

Årsredovisning &
Hållbarhetsredovisning

20

20

/

20

21

EMBRACER⁺
GROUP





FRYKEN
– EN AV ÖVER 10 000
SJÖAR I VÄRMLAND

ALLEMANSRÄTTEN
– EN DEL AV SVERIGE

EN SVENSK KLASSIKER
– LADA MÅLAD I FALU RÖDFÄRG

IKONISK AMERIKANSK
KLASSIKER

INNEHÅLL

4	ÅRETS HÖJDPUNKTER
6	BOLAGETS GRUNDARE OCH VD HAR ORDET
8	MÅL OCH TILLVÄXTSTRATEGI
11	MARKNADSÖVERSIKT
15	SPELPORTFÖLJ & AFFÄRSOMRÅDEN
49	HÅLLBARHETSREDOVISNING
75	AKTIEN & BOLAGSSTYRNING
91	ÅRSREDOVISNING & KONCERNREDOVISNING
131	REVISIONSBERÄTTELSE
134	AKTIEÄGARINFORMATION

FINANSIELL KALENDER

Årsstämma 2020/21	16 september 2021
Delårsrapport Q2, 2021	17 november 2021
Delårsrapport Q3, 2022	17 februari 2022
Bokslutskommuniké 2021/2022	19 maj 2022

Uppgifterna i denna redovisning avser förhållandet vid verksamhetsårets 2020/21 slut såvida inte annan tid anges. Uppgifterna på sidan 2-3 avser förhållandet vid tidpunkten för årsredovisningens publicering.

VÄLKOMNA TILL VÄRMLAND

Det är här Embracer Groups resa började och regionens största stad, Karlstad, är fortsatt moderbolagets hem. Värmland är ett vackert landskap med böljande kullar, djupa skogar och över 10 000 sjöar. Värmland har även en unik berättartradition, en tradition som förblir levande inom dagens alla konstformer.

EMBRACER GROUP I KORTHET

EMBRACER GROUPS
HUVUDKONTOR
Karlstad, Sverige

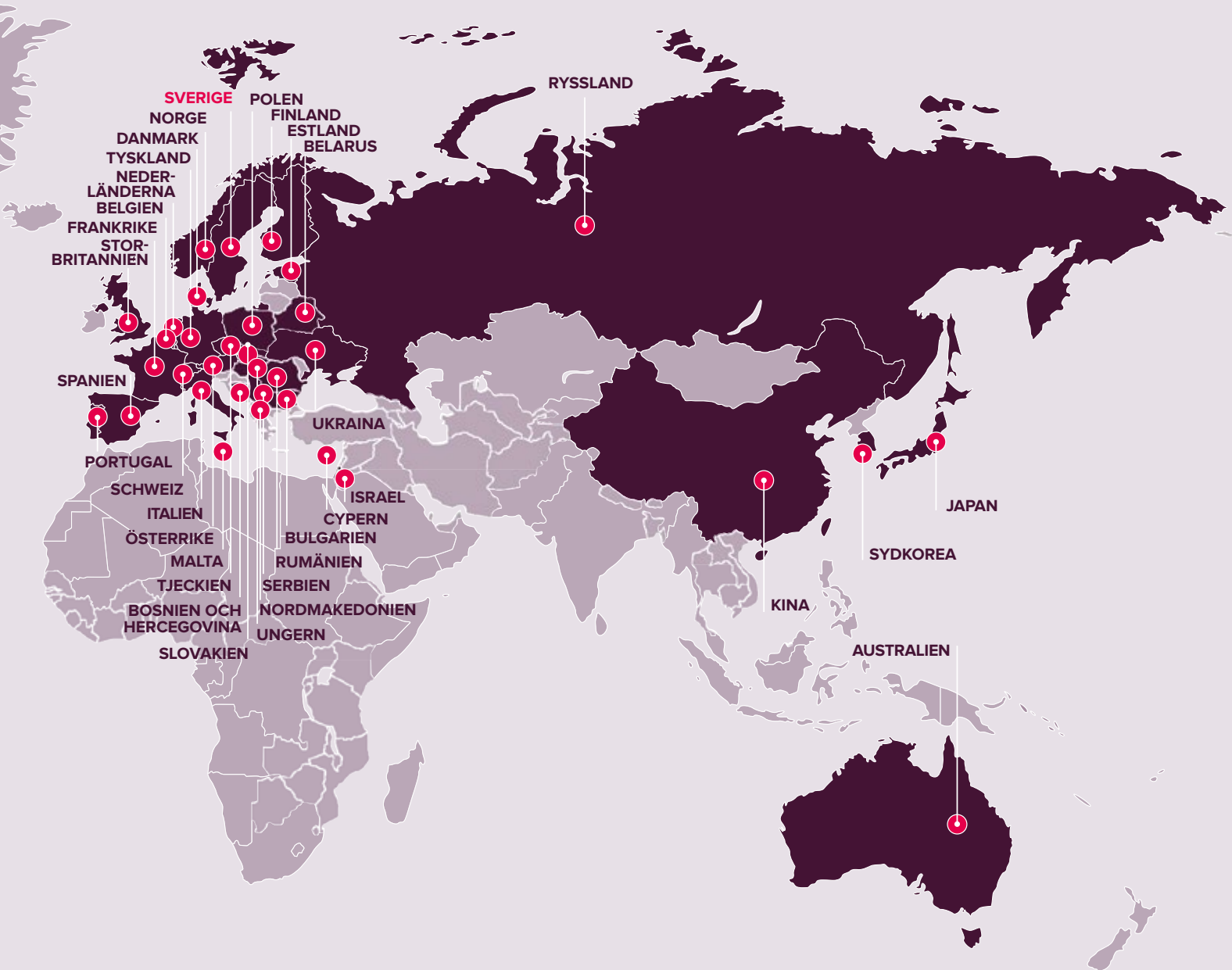
OPERATIVA KONCERNER
8

ANTAL ANSTÄLLDA
+8 500

INTERNA STUDIOS
80



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



THQ Nordic, Koch Media, Coffee Stain, Amplifier Game Invest, Saber Interactive, DECA Games, Gearbox Entertainment och Easybrain. Bolaget har 80 interna studios och fler än 8 500 medarbetare och kontrakterade utvecklare i fler än 40 länder.

Embracer Groups aktier är noterade på Nasdaq First North Growth Market Stockholm under kortnamnet EMBRAC B. Bolagets Certified Adviser är FNCA Sverige AB.

