,2

Koncernens kostnader ökade till följd av förvärv och tillväxten inom affärsområdet Games. Posten handelsvaror minskade, främst på grund av en gynnsam förändring av försäljningsmixen från Partner Publishing/Film till affärsområdet Games. Förbättringen kan också tillskrivas en högre andel digital försäljning 69% (41%) och intäkter från ägda titlar 79% (72%) inom affärsområdet Games. Handelsvaror inkluderar replikeringskostnader, licensavgifter och royalties.



Ökningen av övriga externa kostnader och personalkostnader jämfört med föregående år förklaras av ökade investeringar i koncernens spelportfölj om 115,0 MSEK. Nettoökningen exklusive aktiverad spelutveckling uppgick till 9,6 MSEK och drevs främst av ökade omkostnader för att hantera den växande spelportföljen samt högre kostnader för att ytterligare förstärka koncerngemensamma funktioner. Kostnaderna för marknadsföring och försäljning minskade under kvartalet, främst till följd av skillnader mellan tidpunkten för produktreleaser.

KONCERNENS AVSKRIVNINGAR

Avskrivningar, MSEK	Okt–dec 2019	Okt–dec 2018	Apr–dec 2019	Apr–dec 2018
Immateriella tillgångar				
Utvecklade spel	-133,0	-92,9	-439,1	-281,6
Övriga immateriella tillgångar (Film etc.)	-76,1	-31,2	-119,1	-82,0
Summa	-209,1	-124,1	-558,2	-363,6
<i>Förvävsrelaterade avskrivningar</i>				
IP-rättigheter	-122,8	-7,7	-292,5	-22,7
Övervärden Partner Publishing/Film	-10,8	-9,4	-31,0	-20,8
Goodwill	-77,5	-27,6	-174,6	-31,0
Summa	-211,1	-44,7	-498,2	-74,5
Totalt immateriella tillgångar	-420,2	-168,8	-1 056,4	-438,1
Materiella tillgångar	-7,2	-5,5	-20,9	-14,7
Totala avskrivningar	-427,4	-174,3	-1 077,3	-452,8

Ökningen av avskrivningar på spel hänförs främst till nya lanseringar. Ökningen av avskrivningar på Övriga immateriella tillgångar (Film mm.) drevs främst av den stora nettoomsättningen för segmentet i kombination med införandet av KSM.

Ökningen av förvävsrelaterade avskrivningar hänförs till genomförda förvärv. Slutlig PPA för Bugbear fastställdes i kvartalet vilket påverkade förvävsrelaterade avskrivningar med 22,4 MSEK varav 17,4 MSEK avser föregående kvartal. Ökningen jämfört med förra året förklaras främst av fastställd PPA för Koch Media i januari-mars 2019.

Avskrivningsprinciper

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

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

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

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

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

KONCERNENS RESULTAT

Ökningen av koncernens EBITDA, från 326,4 MSEK till 518,4 MSEK och Operativ EBIT, från 196,8 MSEK till 302,1 MSEK, i kvartalet drevs av ökad nettoomsättning och förbättrad bruttomarginal, främst förklarad av en gynnsam förändring av försäljningsmixen från Partner Publishing/Film till Games; och inom Games, från fysisk till digital försäljning och från förlagstitlar till ägda titlar. Kvartalets EBIT minskade från 152,1 MSEK till 91,0 MSEK, främst till följd av högre förvävsrelaterade avskrivningar, -211,1 MSEK (-44,7).



KONCERNENS KASSAFLÖDE OCH FINANSIELL STÄLLNING

Kvartalets kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapital uppgick till 552,0 MSEK (360,1). Ökningen beror främst på det förbättrade rörelseresultatet. Betalad skatt för de första nio månaderna uppgick till –121,7 MSEK.

Förändringen av rörelsekapital uppgick till –312,5 MSEK (+94,9). Det förekom ingen effekt av forfaiting under kvartalet då nyttjandet var noll den 30 september och 31 december. Föregående år ökade posten forfaiting med cirka 43 MSEK under kvartalet. Justering för effekten av forfaiting uppgår förändring i rörelsekapital till –312,5 MSEK (+51,9).

Skillnaden förklaras främst av en minskning av posten leverantörsskulder vid årets slut samtidigt som rörelsetillgångarna minskade under kvartalet. Leverantörsskulder påverkas av tidpunkten för inköp som i sin tur har ett starkt samband med tidpunkten för större lanseringar, särskilt gäller detta vid fysisk försäljning. Kassaflödet från den löpande verksamheten efter förändring av rörelsekapital för perioden var 239,5 MSEK (455,0).

Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till –535,0 MSEK (–745,6), varav –88,2 MSEK avser förvärvade företag. Koncernens investeringar i immateriella anläggningstillgångar uppgick till –419,0 MSEK (–313,8), främst relaterade till aktiverade kostnader för pågående spelutveckling om –372,6 MSEK och filmrättigheter –46,4 MSEK. Investeringar i materiella anläggningstillgångar uppgick till –8,8 MSEK (–14,4). Investeringar i finansiella tillgångar uppgick till –19,0 MSEK (0), främst relaterade till minoritetsandelar i utvecklingsstudios. Kassaflödet från finansieringsverksamheten uppgick till 229,3 MSEK (–132,7), främst relaterat till ökat utnyttjande av kreditfaciliteter inom Koch Media.

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 2 784,7 MSEK jämfört till 2 867,9 MSEK den 30 september 2019. Koncernen hade också outnyttjade kreditfaciliteter på 659,4 MSEK jämfört med 698,8 MSEK den 30 september 2019. Sammantaget uppgick koncernens likvida medel och outnyttjade kreditlimiter till 3 444,1 MSEK i slutet av kvartalet, jämfört med 3 566,7 MSEK per 30 september 2019. Per 31 december 2019 uppgick koncernens nettokassa till 838,1 MSEK jämfört med 1 099,5 MSEK den 30 september 2019.

