

Pressmeddelande
Karlstad, 6 april 2020

Embracer Group reflekterar över covid-19s påverkan och tillhandahåller uppdatering från ledningen

INSIDERINFORMATION: Embracer Group AB (publ) ("Embracer Group" eller "Koncernen") tillhandahåller idag en uppdatering från ledningen avseende Koncernens nuvarande verksamhet och kommenterar på verksamhetens effekter från covid-19.

Embracer Group, inklusive dess operativa koncerner, följer utvecklingen av covid-19 noggrant och agerar i enlighet med de direktiv som ges. Koncernen arbetar hårt med att anpassa verksamheten till den nuvarande situationen och myndigheternas rekommendationer och krav. För Embracer Group är säkerhet, trygghet och sinnesfrid för anställda och medarbetare den främsta angelägenheten, och åtgärder vidtas för att begränsa ytterligare spridning av viruset i samhället. Reseförbud och mötebegränsningar har genomförts över hela världen i Koncernen. Den nuvarande situationen är oförutsägbar, och trots de vidtagna åtgärderna kan risken för framtida störningar inte uteslutas.

Kortfattat om covid-19s påverkan på Embracer Group

- Sammantaget är påverkan på Koncernens verksamhet begränsad. Många är i karantän i sina hem. Embracer Group har sett ett ökat engagemang och efterfrågan på Koncernens produkter under de senaste veckorna.
- För affärsområdet Games är alla studios och förlag igång och majoriteten av de anställda arbetar för närvarande hemifrån. Övergången till att arbeta hemifrån gick generellt sett smidigt och orsakade endast en mindre produktionsförlust under övergångsfasen.
- För affärsområdet Partner Publishing har den fysiska distributionen av spel påverkats negativt, och kommer fortsatt att påverkas negativt, eftersom många återförsäljare för närvarande har stängt sina verksamheter. Dock har delar av denna fysiska försäljning förflyttats till e-handelsförsäljning. För närvarande är Koncernens hela fysiska distributionsverksamhet aktiv.
- Sammanfattningsvis har Embracer Group sett ett ökat engagemang och efterfrågan på gruppens produkter, men det bör noteras att intäkterna för Koncernen i allmänhet är beroende av betydande nya utgivningar eller betydande digitala kampanjer som driver katalogförsäljning.

"Covid-19-krisen innebär en utmaning för oss alla. Jag är verkligen imponerad av och tacksam för alla våra hårt arbetande medarbetare runtom i världen som är engagerade med att hålla vår verksamhet igång under dessa utmanande tider. Våra anställdas hälsa är mycket viktig för mig och det är min högsta prioritet. Medan den ekonomiska oron kommer att påverka alla företag, inklusive vårt, är spelindustrin i gott skick tack vare att våra produkter och tjänster underhåller människor i hemmet. Jag vill att ni ska veta att gruppen har en solid finansiell ställning och en sund kassaposition." kommenterar Lars Wingefors, medgrundare och koncernchef.

Koncernens nettoomsättning under kvartalet som avslutades 31 mars 2020

- Affärsområdet "Games", vilket inkluderar THQ Nordic, Deep Silver, Coffee Stain och Amplifier Game Invest, har haft en starkare utveckling under kvartalet än vad ledningen hade förväntat sig, delvis drivet av en ökning av digital försäljning under mars 2020, trots att inga betydande spelsläpp eller marknadsföringsaktiviteter genomförts under mars. Intäkterna för kvartalet förväntas bli 810-850 miljoner kronor.
- Affärsområdet "Partner Publishing" har haft en svagare utveckling under kvartalet än vad ledningen hade förväntat sig, framför allt drivet av lägre fysisk försäljning, särskilt i mars. Efterfrågan på fysiska produkter är fortfarande stabil och lägre försäljning beror på logistiska utmaningar och att vissa fysiska återförsäljare tillfälligt stängt ner. Intäkterna för kvartalet förväntas bli 450-500 miljoner kronor.