ÅRETS HÖJDPUNKTER

INVESTERAR I FÖRVÄRV OCH ORGANISK TILLVÄXT

Embracer Group fortsatte att exekvera på sin ambitiösa förvärvsagenda under räkenskapsåret 2020/2021 och ökade antalet operativa koncerner från fyra till sex. Vid tiden för publicering av denna årsredovisning hade antalet ökat ytterligare. Embracer Group har idag åtta operativa koncerner. Under året ökade investeringarna i spelutveckling till rekordhöga 1 987 MSEK vilket lägger en grund för framtida organisk tillväxt.

SID
8

ORGANISK TILLVÄXT ÄR FORTSATT PRIORITERAT

Affärsområdet Games hade en organisk tillväxt om 70 procent i konstant valuta under räkenskapsåret. Utvecklingen drevs främst av nya lanseringar av högkvalitativa spel, men också av god katalogförsäljning. Noterbara försäljningsframgångar för nya spel under året inkluderar 6,8 miljoner sålda exemplar av *Valheim*, nästan två miljoner sålda exemplar av *SnowRunner* och mer än två miljoner sålda exemplar av *Spongebob Squarepants: Battle for Bikini Bottom Re-Hydrated*. Samtliga operativa koncerner är väl positionerade för fortsatt organisk tillväxt genom en bred pipeline av nya projekt. Mer än två tredjedelar av pågående spelutvecklingsprojekt avser nya varumärken eller spel baserade på varumärken som vi avser att återuppliva. När dessa projekt når marknaden förväntas de driva fortsatt organisk tillväxt.

SID
8

EXPANSION GENOM AMBITIÖS FÖRVÄRVSAGENDA

Embracer Group har en framgångsrik historia av att förvärva och utveckla varumärken, studios och förlagsverksamheter och denna resa fortsatte under året. Noterbara och slutförda förvärv under räkenskapsåret inkluderar Saber Interactive, en oberoende utvecklare och förläggare av högkvalitativa spel och DECA Games, en expert inom Free-to-Play i mobilspelssegmentet. Embracer offentliggjorde även fusionen med Gearbox Entertainment, en kreativ utvecklare av AAA-spel samt fusionen med Easybrain, en ledande utvecklare av mobilspel med huvudfokus på pussel- och logic game-speltitlar. DECA Games och Easybrain skapar tillsammans ett nytt affärssegment för Embracer Group genom att addera mobilspel. Efter att förvärven slutfördes har antalet operativa koncerner ökat till åtta vid tidpunkten för denna årsredovisning. Därutöver har Embracer slutfört kompletterande förvärv av ytterligare 24 bolag under verksamhetsåret för att stärka varumärkesportföljen samt utvecklar- och förlagsverksamheten.

NETTOOMSÄTTNING

9 024

MSEK

GAMES,
NETTOOMSÄTTNING

6 448

MSEK

*”VI BYGGER EN DIVERSIFIERAD
VERKSAMHET MED MÅNGA
INTÄKTSKÄLLOR.”*

REKORDHÖGA INVESTERINGAR I SPELUTVECKLING

SID
16

Koncernen lanserade spel till ett rekordhøgt värde och merparten av de större lanseringarna skedde under första halvan av räkenskapsåret. Det ackumulerade utvecklingsvärdet på de spel som färdigställdes under året uppgick till 837 MSEK. Investeringar i spelutveckling ökade till 1 987 MSEK under året och lägger en grund för ökade intäkter från framtida lanseringar. Antalet pågående spelutvecklingsprojekt nådde ett nytt rekord med 160 stycken vid räkenskapsårets slut. Ambitionen är att slutföra mer än 90 spelutvecklingsprojekt med ett totalt utvecklingsvärde i intervallet 2 875–3 325 MSEK under räkenskapsåret 2021/2022.

VÅR FÖRSTA REGULATORISKA HÅLLBARHETSREDOVISNING

SID
49

En av Embracer Groups främsta prioriteringar är att skapa en hållbar verksamhet. Under året har ett omfattande och viktigt arbete utträttats inom bolagsstyrning och för att skapa strukturer för affäretik, så som bildandet av en revisionskommitté och en ersättningskommitté, en uppdaterad riskbedömning och implementering av ett onboarding-program för förvärvade bolag. Därutöver har många andra viktiga åtgärder vidtagits. Ett digitalt system har implementerats för att samla in hållbarhetsdata från samtliga dotterbolag och en medarbetarundersökning har genomförts för att skapa ökad förståelse för de anställdas välbefinnande. Efter en dialog med våra intressenter och en väsentlighetsanalys, har vi även gjort prioriteringar gällande vårt hållbarhetsarbete.

TRE RIKTADE NYEMISSIONER STÖDGER TILLVÄXT

SID
76

Embracer Group genomförde tre riktade nyemissioner till institutionella investerare om sammanlagt ungefär 91 miljoner nya B-aktier vilket tillförde bolaget ungefär 15 miljarder SEK. Embracer Group tecknade efter verksamhetsårets slut en rullande kreditfacilitet om 6 miljarder SEK med gynnsamma villkor som löper till och med maj 2022. Embracer Group hade vid publiceringstillfället cirka 17 miljarder SEK tillgängligt i nettokassa och kreditfaciliteter. Koncernens finansiella position möjliggör fortsatt tillväxt genom att verksamheten kan kompletteras med nya spelförläggare, spelutvecklingsstudios eller andra tillgångar.

OPERATIVT EBIT

2 871

MSEK

BRUTTOVINST

5 406

MSEK

BOLAGETS GRUNDARE OCH VD HAR ORDET

VÅR STRATEGI GER ALLT BÄTTRE UTDELNING

Trots utmanande förhållanden där covid-19-pandemin påverkat människor, företag och samhället i stort, så summerar vi ödmjukt ytterligare ett stabilt år för Embracer Group. I hela koncernen har våra kollegor och affärspartners visat prov på en imponerande uthållighet, flexibilitet och förmåga att leverera resultat.

EXEKVERING AV VÅR STRATEGI

Räkenskapsåret 2020/21 var vårt hittills mest framgångsrika och vi har fortsatt att genomföra vår strategi. Det var även ett år som präglades av covid-19-pandemin. Även om pandemin har haft en positiv inverkan på spelande och viljan att köpa spel under året så har den fortsatt att störa globala leverantörskedjor. Våra anställdas hälsa och säkerhet har haft hög prioritet för mig under året. Att arbeta hemifrån har blivit en ny och utmanande vardag för de flesta anställda inom koncernen. Vår decentraliserade bolagsstyrning har bevisat sin styrka genom att lokala chefer framgångsrikt har tagit sig an dessa nya utmaningar. Jag är verkligen tacksam för viljan och det engagemang som funnits för att hålla verksamheten igång trots rådande pandemi. Framför allt vill jag uttrycka mina sympatier till alla som personligen har drabbats av pandemin och dess konsekvenser.