IMMATERIELLA TILLGÅNGAR

Koncernen hade immateriella tillgångar till ett värde av 5 633,0 MSEK vid kvartalets utgång, jämfört med 5 521,6 MSEK i slutet av föregående kvartal, den 30 september 2019, fördelat enligt följande:

Immateriella tillgångar – specifikation	2019-12-31	2019-09-30	2018-12-31
Färdigutvecklade spel	409,7	392,9	258,3
Pågående spelutvecklingsprojekt	1 748,8	1 582,4	1 667,2
Övriga immateriella tillgångar (film m.m.)	250,2	283,0	152,2
Immateriella tillgångar	2 408,7	2 258,3	2 077,7
IP-rättigheter	1 920,0	2 071,8	69,6
Övervärde, Partner Publishing/Film	192,1	208,3	150,7
Goodwill	1 112,2	983,2	1 032,1
Immateriella tillgångar relaterade till förvärv	3 224,3	3 263,3	1 252,4
Totalt	5 633,0	5 521,6	3 330,1



FÖRVÄRV

Tarsier Studios

Embracer Group AB förvärvade den 20 december 2019 Tarsier Studios. Köpeskillingen uppgår till 88 MSEK kontant och 11 MSEK i nyemitterade Embracer B-aktier, plus en villkorad tilläggsköpeskillning att utbetalas under en 10-årsperiod till de säljare som fortsätter att arbeta i bolaget. Förvärvet inkluderar utvecklingsstudio, dess personal och samtliga immateriella rättigheter. Embracer Group har ett starkt förtroende för den kompetens och kunskap som har byggts upp i Tarsier under studios 15 år i spelbranschen, och kommer att stödja studion med långsiktiga investeringar i att utveckla nya varumärken.

PRELIMINÄRA FÖRVÄRVSANALYSER (PPA)

En preliminär PPA har upprättats för förvärvet av Tarsier Studios. Den preliminära PPA omfattar den bedömda totala köpeskillingen för de förvärvade aktierna, såsom kontanter eller aktier vid tillträdet samt eventuella villkorade tilläggsköpeskillningar i kontanter eller aktier. Den totala köpeskillingen jämförs med verkligt värde på nettotillgångarna i det förvärvade bolaget. Om den totala köpeskillingen är högre än nettotillgångarnas verkliga värde allokeras mellanskillnaden till övervärde. Det totala övervärdet för periodens förvärv uppgår till 133 MSEK och har huvudsakligen allokerats till goodwill och IP-rättigheter.

SLUTLIG FÖRVÄRVSANALYS (PPA)

Under kvartalet slutfördes slutliga förvärvsanalyser, PPA, för Coffee Stain och Bugbear. I den slutliga PPA för Bugbear ökade posterna goodwill och IP-rättigheter, efter avdrag för latent skatt, med 95,8 MSEK till följd av att värdet av den villkorade köpeskillingen ökat med 95,8 MSEK. Detta resulterade i ytterligare förvärvsrelaterade avskrivningar på 22,4 MSEK under kvartalet oktober-december 2019 varav 17,4 MSEK avser föregående kvartal. Fastställandet av PPA för Coffee Stain resulterade inte i några förändringar jämfört med den preliminära PPA.

VERKSAMHETSÖVERSIKT PER AFFÄRSOMRÅDE

AFFÄRSOMRÅDE GAMES – THQ NORDIC

THQ Nordic lanserade följande nya titlar under kvartalet oktober-december 2019:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Darksiders - Genesis</i>	THQ Nordic	Eget	PC, Stadia	On- och Offline
<i>Monkey King - Hero is back</i>	THQ Nordic	Extern	PS4	On- och Offline
<i>Monster Jam - Steel Titans</i>	THQ Nordic	Extern	Switch	Online
<i>Little Big Workshop</i>	HandyGames	Eget	PC	Online

Nettoomsättningen för affärsområdet Games - THQ Nordic uppgick till 333,0 MSEK, en minskning med 5% jämfört med föregående år, då *Darksiders 3* stod för en stor del av den totala försäljningen.

De viktigaste intäktsdrivarna under kvartalet var *Wreckfest* för konsol och *Darksiders - Genesis* för PC / Stadia.

Försäljningen av *Remnant: From the Ashes*, utvecklat av Gunfire Games och med Perfect World som förläggare, fortsatte att överträffa ledningens förväntningar.

THQ Nordics dotterbolag HandyGames gjorde en väl mottagen lansering av *Little Big Workshop*, skapat av Mirage Studios i Karlstad, Sverige. Spelet överträffade ledningens förväntningar.

Wreckfest, *Monster Jam - Steel Titans* och *The Hunter* bidrog alla till en stark katalogförsäljning. Varumärket *Darksiders* fortsatte att leverera under kvartalet, där PC-versionen av *Darksiders Genesis* sålde fler enheter än förra årets *Darksiders 3* för PC. *Monkey King - Hero is back*, underpresterade jämfört med ledningens förväntningar.

Efter kvartalets utgång etablerade THQ Nordic en ny utvecklingsstudio i Bratislava, Slovakien. Teamet kommer att arbeta med ett spel i skyttesimulerings-/överlevnads-genren. Mer information om projektet kommer att släppas av THQ Nordic vid en senare tidpunkt.

BUSINESS AREA GAMES – COFFEE STAIN

Nettoomsättningen för affärsområdet Games - Coffee Stain uppgick till 36,1 MSEK, + 160% jämfört med förra året.

Satisfactory gav det enskilt största bidraget till Coffee Stains intäkter under kvartalet, följt av *Deep Rock Galactic* och *Goat Simulator* som båda fortsatte att leverera. En uppdatering av *Satisfactory* som var planerad till december 2019, försenades på grund av sin tekniska komplexitet. Efter perioden lanserades uppdateringen, som fick ett varmt mottagande och ledningen är nöjd med utfallet.



AFFÄRSOMRÅDE GAMES – DEEP SILVER

Deep Silver lanserade följande nya titlar kvartalet oktober-december 2019:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Shenmue III</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4	On- och Offline
<i>Cooking Simulator</i>	Ravencourt	Extern	PC	Offline
<i>Let's Sing 2020</i>	Ravencourt	Extern	PS4, Switch	On- och Offline
<i>Let's Sing Country</i>	Ravencourt	Extern	PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline

Nettoomsättningen för affärsområdet Games - Deep Silver steg 150% till 466,6 MSEK.