Strategi, M&A och Pipeline

- Koncernen kommer att vara fortsatt dedikerade till den nuvarande strategin för organisk och icke-organisk tillväxt.
- Ledningen bedömer att Koncernens nuvarande spelpipeline, med mer än 100 pågående utvecklingsprojekt som engagerar över 3 000 spelutvecklare, kommer driva framtida organisk tillväxt inom affärsområdet Games, gällande såväl genererade intäkter, lönsamhet som kassaflöden.
- Koncernen strävar efter att allokera mer kapital till nya utvecklingsprojekt med både interna och externa studios för att driva organisk tillväxt i framtiden.
- Koncernen fortsätter att vara aktiv inom M&A och är för närvarande involverad i ett flertal pågående diskussioner som kan leda till ytterligare förvärv, både inom de befintliga operativa koncernerna och som potentiella nya operativa enheter. Embracer Group har sedan förvärvet av Saber Interactive som offentliggjordes den 19 februari 2020 sett en ökad aptit från entreprenörer att vilja delta i diskussioner med gruppen.

Detta pressmeddelande publiceras på grund av de rådande globala omständigheterna. Embracer Group avser inte att tillhandahålla denna typ av uppdateringar på en regelbunden basis. Som tidigare meddelats kommer

Koncernen att presentera de fullständiga resultaten för räkenskapsåret som slutar den 31 mars 2020 den 20 maj 2020.

Embracer Group bjuder in till en telefonkonferens för investerare, analytiker och media idag, måndag 6 april 2020, klockan 10:30 (CET) om detta pressmeddelande.

En presentation kommer att hållas på engelska av VD Lars Wingefors, varefter frågor kommer kunna ställas.

Datum: 6 april 2020

Tid: 10:30-11:00 (CET)

Länk till live stream:

<https://tv.streamfabriken.com/2020-04-06-press-conference>

Deltagare från Sverige, ring på: +46 8 50 55 83 59

Från Storbritannien: +44 33 33 00 92 71

Från USA: +1 84 46 25 15 70

Vänligen ring in några minuter innan presentationen börjar. För att delta, ange ditt för-, efternamn samt företagsnamn. För frågor under frågestunden tryck 01.

Ansvariga parter

Denna information är sådan som Embracer Group AB är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning 596/2014. Informationen i detta pressmeddelande har publicerats genom nedanstående kontaktpersons försorg, vid den tidpunkt som anges av Embracer Group AB:s nyhetsdistributör Cision vid publiceringen av detta pressmeddelande. Nedanstående person kan också kontaktas för ytterligare information.

För ytterligare information, vänligen kontakta:

Lars Wingefors, grundare och VD, Embracer Group AB (publ)

Tel: +46 708 47 19 78

E-mail: lars.wingefors@embracer.com

Om Embracer Group:

Embracer Group är ett moderbolag till företag som utvecklar och förlägger PC- och konsolspel för den globala spelmarknaden.

Embracer Group har en bred spelportfölj med över 160 ägda varumärken, som till exempel Saints Row, Goat Simulator, Dead Island, Darksiders, Metro, MX vs ATV, Kingdoms of Amalur, TimeSplitters, Satisfactory, Wreckfest, World War Z och många fler. Koncernen har huvudkontor i Karlstad och global närvaro genom de fem operativa koncernerna: THQ Nordic GmbH, Koch Media GmbH/Deep Silver, Coffee Stain AB,



Amplifier Game Invest och Saber Interactive. Koncernen har 31 interna studios och fler än 3500 medarbetare och kontrakterade utvecklare i fler än 40 länder.

Embracer Groups aktier är noterade på Nasdaq First North Stockholm under kortnamnet EMBRAC B. Bolagets Certified Adviser är FNCA Sweden AB som nås på info@fnca.se +46-8-528 00 399.

För mer information, vänligen gå till: <http://www.embracer.com>