Embracer har utvecklats till ett av världens mest diversifierade spelbolag och vi befinner oss fortsatt bara i början av resan. Ända sen vi förvärvade tillgångarna i Jowood 2011, har ledningen jobbat för att leverera bättre innehåll till spelare över hela världen och att driva snabbare tillväxt genom förvärv. Detta har lagt grunden för dagens Embracer Group. Expansionstakten ökade när bolaget fick tillgång till kapitalmarknaden genom börsnoteringen i slutet av 2016, vilket har gjort det möjligt för bolaget att initiera fler spännande spelutvecklingsprojekt och välkomna fler framgångsrika spelentreprenörer till Embracerfamiljen.

Vår justerade vinst per aktie har ökat 14 gånger sedan börsnoteringen. Vi har växt från tre till 80 spelutvecklingsstudios och vi har när denna årsredovisning publiceras mer än 180 pågående spelutvecklingsprojekt. Koncernen har växt till åtta oberoende operativa koncerner, varav två lades till under det gångna räkenskapsåret (Saber Interactive och DECA Games) och två till offentliggjordes under året och tillträdde 1 april 2021 (Gearbox och Easybrain). Därutöver har samtliga operativa koncerner gjort förvärv vilket ytterligare stärkt deras position.

INVESTERINGAR I UTVECKLING GER STARK ORGANISK TILLVÄXT

Organisk tillväxt har fortsatt högsta prioritet i samtliga operativa koncerner. Sedan börsnoteringen har Embracer Group återinvesterat det mesta av kassaflödet i organisk tillväxt. Vi är nöjda över att kunna leverera en organisk tillväxt om 70 procent under räkenskapsåret som primärt har drivits av många lanseringar av högkvalitativa

spel, men också av god katalogförsäljning. Noterbara försäljningsframgångar för nya spel under året inkluderar utöver *Valheim*, nästan 2 miljoner sålda exemplar av *SnowRunner*, mer än 2 miljoner sålda exemplar av *Spongebob Squarepants: Battle for Bikini Bottom Re-Hydrated* och mer än 1 miljon sålda exemplar av *Destroy All Humans!*.

Vi ser en stor potential för organisk tillväxt under de närmaste åren. Under 2020/21 investerade koncernen 2 miljarder SEK i spelutveckling och det kan jämföras med det ackumulerade utvecklingsvärdet på de spel som färdigställdes under året vilket uppgick till 837 MSEK. Vi är fast beslutna att uppfylla vår ambition att slutföra mer än 90 spelutvecklingsprojekt med ett totalt utvecklingsvärde i intervallet 2 875–3 325 MSEK under räkenskapsåret 2021/22. Det inkluderar projekt från Gearbox och Aspyr.

NYTT SEGMENT MED HÖG TILLVÄXT

Koncernen fortsätter att bredda sig inom nya segment av spelmarknaden. Fram till det senaste räkenskapsåret var vi primärt aktiva inom premiumspel för PC och konsole men vi ser allt större möjligheter inom mobilsegmentet. Genom fusioner och förvärv av Easybrain, DECA, A Thinking Ape och IUGO kommer mobilsegmentet att utgöra en betydande verksamhet för koncernen. Mobilsegmentet utgör det största segmentet inom spelmarknaden och värderades till 77 miljarder USD under 2020, och det finns inga tecken på en avmattning med en förväntad tillväxt om 13% under 2021. Vi är fast övertygade om att vår modell kommer att vara framgångsrik inom detta snabbt växande spelsegment. Vertigo Games, som också förvärvades under året, är specialiserat på VR som representerar ytterligare ett nytt segment för Embracer. Enligt Superdata förväntas den globala VR-marknaden växa från 3,3 miljarder USD under 2019 till 5,7 miljarder USD under 2023 tack vare bättre utrustning som är bekvämare och förbättrar spelupplevelsen.

Spelmarknaden har varit en tillväxtbransch under lång tid men denna tillväxt har accelererat under pandemin på grund av nedstängningar. Embracer växte snabbare än branschen på organisk basis och den organiska tillväxten i konstant valuta uppgick till 85 procent tack vare flera framgångsrika lanseringar och en stark katalogförsäljning. Jag är fortsatt övertygad om att vi är väl positionerade för fortsatt organisk tillväxt allteftersom våra förlag och studios lanserar nya spel under kommande år.



VÅR STRATEGI ÄR MER RELEVANT ÄN NÅGONSIN

Trots att vi organiskt ökade antalet anställda med 20 procent under året, har vi fler varumärken, licenser och idéer än vi har utvecklare som kan ta fram högkvalitativa spel till marknaden. Därför jobbar vi aktivt med att försöka attrahera fler spelentreprenörer till Embracer Group. Över hela koncernen har vi fört fler sådana samtal än någonsin. Vår ambition är att fortsätta öka antalet förvärv genom att vårt ekosystem expanderar med fler operativa koncerner där förvärven planeras och genomförs.

Jag tror att en viktig förklaring till vår framgång är att entreprenörer som blir en del av Embracer får behålla sin kreativa och affärsmässiga frihet samtidigt som de kan accelerera tillväxten genom att ha tillgång till vårt växande ekosystem och våra resurser. Vi ser ökat samarbete mellan de oberoende operativa koncernerna som gynnar alla parter. Vi hoppas att tillgången till Embracers ekosystem gör att fler entreprenörer framgent väljer att bli en del av Embracerfamiljen.

ÖKAT FOKUS PÅ HÅLLBARHET OCH BOLAGSSTYRNING

Denna årsredovisning innehåller vår första regulatoriska hållbarhetsredovisning. Att utveckla ett effektivt hållbarhetsramverk som är anpassat till vår unika och decentraliserade bolagsstyrning har varit viktigt av flera anledningar. Hållbarhet är kärnan i alla långsiktiga engagemang. När vi bygger Embracer till en ännu större och mer diversifierad koncern blir det allt viktigare med ett ramverk som hjälper oss att hantera vårt växande ansvar. Därför har vi utvecklat hållbarhetsramverket "Smarter Business". Vi har även vidtagit viktiga åtgärder för att stärka bolagets

ledning och bolagsstyrning. Moderbolaget har fortsatt att stärka sina kapaciteter och vi har förbättrat förvärvs- och integrationsprocesser som leds av ett team från Embracer Group och ledande externa rådgivare.

Embracer är väl positionerat för framtida tillväxt, såväl strategiskt som finansiellt. I maj 2021 hade vi mer än 17 miljarder SEK i likvida tillgångar och tillgängliga kreditfaciliteter. Vi har bara börjat. Vi kommer fortsätta att växa affären långsiktigt genom att exekvera på den strategi som tog oss hit.