Lanseringarna som genomfördes under kvartalet sålde i nivå med ledningens förväntningar. Katalogförsäljningen var stark under kvartalet, både digitalt och fysiskt och överträffade ledningens förväntningar.

Shenmue III stod för den enskilt största andelen av Deep Silvers intäkter under kvartalet, följt av en ny utgåva av *Let's Sing 2020*. Dessutom fortsatte *Metro Exodus* att ge ett betydande bidrag till Deep Silvers intäkter under kvartalet, liksom andra betydande katalogtitlar som *Kingdom Come Deliverance* och *Outward*.

I planeringen inkluderar nästa kvartal noterbara lanseringar av nya DLC-er för Deep Silvers nyckelvarumärke *Metro Exodus*; *Sam's Story*. Den fortsatta utvecklingen av *Metro*-varumärket fortsätter med lanseringen av *Metro Redux* för Switch och lanseringen av *Metro Exodus* på Steam. Ytterligare lanseringar i det kommande kvartalet inkluderar: *Saints Row IV* för Nintendo Switch, *Blair Witch* och *Hunt: Showdown*.

Milestone hade ett lugnt kvartal utan nya lanseringar, men under innevarande kvartal har de lanserat *Monster Energy Supercross 3*.

Vi ser fram emot lanseringarna av *MotoGP20* och *Ride 4* i den kommande perioden.

AFFÄRSOMRÅDE PARTNER PUBLISHING/FILM

Nettoomsättningen för affärsområdet Partner Publishing/Film minskade med 19% till 672,9 MSEK i kvartalet på grund av att större lanseringar saknades i jämförelse med föregående år. Som jämförelse svarade intäkterna från två titlar under samma period förra året för mer än skillnaden mot årets intäkter.

Codemasters *Grid* var en av de största intäktsdrivarna för affärsområdet Partner Publishing i kvartalet. Andra exempel på viktiga lanseringar var *Football Manager 2020* (Sega), *Sniper Ghost Warrior Contracts* (CI Games), *Terminator Resistance* (Reef Entertainment) och *Life is Strange 2* (Square Enix).

Planerade noterbara lanseringar nästa kvartal inkluderar nästkommande versioner av välkända spelvarumärken såsom *Doom Eternal* och *Persona 5 Royal Edition*.

Filmsegmentet hade sitt starkaste kvartal någonsin, till följd av nya lanseringar och bidrag från förvärvade bolag, samt Koch Medias distribution av den tyska versionen av Oscar-vinnande publiksuccén *Parasit*.



PÅGÅENDE UTVECKLING OCH KOMMANDE RELEASER

Koncernen investerade 372,6 MSEK i sin växande utvecklingspipeline som kommer att driva tillväxt och lönsamhet de kommande åren. I slutet av kvartalet hade THQ Nordic, Deep Silver och Coffee Stain 96 spel under utveckling, varav 52 titlar för närvarande ej är offentliggjorda.

Totalt hade koncernen 2 258 spelutvecklare vid kvartalets slut (1 237 interna och 1 021 externa).

Utannonserade releaser Affärsområde Games per den 19 februari 2020

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Aquanox Deep Descent</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Biomutant</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Comanche</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Online
<i>Desperados 3</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Destroy all Humans! - Remake</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>The Guild 3 (1,0)</i>	THQ Nordic	Eget	PC	On- och Offline
<i>Knights of Honor II: Sovereign</i>	THQ Nordic	Eget	PC	On- och Offline
<i>Pillars of Eternity II - Deadfire</i>	THQ Nordic	Extern	Switch	Offline
<i>Scarf</i>	THQ Nordic	Extern	PC	Online
<i>Spongebob - Battle for Bikini Bottom Rehydrated</i>	THQ Nordic	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>Aces of the Luftwaffe Squadron - Extended Edition</i>	HandyGames	Eget	Mobile	Online
<i>Rebel Cops</i>	HandyGames	Eget	Mobile	Online
<i>Townsmen - A Kingdom Rebuilt</i>	HandyGames	Eget	PS4, Xbox One	Online
<i>Townsmen VR</i>	HandyGames	Eget	PC, PS4	Online
<i>Townsmen - A Kingdom Rebuilt: The Seaside Empire</i>	HandyGames	Eget	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online
<i>A Rat's Quest</i>	HandyGames	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online
<i>Chicken Police - Paint it red!</i>	HandyGames	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online
<i>El Hijo</i>	HandyGames	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online
<i>Endling - Extinction is Forever</i>	HandyGames	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>One Hand Clapping</i>	HandyGames	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online
<i>Pile Up!</i>	HandyGames	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online
<i>Spitlings</i>	HandyGames	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online
<i>Dead Island 2</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Iron Harvest</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Pathfinder: Kingmaker</i>	Deep Silver	Extern	PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>Wasteland 3</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Maneater</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Ride 4</i>	Milestone	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>MotoGP20</i>	Milestone	Licens	PC, PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>9 Monkeys of Shaolin</i>	Ravencourt	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>Cooking Mama Cookstar</i>	Ravencourt	Extern	PS4, Switch	Offline
<i>Satisfactory (1,0)</i>	Coffee Stain	Eget	PC	Online
<i>Songs of Conquest</i>	Coffee Stain	Eget	PC	Online
<i>Deep Rock Galactic (1,0)</i>	Coffee Stain	Extern	PC, Xbox One	Online
<i>HuntDown</i>	Coffee Stain	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch, Mobile	Online
<i>Midnight Ghost Hunt</i>	Coffee Stain	Extern	PC	Online

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare.



ÖVRIG INFORMATION

MODERFÖRETAGET

Moderföretagets nettoomsättning för kvartalet uppgick till 109,7 MSEK (147,9) och resultatet före skatt var 9,8 MSEK (82,3). Resultatet efter skatt var 7,7 MSEK (64,2). Moderföretagets nettoomsättning under räkenskapsåret första nio månader var 393,9 MSEK (284,9) och resultatet före skatt var 132,7 MSEK (136,4). Resultatet efter skatt var 103,5 MSEK (106,4).