Jag är imponerad och stolt över att se det dedikerade arbete som utträttas varje dag över hela koncernen, trots den pågående covid-19-pandemin. Jag vill tacka var och en för det arbete som har utträttats. Låt oss hoppas att vi snart kan ses fysiskt. Avslutningsvis vill jag även tacka våra aktieägare, kunder, kollegor och affärspartners för deras bidrag i vår framgång. Vi ser alla fram emot vårt starkaste och mest hektiska år någonsin!

Augusti 2021, Karlstad, Värmland, Sverige

Lars Wingefors
Grundare & VD

MÅL OCH TILLVÄXTSTRATEGI

STRATEGISKA PRIORITERINGAR

Embracer Groups finansiella mål är att uppnå långsiktig tillväxt i aktieägarvärde. Sedan 2011 har koncernen etablerat en stabil plattform som levererar både tillväxt och lönsamhet. Embracer har bevisat sin förmåga att kunna kombinera organisk och förvärvad tillväxt. Strategin framgent, och högsta prioritet för samtliga operativa koncerner, är att fortsätta investera i koncernens portfölj av 160 spelutvecklingsprojekt och säkra fortsatt organisk tillväxt. Som ett komplement kommer förvärv att genomföras till rätt värdering av intressanta bolag som delar Embracer Groups vision.

INVESTERA I LÅNGSIKTIG TILLVÄXT

Långsiktig organisk tillväxt skapas genom löpande investeringar i varumärkesportföljen, även i varumärken som idag är inaktiva, genom att utveckla och expandera interna studios samt etablera nya studios med talangfulla utvecklare. Tillväxtstrategin omfattar även utvecklingsprojekt med externa studios och att konsolidera verksamheten inom partner publishing. Genom att kontinuerligt öka investeringarna i spelutveckling, kommer värdet av dessa investeringar över tid att vara större än värdet av färdigställda spel.

HÄVSTÅNG GENOM FÖRVÄRV

Embracer Group tillhandahåller en attraktiv modell för utvecklare och entreprenörer med ett långsiktigt perspektiv, byggt på förtroende genom decentralisering. Att vara en del av koncernen erbjuder fördelar såsom tillgång till tillväxtkapital, resurser för distribution och marknadsföring, kunskap och utvecklingssynergier. Embracer Groups förvärvsstrategi bygger på omfattande analys och proaktivt kontaktarbete. Det har resulterat i en stor och växande pipeline av lämpliga förvärvskandidater med

potential att både expandera befintliga operativa koncerner, såväl som att bilda nya operativa koncerner under moderbolaget.

MOTIVERA MEDARBETARE GENOM DECENTRALISERING

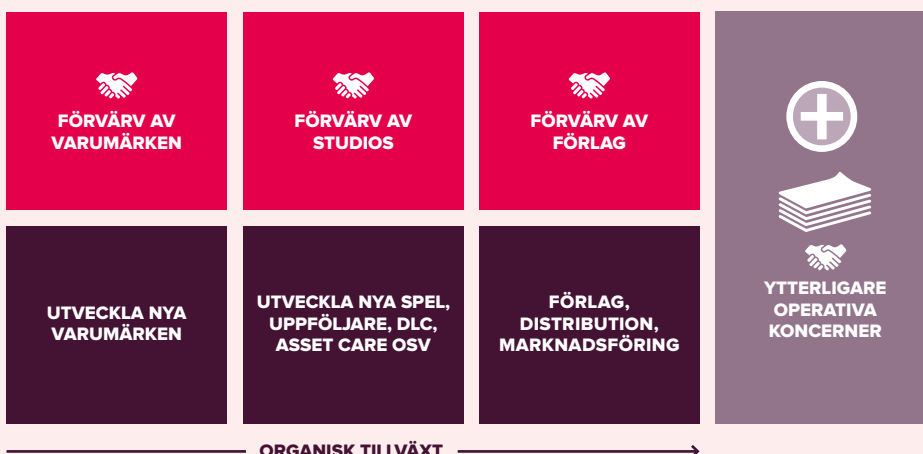
Decentralisering som uttalad filosofi är nyckeln till att motivera talangfulla utvecklare och entreprenörer inom koncernen. Modellen ger ett visst kommersiellt självbestämmande till dotterbolagschefer, grundare och studiochefer att driva sin verksamhet. Kreativitet, energi och relevans främjas när beslut fattas nära de lokala marknaderna och nischsegmenten.

FINANSIELL MODELL

Embracer Groups tillväxt vilar på en stark balansräkning som begränsar den finansiella risken. Koncernen strävar efter att återinvestera så mycket som möjligt av operativt kassaflöde i organisk tillväxt. Genom nyemissioner kan attraktiva möjligheter för organisk och förvärvad tillväxt tillvaratas. Portföljen och pipelinen för utveckling är väldiversifierad vilket begränsar den operativa risken.

TILLVÄXTMODELL

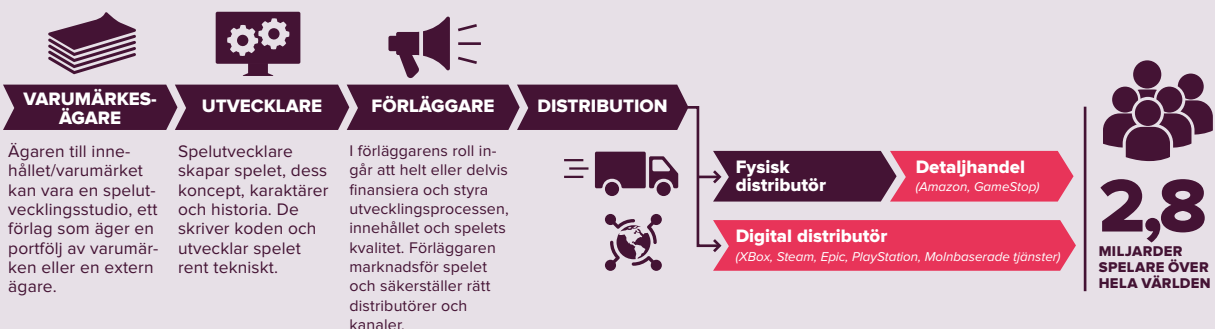
ACCELERERAD ORGANISK TILLVÄXT OCH FÖRVÄRV →





POSITION I MARKNADENS VÄRDEKEDJA

Som varumärkesägare med en bred portfölj med över 240 speltitlar, 60 interna utvecklingsstudios världen över och global förläggarkapacitet online och för fysisk detaljhandel, har Embracer Group en stark position i alla större värdeskapande områden i spelmarknadens värdekedja.



● Embracer Group i värdekedjan



MARKNADSÖVERSIKT

GLOBALA SPELMARKNADEN

Embracer Group är moderbolag till operativa verksamheter som utvecklar och förlägger PC-, konsol- och mobilspel för den globala spelmarknaden. Merparten av företagets slutkunder finns i Nordamerika och Europa, som utgör en stabil andel motsvarande halva den globala spelmarknaden.

ROBUST TILLVÄXT PÅ EMBRACERS MARKNADER

Den globala spelmarknaden utgör en av de största digitala underhållningsmarknaderna och det totala marknadsvärdet ökade med 23 procent till 178 miljarder USD år 2020, den högsta tillväxttakten sedan Newzoo började mäta intäkter 2012. Tillväxten väntas fortsätta under kommande år och Newzoo bedömer att försäljningen kommer att överstiga 200 miljarder USD i slutet av 2023, vilket skulle innebära en genomsnittliga årlig tillväxt om 7,4 procent under perioden 2019-2023.¹⁾

De tre marknadssegmenten PC-, konsol- och mobilspel har växt stadigt och icke-cykliskt under en lång period. Mobilsegmentet som blev en del av Embracers verksamhet genom förvärvet av DECA Games och Easybrain, fortsätter att se högst tillväxt och stod för nära hälften av den totala spelmarknaden 2020. Mobilsegmentet växte med 13 procent på årsbasis tack vare låga inträdesbarriärer och hög marknadspenetration av smartphones i samtliga regioner. Den höga tillväxten för mobilspel har dock inte resulterat i lägre försäljning av PC- och konsolspel. Under 2020 ökade försäljningen av PC-spel med 6,7 procent och marknaden för konsolspel växte med 6,8 procent på årsbasis, enligt Newzoo Global Market Report 2020.

Covid-19-pandemin hade en stor påverkan på spelmarknaden under 2020 eftersom människor tvingades att stanna hemma och interagera på distans. Intäkter från spel i Nordamerika och Europa växte kraftigt på grund av pandemins påverkan på dessa regioner. Mot slutet av 2020 skedde även framgångsrika lanseringar av

nästa generations konso-

ler, PlayStation 5 och

och Xbox Series

XIS. Under 2021

har efterfrå-

gan fortsatt

överstigit

tillgången

på de nya

konsoleterna.

Under 2021

kommer vi

GENOMSNIITTLIG
ÅRLIG MARKNADS-
TILLVÄXT

7,4%

2019 – 2023

att se vissa negativa konsekvenser av covid-19 för industrin eftersom spelutvecklingsstudios har påverkats av arbete hemifrån och störningar i globala leverantörskedjor.

KONSOLSEGMENTET SÄTTER NYA REKORD


Tittar man endast på den globala marknaden för konsolspel, där Embracer Group för närvarande har sin största närvaro, uppgick den totala försäljningen av spel och tjänster till 39,5 miljarder USD år 2020, enligt Ampere Analysis. Marknaden väntas växa till 40,7 miljarder USD under 2021 och 41,1 miljarder USD under 2022, för att sedan stabiliseras 2023. Industrin har haft svårigheter att möta den höga efterfrågan på grund av störningar i leverantörskedjan och framför allt den globala bristen på halvledare.

Efterfrågan på spelkonsoler fortsätter att växa och tillverkare sätter nya rekord. Nintendo hade ett starkt år och skeppade 30 miljoner Switch-konsoler under räkenskapsåret som slutade 31 mars 2021 - vilket innebär att bolaget totalt sett sålt 85 miljoner Switch-konsoler. Nintendo har aldrig sålt så många enheter av en konsol under ett räkenskapsår förut. Både Sony och Microsoft rapporterade också en hög efterfrågan för deras nästa generation konsoler. Trots den globala chipsbristen levererade Sony 7,8 miljoner PlayStation 5-konsoler (jämfört med 7,5 miljoner PlayStation 4-konsoler under motsvarande lanseringsperiod), vilket innebär att det är den PlayStation-konsol som haft högst försäljning någonsin under lanseringsperioden. Enligt NDP Group är PlayStation 5 den snabbast säljande konsolen i USA någonsin, både i volym och värde av försäljning.

SKIFTE TILL DIGITAL DISTRIBUTION GYNNAR FÖRLÄGGARNAS MARGINALER

Medan försäljningen av PC-spel har dominerats av digital distribution under lång tid, har trenden även blivit tydlig för konsolspel där den digitala distributionen nu står för majoriteten av försäljningen. Trenden väntas fortsätta, både vad gäller köp av hela spel och andra köp inuti spelen. Därutöver kommer intäkter från prenumerationsbaserade tjänster som Nintendo Online, PlayStation Plus,

¹⁾ <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023/>



**”KONKURRENS INOM
DIGITAL DISTRIBUTION
GER KREATÖRERNA EN
STÖRRE ANDEL AV FÖR-
SÄLJNINGSSINTÄKTERNA.”**

PlayStation Now och Xbox Game Pass, att fortsätta växa och väntas stå för mer än 20 procent av marknaden för konsolspel under 2023 enligt Ampere Analysis.

Trenden med ökad digital distribution har främst drivits av digitala plattformar som Steam och Epic Games Stores samt digitala butiker på PlayStation, Xbox och Nintendo Switch, vilket ersatt en traditionellt sett fysisk distribution. Trenden mot digitalisering har varit fördelaktig för spelförläggarnas marginaler. Steam har en dominerande marknadsandel inom digital distribution till PC men konkurrensen har ökat på området med utmanaren Epic Games Store som erbjuder kreatörerna en större andel av försäljningsintäkterna.

GAMES AS A SERVICE (GAAS) – EN VÄXANDE MÖJLIGHET

Begreppet Games as a Service (GaaS) fortsätter att växa i betydelse. GaaS innebär att tillhandahålla spel eller spel innehåll genom en

fortlöpande intäktsmodell, vilket innebär nya sätt att tjäna pengar på spel antingen efter den initiala försäljningen eller för att stödja en free-to-play-modell. GaaS har även implikationer för hur spel spelas, utvecklas, levereras och distribueras. Detta har öppnat för on-demand streaming av spel, en radikal förändring jämfört med traditionella speldistributionsmodeller. Tillgängligheten till spelen ökar för spelarna samtidigt som utvecklare och förläggare lättare kan interagera med spelarcommunityn och analysera spelarbeteenden. Det gör det möjligt att öka engagemang och intäkter genom att lansera nedladdningsbart innehåll (DLC) och andra köp inuti spelen. Resultatet är längre livscyklar och ett mer varaktigt spelengagemang. Intäktsmodellen för GaaS liknar ofta prenumrationsbaserade tjänster. Etablerade och nya framtida tjänster kommer att behöva innehåll vilket innebär ytterligare en tillväxtpotential för utvecklare, förläggare och varumärkesägare.