Investeringarna i immateriella tillgångar uppgick under kvartalet till 59,5 MSEK (140,1). Investeringar i immateriella tillgångar under räkenskapsåret första nio månader uppgick till 380,5 MSEK (182,4).

Likvida medel uppgick den 31 december 2019 till 1 946,1 MSEK (633,5). Moderföretagets eget kapital uppgick vid periodens slut till 5 570,6 MSEK (3 213,9).

HÅLLBARHET OCH STYRNING

Vårt arbete inom ESG/hållbarhet - "Smarter Business" bedrivs med oförminskad kraft. Ambassadörsprogrammet har vidareutvecklats, där regelbundna möten över geografiska och funktionella gränser fungerar som en katalysator för att förmedla Smarter Business-budskapet i hela koncernen. Viktiga initiativ delas och diskuteras i forumet för att bygga "best practice", som förbättrar och synliggör olika områden inom ESG/hållbarhet. Vi har ett starkt engagemang för hållbarhet och det är av yttersta vikt att det blir en integrerad del av vår vardag i varje del av den globala organisationen.

Införandet av vår uppförandekod fortsätter genom arbetet med den mer lättillgängliga populärversionen, som syftar till att underlätta och säkerställa en djupare förståelse för uppförandekoden i hela organisationen. Populärversionen kommer att göras tillgänglig på vår webbplats och är planerad att lanseras under våren.

Arbetet går framåt när det gäller att fastställa de KPI-er enligt GRI-standards som ska mätas och ingå i hållbarhetsredovisningen som kommer att inkluderas i den kommande årsredovisningen.

Styrelsen antog principer för den Internrevision som ska utföras av KPMG under kvartalet. Efter kvartalets slut godkände styrelsen den föreslagna revisionsplanen för 2020 vilken börjar genomföras i mars.

Styrelsen har beslutat att starta en förstudie för en övergång till IFRS under kvartalet. Förstudien inleddes i december.

NÄRSTÅENDETRANSAKTIONER

Under kvartalet:

- > Quantic Labs S.R.L.¹⁾ fakturerade THQ Nordic GmbH för QA-tjänster uppgående till ett belopp om totalt 4,4 MSEK (2,8).
- > Quantic Labs S.R.L.¹⁾ fakturerade Koch Media GmbH för tjänster uppgående till – MSEK (0,3).
- > Nordic Games Group AB fakturerade Game Outlet Europe AB²⁾ för tjänster uppgående till 0,1 MSEK (–).

Embracer Group AB har även hyresavtal och avtal om andra tjänster med Lars Wingefors AB. Embracer Group AB betalade 1,7 MSEK (0,2).

Samtliga transaktioner med närstående har skett till marknadspris.

¹⁾ Bolag ägda av Nordic Games Group AB, en koncern som ägs till 100% av Lars Wingefors, Erik Stenberg, Mikael Broden, Pelle Lundborg, Klemens Kreuzer och Reinhard Pollice.

²⁾ Game Outlet Europe AB ägdes t.o.m. 14 augusti 2019, av Nordic Games Group AB, en koncern som ägs till 100% av Lars Wingefors, Erik Stenberg, Mikael Broden, Pelle Lundborg, Klemens Kreuzer och Reinhard Pollice. Sedan den 15 augusti 2019 ingår bolaget i Embracer Group AB.



HÄNDELSE EFTER KVARTALETSLUT

- > Embracer Group AB åtog sig att investera 6,0 MUSD i riskkapitalfonden London Venture Partners (LVP). Baserad i London och Berlin, är LVP specialiserade på spelstudios och spelföretag i tidiga skeden. Investeringen ger Embracer Group tillgång till ett stort nätverk och inblick i den senaste tekniken inom spel. LVPs affärsflöde kan också öppna ytterligare investeringsmöjligheter för Embracer Group. En av tre grundare och partners för LVP är David Gardner, en branschlegend som har föreslagits ta plats i Embracer Groups styrelse.
- > Embracer Groups dotterbolag Goodbye Kansas Game Invest baserat i Stockholm namnändrades till Amplifier Game Invest. Företaget söker och investerar internationellt i de mest begåvade företagen i spelbranschen. Amplifier Game Invest kommer också att tillkännas som Embracer Groups fjärde operativa koncern från och med den 19 februari. Efter perioden genomförde Amplifier Game Invest en rad transaktioner:
 - > Ökade sitt innehav till 55% i den norska fiskesimulatorutvecklaren Misc Games baserad i Stavanger.
 - > Etablerade en ny spelutvecklingsstudio i Göteborg med namnet River End Games.
- > Coffee Stain och THQ Nordic grundade var sin helägd ny studio tillsammans med team av erfarna spelutvecklare. Mer information om dessa team och deras projekt kommer att presenteras av Coffee Stain och THQ Nordic vid en senare tidpunkt.
- > Embracer Groups dotterbolag THQ Nordic etablerade en ny utvecklingsstudio i Bratislava, Slovakien, med namnet Nine Rocks Games.

FÖRVÄRV EFTER KVARTALETSLUT

Embracer Groups helägda dotterbolag Koch Media GmbH träffade ett avtal om att förvärva Voxler, den franska utvecklingsstudion bakom serien Let's Sing och andra titlar i musikspelgenren. Spelserien Let's Sing växer från år till år med lönsamhet. Transaktionen gör det möjligt för Embracer Group att investera långsiktigt i nästa generations musikspelprodukter. Voxler grundades 2005 med säte i Paris och Marseille och samarbetar med alla stora globala musikförlag. Studion grundades av VD Nicolas Delorme som tillsammans med sitt team har ett fortsatt långsiktigt engagemang i verksamheten. Studion kommer att fortsätta att fungera som en intern studio inom Koch Media.

Förvärvet inkluderar alla varumärken och immateriella rättigheter. Före förvärvet har Koch Media samarbetat med Voxler som en extern utvecklingsstudio under de senaste tio åren. Köpeskillingen för 100% av aktierna var cirka 1,9 MEUR.