VIRTUAL REALITY-SPEL PÅ FRAMMARSCH

Enligt Newzoo har Virtual Reality-spel (VR-spel) tagit stora steg under de senaste åren och Embracer räknar med att marknaden för VR-spel kommer fortsätta växa framöver. Tillväxten väntas drivas av nya högkvalitativa headsets, både som egen enhet och som del av en konsol, och av fler lanseringar av högkvalitativa VR-spel.

SPELARE EFTERFRÅGAR BREDARE UNDERHÅLLNING

Många konsolspel har en kärna av mycket dedikerade fans. De är hängivna, lojala spelare, men där nytt spelinnehåll behövs för att bibehålla deras intresse. Den etablerade lojaliteten skapar därmed möjligheter till vidare försäljning av nyutvecklade produkter och innehåll. Att utveckla kvalitetsinnehåll bedöms som nyckeln till kommersiell framgång, liksom att bredda spelets omfattning till video eller andra tjänster och produkter. Skiftet mot global distribution

online väntas även driva på en konsolidering i branschen.

FORTSATT ROBUST TILLVÄXT PÅ EN DYNAMISK MARKNAD

Den globala spelmarknaden genomgår en snabb omvandling. Hur spelen köps, distribueras och konsumeras förändras snabbt. Marknadstrenderna är gynnsamma för förläggare, skapare och ägare av kvalitetsinnehåll. I ökad utsträckning ger spel en bredare upplevelse än att bara spela. Spelföretag utvecklas till underhållningsföretag i vidare bemärkelse eftersom konsumenterna lägger ner mer tid på att spela. Traditionella gränser mellan spel-, media-, telekom- och sportindustrin suddas allt mer ut. Befintliga marknadsförings- och distributionskanaler och plattformar utmanas av nya företag, tekniker, plattformar och affärsmodeller.



Satisfactory

SPELPORTFÖLJ & AFFÄRSOMRÅDEN

16

SPÄNNANDE SPELPORTFÖLJ

18

ETT URVAL AV LANSERINGAR 2020/21

20

AFFÄRSOMRÅDE GAMES: THQ NORDIC

24

AFFÄRSOMRÅDE GAMES: DEEP SILVER

28

AFFÄRSOMRÅDE GAMES: COFFEE STAIN

32

AFFÄRSOMRÅDE GAMES: AMPLIFIER GAME INVEST

36

AFFÄRSOMRÅDE GAMES: SABER INTERACTIVE

40

AFFÄRSOMRÅDE GAMES: DECA GAMES

42

NYTT FÖRVÄRV: GEARBOX ENTERTAINMENT COMPANY

44

NYTT FÖRVÄRV: EASYBRAIN GROUP LIMITED

46

AFFÄRSOMRÅDE PARTNER PUBLISHING/FILM: KOCH MEDIA /
KOCH FILMS / GAME OUTLET EUROPE / QUANTIC LAB

SPELPORTFÖLJ

SPÄNNANDE SPELPORTFÖLJ

Embracer Group är stolta över att ha en av branschens mest spännande pipelines för nya spel, som utvecklas av över 5 000 spelutvecklare över hela världen. Med 160 spel under utveckling vid utgången av verksamhetsåret 2020/2021, kommer vi att se fler lanseringar av nya spel framgent medan katalogförsäljningen väntas fortsätta vara stark.

Under räkenskapsåret 2020-2021 lanserade koncernen spel till ett rekordhøgt värde. Det ackumulerade utvecklingsvärdet på de spelen uppgick till 837 MSEK vilket visar hur betydande investeringar i utveckling fortsätter att driva tillväxt. En stor del av spelen som lanserades var ägda varumärken.

VÄL POSITIONERAD PIPELINE FÖR FRAMTIDA TILLVÄXT

Koncernen fortsätter att öka investeringar i spelutveckling som uppgick till 1 987 MSEK under det gångna räkenskapsåret. Mer än två tredjedelar av pågående spelutvecklingsprojekt är nya varumärken eller spel baserade på varumärken som kommer återupplivas. En välinvesterad pipeline lägger en grund för framtida tillväxt. Tillväxten kommer att stödjas av nyligen gjorda och kommande spellanseringar som *After the Fall*, *Biomutant*, *Gods Will Fall*, *Hot Wheels Unleashed*, *Monster Jam Steel Titans 2*, *MotoGP*, *Ride 4*, *Star Wars Pinball VR*, *Supercross 4* och *Valheim*.

Ambitionen är att slutföra mer än 90 spelutvecklingsprojekt med ett totalt utvecklingsvärde i intervallet 2 875–3 325 MSEK under räkenskapsåret 2021/2022.

STARK KATALOG

Katalogförsäljningen har varit stabil med hög efterfrågan på uppskattade varumärken som *Deep Rock Galactic*, *Destroy All Humans!*, *Kingdom Come: Deliverance*, *Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning*, *Let's Sing*, *Metro*, *MotoGP 20*, *Outward*, *Saints Row*, *Satisfactory*, *SnowRunner*, *SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom - Rehydrated*, *World War Z*, *Zombie Catchers* och *Wreckfest*.

PROJEKTPipeline

160

PROJEKT UNDER
UTVECKLING

SPELUTVECKLING

837

MSEK INVESTERAT I
SLUTFÖRDA PROJEKT

SPELUTVECKLING

1 987

MSEK INVESTERAT
TOTALT UNDER ÅRET



SPELPORTFÖLJ

ETT URVAL AV LANSERINGAR 2020/21

Under året lanserades ett stort antal nya produkter, varav de flesta var baserade på egna varumärken. Viktiga lanseringar under året inkluderade Valheim, SnowRunner, Spongebob Squarepants: Battle for Bikini Bottom Re-Hydrated och Destroy All Humans!, samt många Asset Care-lanseringar för nya plattformar etc.

DESPERADOS III

Förläggare: THQ Nordic • Studio: Mimimi (Externt)



Desperados III är ett taktiskt spel drivet av en berättelse som utspelar sig i Vilda Västern. En bra plan kan vara skillnaden mellan överlevnad och att mötas av en revolverkula.

KINGDOMS OF AMALUR: RE-RECKONING

Förläggare: THQ Nordic • Studio: Kaiko



Upptäck Amalurs hemligheter, från den livliga staden Rathir till den stora regionen Dalentarth och de dystra hållorna i Brigand Hall Caverns. Omgjord med spektakulära visuella effekter och förbättrat gameplay.

DESTROY ALL HUMANS!

Förläggare: THQ Nordic • Studio: Black Forest Games



Kultklassikern återvänder! Terrorisera jordens invånare under 1950-talet, i rollen som den onda utomjordingen Crypto-137. Skörda deras DNA och fäll USA:s regering i denna välgjorda omarbetning av ett legendariskt äventyr.