TITLAR LANSERADE EFTER KVARTALETSLUT

Under perioden 1 januari 2020 till 19 februari 2020 lanserades följande titlar:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Darksiders - Genesis</i>	THQ Nordic	Eget	PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>Monster Jam - Steel Titans</i>	THQ Nordic	Extern	Switch	Offline
<i>Pillars of Eternity II - Deadfire</i>	THQ Nordic	Extern	PS4, Xbox One	Offline
<i>DCL - The Game</i>	THQ Nordic	Extern	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Through the Darkest of Times</i>	HandyGames	Extern	PC, MAC	Offline
<i>Phoenix Point</i>	Deep Silver	Extern	PC	Offline
<i>Blair Witch</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One	Offline
<i>Metro Exodus – Sam's Story (DLC)</i>	Deep Silver	Exklusiv licens	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Metro Redux</i>	Deep Silver	Exklusiv licens	Switch	On- och Offline
<i>Hunt: Showdown</i>	Deep Silver	Exklusiv licens	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Ash of Gods: Redemption</i>	Ravenscourt	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline

AKTIEN

ÄGARE PER 31 DECEMBER 2019

Förändr. från
30 sept. 2019

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel		B-aktier ¹⁰⁾
			kapital, %	röster, %	
Lars Wingefors genom bolag ¹⁾	19 504 401	88 571 196	34,65	51,11	
Swedbank Robur Fonder		26 510 390	8,50	4,78	-1 438 414
Erik Stenberg genom bolag ²⁾	4 223 172	19 177 800	7,50	11,07	
Handelsbanken Fonder		20 800 843	6,67	3,75	3 040 012
Första AP-fonden		14 820 960	4,75	2,67	5 398 158
Didner & Gerge Fonder		11 526 089	3,70	2,08	1 401 869
Mikael Brodén genom bolag ³⁾	1 450 134	6 585 189	2,58	3,80	
Livförsäkringsbolaget Skandia		4 417 000	1,42	0,80	-364 637
ODIN Fonder		4 000 000	1,28	0,72	1 000 003
Avanza Pension		3 815 743	1,22	0,69	378 880
Danica Pension		3 815 195	1,22	0,69	3 054 932
Dan Sten Olsson med familj och stiftelse		3 803 994	1,22	0,69	-1 476 006
Luisa Bixio ⁴⁾		3 801 969	1,22	0,68	
Klemens Kreuzer genom bolag ⁵⁾	605 352	2 748 963	1,07	1,59	
Andra AP-fonden		3 166 569	1,02	0,57	409 569
Martin Larsson (Chalex AB)		2 689 097	0,86	0,48	-10 000
Reinhard Pollice genom bolag ⁶⁾	347 043	1 966 572	0,74	0,98	
BlackRock		2 037 555	0,65	0,37	150 435
Pelle Lundborg med familj genom bolag ⁷⁾	869 898	1 087 259	0,63	1,76	-463 021
Rolf Lundström		1 825 000	0,59	0,33	25 000
Skandia Fonder		1 813 195	0,58	0,33	-133 775
TIN Fonder		1 790 000	0,57	0,32	560 000
Länsförsäkringar Fonder		1 630 545	0,52	0,29	829 809
RAM Rational Asset Management		1 608 723	0,52	0,29	
Anton Westbergh ⁸⁾		1 600 311	0,51	0,29	
Danske Invest Fonder		1 523 685	0,49	0,27	225 000
Aktia Asset Management		1 148 132	0,37	0,21	117 542
Koch Media Holding GmbH ⁹⁾		1 127 928	0,36	0,20	
Sensor Fonder		1 081 353	0,35	0,19	
American Century Investment Management		1 062 002	0,34	0,19	1 062 002
Janus Henderson Investors		1 028 339	0,33	0,19	29 336
Nordnet Pensionsförsäkring		979 991	0,31	0,18	32 789
Fondita Fonder		920 000	0,29	0,17	50 000
Knutsson Holdings AB		900 000	0,29	0,16	
Michael Knutsson		900 000	0,29	0,16	
Svenska Handelsbanken AB for PB		878 861	0,28	0,16	-6 361
Allianz Global Investors		747 000	0,24	0,13	
Handelsbanken Liv Försäkring AB		734 744	0,24	0,13	341 876
Delaware Investments		713 873	0,23	0,13	-11 725
Vedtraven Finans AB		648 093	0,21	0,12	-231 462
TOPP 40	27 000 000	250 004 158	88,81	93,71	
ÖVRIGA	0	35 063 040	11,19	6,29	
TOTALT	27 000 000	285 067 198	100,00	100,00	

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

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

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

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

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

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

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

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

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

¹⁰⁾ 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

Källa: Monitor från Modular Finance. Sammanställd och bearbetad data från olika källor inklusive Euroclear, Morningstar och Finansinspektionen.



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 2018/19.

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

REVISORS GRANSKNING

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

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN OCH ÅRSSTÄMMA

Bokslutskommuniké 2019/2020	20 maj 2020
Delårsrapport april-juni 2020	13 augusti 2020
Årsstämma 2019/2020	16 september 2020
Delårsrapport april-september 2020	18 november 2020
Delårsrapport april-december 2020	18 februari 2021

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 säkerhetsfaktorer som koncernen och moderföretaget står inför.

Karlstad, Sverige, 19 februari 2020

Kicki Wallje-Lund
Styrelseordförande

Ulf Hjalmarsson

Jacob Jonmyren

Erik Stenberg

Lars Wingefors

Verkställande direktör

Denna delårsrapport är sådan information som Embracer Group AB är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 19 februari 2020 kl. 06:00 CET.

RESULTATRÄKNING – KONCERNEN

MSEK	Okt–dec 2019	Okt–dec 2018	Apr–dec 2019	Apr–dec 2018	Jan 2018– mar 2019
Nettoomsättning	1 508,5	1 380,6	3 910,3	3 490,7	5 754,1
Aktiverat arbete för egen räkning	220,9	105,9	528,7	301,4	475,2
Övriga rörelseintäkter	72,0	90,0	183,9	183,5	333,3
Summa rörelsens intäkter	1 801,4	1 576,4	4 622,9	3 975,5	6 562,6
Rörelsens kostnader					
Handelsvaror	–746,7	–838,3	–1 909,8	–2 199,5	–3 260,7
Övriga externa kostnader	–231,4	–223,8	–600,7	–502,1	–868,0
Personalkostnader	–305,0	–188,0	–786,4	–525,9	–841,2
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	–427,4	–174,3	–1 077,3	–452,8	–1 018,0
Summa rörelsens kostnader	–1 710,5	–1 424,4	–4 374,2	–3 680,2	–5 988,0
Rörelseresultat	91,0	152,0	248,8	295,3	574,6
<i>Resultat från finansiella poster:</i>					
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	–15,2	2,4	2,8	3,0	3,4
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	0,6	–6,0	–12,1	–13,7	–32,6
Summa finansiella poster	–14,7	–3,6	–9,4	–10,7	–29,2
Resultat efter finansiella poster	76,3	148,4	239,4	284,6	545,4
Resultat före skatt	76,3	148,4	239,4	284,6	545,4
Skatt på årets resultat	–42,7	–34,2	–88,3	–71,9	–148,6
Periodens resultat	33,6	114,2	151,1	212,7	396,8
<i>Hänförligt till:</i>					
Moderföretagets aktieägare	34,1	114,3	151,7	212,7	397,4
Innehav utan bestämmande inflytande	–0,4	0,0	–0,6	0,0	–0,6
Resultat per aktie, SEK	0,11	0,44	0,49	0,82	1,56
Genomsnittligt antal utestående aktier, miljoner	312	259	310	258	255

BALANSRÄKNING – KONCERNEN

MSEK	31 dec 2019	31 dec 2018	31 mar 2019
Immateriella anläggningstillgångar	5 633,0	3 330,1	3 707,0
Materiella anläggningstillgångar	169,0	151,8	155,6
Finansiella anläggningstillgångar	200,8	210,8	196,2
Varulager	387,1	240,7	322,9
Kortfristiga fordringar	1 570,1	1 549,3	1 297,3
Likvida medel	2 784,7	921,7	2 929,1
Summa tillgångar	10 744,7	6 404,4	8 608,2
Aktiekapital	0,9	0,8	0,9
Övrigt tillskjutet kapital	5 300,0	2 954,3	4 976,2
Annat eget kapital inkl årets resultat	876,3	548,5	735,7
Avsättningar	1 306,1	438,4	666,5
Långfristiga skulder	208,7	207,7	211,3
Kortfristiga skulder	3 052,7	2 254,7	2 017,7
Summa eget kapital och skulder	10 744,7	6 404,4	8 608,2
Räntebärande fordringar uppgår till	2 784,7	921,7	2 929,1
Räntebärande skulder uppgår till	1 946,6	1 185,7	918,1

EGET KAPITAL – KONCERNEN

MSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. periodens resultat	Minoritetens andel	Eget kapital i koncernen
Belopp per 1 april 2019	0,9	4 976,2	719,3	16,4	5 712,9
Omräkningsdifferens			-10,5		-10,5
Nyemission	0,0	325,3			325,3
Emissionskostnader ¹⁾		-1,5			-1,5
Periodens resultat			151,7	-0,6	151,1
Belopp per 31 december 2019	0,9	5 300,0	860,5	15,8	6 177,3

¹⁾ Emissionskostnader består av kostnader för emissionen 1,8 MSEK och skatteeffekt av kostnaderna om 0,3 MSEK.

KASSAFLÖDE I SAMMANDRAG – KONCERNEN

MSEK	Okt–dec 2019	Okt–dec 2018	Apr–dec 2019	Apr–dec 2018	Jan 2018–mar 2019
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet	552,0	360,1	1 219,6	721,1	1 440,0
Förändringar i rörelsekapitalet	-312,5	94,9	-257,0	-841,7	-83,6
Kassaflöde från den löpande verksamheten	239,5	455,0	962,6	-120,6	1 356,4
Kassaflöde från investeringsverksamheten					
Förvärv av dotterföretag/rörelse	-88,2	-417,4	-891,1	-419,4	-1 070,6
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-419,0	-313,8	-1 189,0	-825,6	-1 335,7
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-8,8	-14,4	-28,0	-131,2	-140,3
Förvärv av finansiella tillgångar	-19,0	0,0	-21,4	0,0	0,0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	229,3	-132,7	1 032,1	2 320,5	3 488,3
Periodens kassaflöde	-66,2	-423,3	-134,8	823,7	2 298,1
Likvida medel vid periodens början	2 867,9	1 345,6	2 929,1	98,7	626,5
Omräkningsdifferens i likvida medel	-17,0	-0,6	-9,6	-0,7	4,5
Likvida medel vid periodens slut	2 784,7	921,7	2 784,7	921,7	2 929,1

RESULTATRÄKNING – MODERFÖRETAGET

MSEK	Okt–dec 2019	Okt–dec 2018	Apr–dec 2019	Apr–dec 2018	Jan 2018– mar 2019
Nettoomsättning	109,7	147,9	393,9	284,9	416,4
Övriga rörelseintäkter	-1,8	-1,1	0,9	-0,9	13,2
Summa rörelsens intäkter	107,9	146,8	394,9	284,0	429,6
Rörelsens kostnader					
Övriga externa kostnader	-7,4	-4,1	-18,1	-11,6	-19,9
Personalkostnader	-4,1	-1,5	-8,1	-3,9	-6,3
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-76,9	-60,3	-248,1	-140,1	-240,3
Summa rörelsens kostnader	-88,5	-66,0	-274,2	-155,5	-266,6
Rörelseresultat	19,4	80,9	120,6	128,5	162,9
Resultat från andelar i koncernföretag	0,0	0,0	0,0	0,0	-71,0
Resultat från finansiella anläggningstillgångar	-0,2	-0,3	4,4	-0,3	8,5
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	-13,3	5,8	14,1	14,6	23,7
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	3,9	-4,1	-6,5	-6,4	-28,5
Summa finansiella poster	-9,6	1,4	12,0	8,0	-67,3
Resultat efter finansiella poster	9,8	82,3	132,7	136,4	95,7
Bokslutsdispositioner	0,0	0,0	0,0	0,0	-66,5
Resultat före skatt	9,8	82,3	132,7	136,4	29,2
Skatt på årets resultat	-2,2	-18,1	-29,2	-30,0	-22,4
Periodens resultat	7,7	64,2	103,5	106,4	6,8