SPONGEBOB: Battle for Bikini Bottom – Rehydrated

Förläggare: THQ Nordic • Studio: Purple Lamp Studios



Spela som Svampbob, Patrik och Sandy och visa onda Plankton att brott ger ännu sämre utdelning än Herr Krabba. Vill du rädda Bikinibotten från en massa galna robotar med dina fantastiska bubblor? Det är klart du vill!

DEEP ROCK GALACTIC

Förläggare: Coffee Stain • Studio: Ghost Ship Games



Arbeta i team för att gräva, utforska och ta dig igenom ett massivt grottsystem som bebos av otaliga dödliga fiender och värdefulla tillgångar. Du kommer behöva ditt team för att lyckas överleva i galaxens mest utmanande grotta!

SATISFACTORY (STEAM)

Förläggare: Coffee Stain • Studio: Coffee Stain Studios



Satisfactory spelas i förstaperson och är ett spel där man hanterar sin egen fabrik samtidigt som man utforskar och strider. Rörledningar har kommit till planeten Satisfactory och nya utmaningar väntar – att transportera vätskor.

VALHEIM (EARLY ACCESS)

Förläggare: CoffeeStain • Studio: Iron Gate



Som en trött krigare har Valkyriorna skickat din själ till *Valheim*, den tionde fornnordiska världen. Du är den senaste vårdnadshavaren för urskärselfen och ditt uppdrag är att dräpa Odins forntida rivaler och skapa ordning i *Valheim*.

MOTOGP™20

Förläggare: Milestone • Studio: Milestone



Ta kontroll över din egen karriär, byt från riktiga team till nya team som är skapade av sponsorer från MotoGP™, bestäm över utvecklingen av motorcykeln och hantera ditt tekniska team för att vinna.

SAINTS ROW: THE THIRD REMASTERED

Förläggare: Deep Silver • Studio: Deep Silver Volition



Saints Row: The Third Remastered ger dig kontroll över Saints när de har som mest makt. Detta är din stad. Detta är dina regler. Omgjord med förbättrad grafik – den ursprungliga syndernas stad har aldrig sett bättre ut.

SNOWRUNNER

Förläggare: Externt • Studio: Saber Interactive



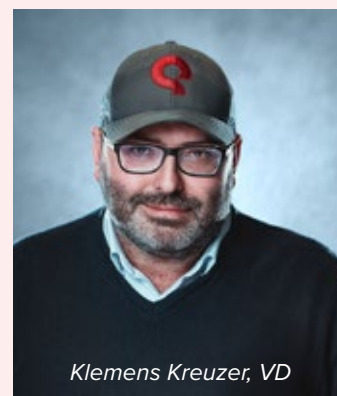
Förbered dig på nästa generations off-road upplevelse! Kör kraftfulla fordon och ta dig igenom extrema miljöer för att klara utmanande uppdrag – på egen hand eller med upp till tre vänner!



AFFÄRSOMRÅDE GAMES

THQ NORDIC

THQ Nordic är en global spelutvecklare och förläggare med huvudkontor i Wien, Österrike och dotterbolag i Europa, Japan och Nordamerika. THQ Nordics strategi går ut på mer än att bara äga en konkurrenskraftig portfölj av varumärken. Det handlar om att förädla och expandera varumärkena genom att tillföra betydande utvecklingsresurser och därigenom ge fans och communities den upplevelse som de förtjänar och förväntar sig.



Klemens Kreuzer, VD

THQ NORDIC

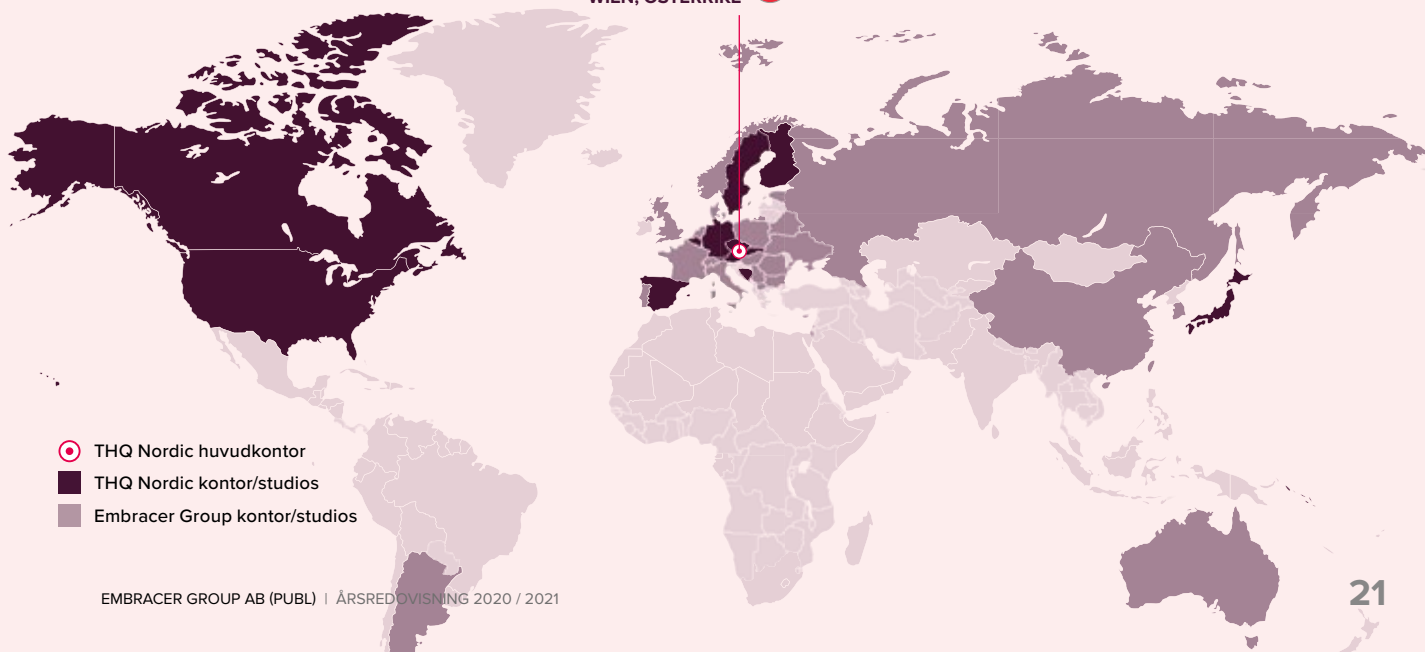


ÅRET I KORTHET – THQ NORDIC

THQ Nordics omsättning ökade med 55% till 1 789,1 MSEK (1 154,4) jämfört med motsvarande period föregående år. Den positiva utvecklingen för försäljningen beror främst på ett antal större lanseringar under året såsom *Sponge-Bob SquarePants: Battle for Bikini Bottom - Rehydrated*, *Destroy All Humans!*, *Desperados III* och *Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning*. Även stark katalogförsäljning för exempelvis *MX vs ATV*, *Wreckfest*, *Darksiders* och många andra bidrog till THQ Nordics positiva utveckling. Efter räkenskapsårets utgång lanserade THQ Nordic det efterlängjade spelet *Biomutant*.