BALANSRÄKNING I SAMMANDRAG – MODERFÖRETAGET

MSEK	31 dec 2019	31 dec 2018	31 mar 2019
Immateriella anläggningstillgångar	365,4	285,6	234,6
Materiella anläggningstillgångar	1,1	-	-
Finansiella anläggningstillgångar	2 774,8	2 259,6	2 171,0
Kortfristiga fordringar	843,3	560,4	406,3
Likvida medel	1 946,1	633,5	2 666,2
SUMMA TILLGÅNGAR	5 930,7	3 739,1	5 478,1
Eget kapital	5 570,6	3 213,9	5 143,3
Obeskattade reserver	95,6	91,7	95,6
Avsättningar	3,6	17,9	3,6
Långfristiga skulder	208,7	205,5	208,4
Kortfristiga skulder	52,2	210,1	27,1
Summa eget kapital och skulder	5 930,7	3 739,1	5 478,1

NYCKELTAL – KONCERNEN

Finansiella mått som är definierade eller specificerade enligt BFNAR	Okt–dec 2019	Okt–dec 2018	Apr–dec 2019	Apr–dec 2018	Jan 2018–mar 2019
Nettoomsättning, MSEK	1 508,5	1 380,6	3 910,3	3 490,7	5 754,1
Rörelseresultat, MSEK	91,0	152,0	248,8	295,3	574,6
Resultat före skatt, MSEK	76,3	148,4	239,4	284,6	545,4
Resultat efter skatt, MSEK	33,6	114,2	151,5	212,7	396,8
Antal aktier vid periodens slut, tusental ¹⁾	312 067	274 053	312 067	274 053	307 704
Genomsnittligt antal aktier, tusental ¹⁾	311 914	258 618	309 800	258 264	254 493
Medelantalet heltidsanställda under perioden	1 555	1 052	1 494	1 007	1 042
Antal anställda vid periodens slut	1 679	1 142	1 679	1 142	1 353
Alternativa nyckeltal som inte är definierade eller specificerade enligt BFNAR	Okt–dec 2019	Okt–dec 2018	Apr–dec 2019	Apr–dec 2018	Jan 2018–mar 2019
Nettoomsättningstillväxt, %	9	441	12	720	1 034
EBITDA, MSEK	518,4	326,4	1 326,1	748,1	1 592,6
EBITDA-marginal, %	34	24	34	21	28
Operativt EBIT, MSEK	302,1	196,8	747,0	369,9	897,1
EBIT, MSEK	91,0	152,1	248,8	295,4	574,6
EBIT-marginal, %	6	11	6	8	10
Soliditet, %	57	55	57	55	66
Justerat resultat per aktie, SEK ¹⁾	0,68	0,55	1,85	1,04	2,59
Resultat per aktie, SEK ¹⁾	0,11	0,44	0,49	0,82	1,56
Lämnad utdelning per aktie, SEK	0	0	0	0	0
<i>Härledning av de Alternativa nyckeltalen operativt EBIT och EBITDA</i>					
Rörelseresultat, EBIT, MSEK	91,0	152,1	248,8	295,4	574,6
Avskrivningar som återläggs i operativt EBIT					
- Goodwill, MSEK	77,5	27,6	174,7	31,0	75,1
- IP-rättigheter, MSEK	122,8	7,7	292,5	22,7	198,9
- Övervärde på Partner Publishing/Film, MSEK	10,8	9,4	31,0	20,8	48,5
Operativt EBIT, MSEK	302,1	196,8	747,0	369,9	897,1
- Övriga avskrivningar, MSEK	216,3	129,6	579,1	378,3	695,5
EBITDA, MSEK	518,4	326,4	1 326,1	748,1	1 592,6

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

DEFINITIONER AV ALTERNATIVA NYCKELTAL

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

DEFINITIONER AV NYCKELTAL, KONCERNEN

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

DEFINITIONER, KVARTALSINFORMATION

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

KVARTALSINFORMATION PER KALENDERÅR

	2017					2018					2019				
	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
Koncernen totalt															
Nettoomsättning, MSEK	82	86	85	255	508	633	838	1273	1381	4 124	1631	1142	1260	1509	5 541
EBITDA, MSEK	42	40	35	156	273	226	207	215	326	974	619	390	418	518	1 945
Operativt EBIT, MSEK	35	34	28	106	202	131	70	103	197	501	396	204	241	302	1 143
EBIT, MSEK	32	30	24	102	188	107	53	91	152	403	172	81	76	91	421
Resultat efter skatt, MSEK	24	23	19	73	139	81	33	65	114	294	103	53	65	34	254
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
Kassaflöde från den löpande verksamheten, före förändringar i rörelsekapitalet, MSEK	35	36	33	146	250	192	137	224	360	913	527	306	365	552	1 750
Kassaflöde från den löpande verksamheten, MSEK	30	22	29	99	179	700	165	-740	455	579	777	441	283	239	1 740
Justerat resultat per aktie, SEK ¹⁾	-	-	-	-	-	0,42	0,19	0,28	0,55	1,50	1,00	0,51	0,65	0,68	2,82
Genomsnittligt antal utestående aktier (A och B), miljoner ³⁾	216	216	217	238	222	238	241	265	283	252	283	308	310	312	302,9
Nettoomsättningstillväxt, %	90%	62%	9%	99%	68%	673%	878%	1403%	441%	713%	158%	36%	-1%	9%	34%
EBITDA-marginal, %	51%	46%	41%	61%	54%	36%	25%	17%	24%	24%	38%	34%	33%	34%	35%
Operativt EBIT-marginal, %	43%	39%	32%	41%	40%	20%	8%	8%	14%	12%	25%	18%	19%	20%	21%
EBIT-marginal, %	39%	35%	28%	40%	37%	17%	6%	7%	11%	10%	11%	7%	6%	6%	8%
Bruttovinst (Nettoomsättning – Handelsvaror), MSEK	57	61	55	186	360	313	372	378	542	1 604	889	614	625	762	2 889
Bruttovinst-marginal, %	70%	72%	65%	73%	71%	50%	44%	30%	39%	39%	55%	54%	50%	51%	52%
Nettoomsättning per affärsområde															
Games - THQ Nordic, MSEK	82	86	85	255	508	135	146	124	352	756	143	185	330	333	991
Games - Deep Silver, MSEK	-	-	-	-	-	257	338	252	187	1 033	794	373	442	467	2 076
Games - Coffee Stain, MSEK	-	-	-	-	-	-	-	-	14	14	98	83	45	36	261
Totalt Games	82	86	85	255	508	391	484	376	553	1 803	1 035	641	816	836	3 328
Partner Publishing/Film, MSEK	-	-	-	-	-	242	354	897	828	2 320	596	501	444	673	2 213
Specifikation av Nettoomsättningen – affärsområde Games															
Egna varumärken, %	67%	76%	74%	82%	77%	34%	39%	50%	72%	50%	84%	80%	78%	79%	80%
Förlagstitlar, %	33%	24%	26%	18%	23%	66%	61%	50%	28%	50%	16%	20%	22%	21%	20%
Egna varumärken, MSEK	55	66	63	208	391	134	189	188	396	907	871	510	637	657	2 675
Förlagstitlar, MSEK	27	20	22	47	116	257	295	188	157	897	164	131	179	178	653
Försäljning av nya releaser per kvartal, %	36%	16%	39%	74%	-	63%	20%	31%	58%	-	75%	18%	32%	35%	-
Försäljning av releaser från tidigare år per kvartal, %	64%	84%	61%	26%	-	37%	80%	69%	42%	-	25%	82%	68%	65%	-
Försäljning av nya releaser per kvartal, MSEK	30	14	34	190	-	246	98	117	321	-	781	118	261	291	-
Försäljning av releaser från tidigare år per kvartal, MSEK	52	72	51	65	-	145	386	259	232	-	254	524	555	545	-
Försäljning av fysiska produkter, %	49%	31%	44%	60%	50%	62%	50%	48%	59%	55%	39%	29%	26%	31%	32%
Försäljning av digitala produkter, %	51%	69%	56%	40%	50%	38%	50%	52%	41%	45%	61%	71%	74%	69%	68%
Försäljning av fysiska produkter, MSEK	40	27	36	150	253	243	242	179	324	988	407	189	215	259	1 070
Försäljning av digitala produkter, MSEK	42	59	49	102	251	148	242	197	229	815	628	452	601	577	2 258
Avskrivningar															
Utvecklade spel, MSEK	-6	-6	-7	-43	-62	-59	-109	-80	-93	-341	-192	-162	-144	-133	-631
Övriga immateriella tillgångar (film mm), MSEK	-	-	-	-	-	-33	-24	-27	-31	-115	-25	-16	-26	-76	-144
Summa	-6	-6	-7	-43	-62	-92	-133	-107	-124	-455	-217	-179	-170	-209	-775
Förvärsrelaterade avskrivningar															
Förvärvat IP-rättigheter, MSEK	-3	-3	-4	-4	-14	-11	-7	-9	-8	-33	-166	-69	-101	-123	-458
Partner Publishing/Film, MSEK	-	-	-	-	-	-12	-10	-2	-9	-33	-15	-8	-12	-11	-46
Goodwill, MSEK	-	-	-	-	-	-1	-1	-2	-28	-32	-43	-45	-52	-77	-218
Summa	-3	-3	-4	-4	-14	-24	-17	-13	-45	-99	-224	-123	-164	-211	-722
Totalt immateriella tillgångar	-10	-9	-10	-47	-76	-116	-150	-120	-169	-554	-441	-302	-334	-420	-1 497
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
Pågående internt utvecklade spel, MSEK	13	14	19	33	80	58	94	102	106	359	116	131	177	221	645
Övr. investeringar i immateriella anläggningstillg., MSEK	-	-	-	11	11	12	31	18	31	91	20	22	43	46	131
Förvärvat IP-rättigheter, MSEK	-	-	4	-	4	-	0	22	11	32	0	0	6	0	7
Totalt	67	59	82	98	306	185	239	273	314	1 010	326	378	392	419	1 515
Slutförd utveckling															
Slutförd utveckling, MSEK	1	2	40	134	176	123	47	50	162	383	220	154	101	146	621
Övriga nyckeltal															
Totalt antal pågående utvecklingsprojekt	32	30	29	36		54	51	55	77		80	81	86	96	
Antal offentliggjorda utvecklingsprojekt	14	13	13	12		19	17	20	29		32	34	37	44	
Antal icke offentliggjorda utvecklingsprojekt	18	17	16	24		35	34	35	48		48	47	49	52	
Totalt antal spelutvecklare (interna)	78	82	163	178		536	565	608	613		860	882	1 162	1 237	
Totalt antal spelutvecklare (externa)	282	306	261	229		714	692	740	871		807	946	1 110	1 021	
Totalt antal medarbetare utanför spelutveckling	44	44	45	55		470	486	554	529		541	590	709	713	
Totalt antal sysselsatta (interna och externa)	404	432	469	462		1 720	1 743	1 902	2 013		2 208	2 418	2 981	2 970	
Antal studios															
Totalt antal externa studios						18	29	26	26		42	48	55	58	
Totalt antal interna studios						7	10	10	10		17	18	18	20	
Totalt antal studios						25	39	36	36		59	66	73	78	
Totalt antal IP						91	106	107	119		136	138	148	154	

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 moderbolag till företag som utvecklar och förlägger PC- och konsolspel för den globala spelmarknaden. Bolaget har en bred spelportfölj med över 150 ägda varumärken, som till exempel Saints Row, Goat Simulator, Dead Island, Darksiders, Metro, MX vs ATV, Kingdoms of Amalur, TimeSplitters, Satisfactory, Wreckfest och många fler.

Koncernen har huvudkontor i Karlstad och global närvaro genom de fyra operativa koncernerna: Koch Media GmbH/Deep Silver, THQ Nordic GmbH, Coffee Stain AB och Amplifier Game Invest AB. Koncernen har 26 interna studios och fler än 3 000 medarbetare och kontrakterade utvecklare i fler än 40 länder.