Under året etablerade THQ Nordic två nya studios: Ashborne Games i Brno, Tjeckien, som fokuserar på strategi och RPG-spel samt Rainbow Studios Montréal i Montréal, Kanada. THQ Nordic förvärvade även Pow Wow Entertainment GmbH i Österrike, som fokuserar på egna varumärken för olika plattformar och Purple Lamp studios, i Wien, Österrike som är en oberoende videospelutvecklare specialiserade på spel baserade på varumärken ägda av en tredje part. Efter räkenskapsårets utgång offentliggjorde THQ Nordic tre nya förvärv: Appeal Studios S.A. i Belgien, Kaiko i Tyskland och Massive Minitteam i Tyskland. Därutöver valde THQ Nordic att bilda Gate21 d.o.o i Sarajevo, Bosnien och Hercegovina.

AFFÄRSOMRÅDETS HUVUDKONTOR WIEN, ÖSTERRIKE



- THQ Nordic huvudkontor
- THQ Nordic kontor/studios
- Embracer Group kontor/studios

STUDIOS



Alkimia Interactive
Interna medarbetare: 36
Barcelona, Spanien



Ashborne Games
Interna medarbetare: 38
Brno, Tjeckien



Black Forest Games
Interna medarbetare: 83
Offenburg, Tyskland



Bugbear Entertainment
Interna medarbetare: 28
Helsingfors, Finland



Experiment 101
Interna medarbetare: 15
Stockholm, Sverige



Grimlore Games
Interna medarbetare: 40
München, Tyskland



Gunfire Games
Interna medarbetare: 82
Austin, USA



HandyGames
Interna medarbetare: 75
Giebelstadt, Tyskland



Mirage Game Studios
Interna medarbetare: 9
Karlstad, Sverige



Nine Rocks Games
Interna medarbetare: 49
Bratislava, Slovakien



Pieces Interactive
Interna medarbetare: 31
Skövde, Sverige



Piranha Bytes
Interna medarbetare: 33
Essen, Tyskland



Pow Wow Entertainment
Interna medarbetare: 25
Wien, Österrike



Purple Lamp Studios
Interna medarbetare: 43
Wien, Österrike



Rainbow Studios
Interna medarbetare: 52
Phoenix, USA



Rainbow Studios Montréal
Interna medarbetare: 9
Montréal, Kanada



Appeal Studios S.A.
Charleroi, Belgien
Förvärvat efter årets slut



Gate 21
Sarajevo, Bosnien och Hercegovina
Förvärvat efter årets slut



Kaiko GmbH
Frankfurt, Tyskland
Förvärvat efter årets slut



Massive Miniteam GmbH
Köln, Tyskland
Förvärvat efter årets slut

FÖRLÄGGARE



HandyGames
Giebelstadt, Tyskland



THQ Nordic
Wien, Österrike

THQ Nordic huvudkontor, Wien, Österrike



THQ NORDIC RELEASER 2020/21

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Desperados III</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>MX vs ATV - All Out "2020 AMA Pro Motocross Championship" (expansion)</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	Digitalt
<i>SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom - Rehydrated</i>	THQ Nordic	Licens	PC, PS4, Xbox One, Switch, Stadia, Mobile	Digitalt & fysiskt
<i>Titan Quest: Atlantis (expansion)</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	Digitalt
<i>Titan Quest: Ragnarök (expansion)</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	Digitalt
<i>Destroy All Humans!</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One, Stadia	Digitalt & fysiskt
<i>Kingdoms of Amalur Re-Reckoning</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>MX vs ATV All Out</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Aquanox Deep Descent</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>SpellForce 3: Fallen God (expansion)</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt
<i>Chronos: Before the Ashes</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One, Switch, Stadia	Digitalt & fysiskt
<i>Monster Jam</i>	THQ Nordic	Externt	Stadia	Digitalt
<i>Monster Jam: Steel Titans 2</i>	THQ Nordic	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch, Stadia	Digitalt & fysiskt
<i>Titan Quest: Legendary Edition</i>	HandyGames	Eget	Mobile	Digitalt
<i>Rebel Cops</i>	Handy Games	Eget	iOS, Android	Digitalt
<i>Through the Darkest of Times</i>	Handy Games	Externt	iOS, Android, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Little Big Workshop</i>	HandyGames	Eget	PS4, Xbox One, Switch, Stadia	Digitalt
<i>One Hand Clapping (early access)</i>	HandyGames	Externt	Stadia	Digitalt
<i>Spitlings</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Neighbours back From Hell</i>	HandyGames	Eget	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Chicken Police - Paint it RED!</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>El Hijo - A Wild West Tale</i>	HandyGames	Externt	PS4, Xbox One, Switch, PC, Stadia	Digitalt
<i>Pile Up!</i>	HandyGames	Externt	PC	Digitalt

THQ NORDIC SPEL LANSERADE EFTER 31 MARS 2021 FRAM TILL PUBLICERING

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Biomutant</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>Destroy All Humans!</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	Digitalt & fysiskt
<i>We Are Football</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>Wreckfest</i>	THQ Nordic	Eget	PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Through The Darkest of Times</i>	HandyGames	Externt	PC	Fysiskt
<i>Chicken Police: Paint it RED!</i>	HandyGames	Externt	Mobil	Digitalt
<i>One Hand Clapping (early access)</i>	HandyGames	Externt	PC	Digitalt
<i>Skydrift Infinity</i>	HandyGames	Eget	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Neighbours back from Hell</i>	HandyGames	Eget	Mobil	Digitalt
<i>Pile Up!</i>	HandyGames	Externt	PS4, Xbox One, Switch	Digitalt

THQ NORDIC UTANNONSERADE RELEASER PER DEN 18 AUGUSTI 2021

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Comanche</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt
<i>Darksiders 3</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	Digitalt & fysiskt
<i>ELEX II</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Expeditions Rome</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>Gothic Remake</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning - Fatesworn (expansion)</i>	THQ Nordic	Eget	PS4, Xbox One, PC	Digitalt
<i>Knights of Honor II: Sovereign</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>Scarf</i>	THQ Nordic	Externt	PC	Digitalt
<i>The Guild 3</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>A Rat's Quest</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Airhead</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Endling - Extinction is Forever</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>One Hand Clapping</i>	HandyGames	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch, Mobile	Digitalt
<i>Townsmen VR</i>	HandyGames	Eget	PC, PS4	Digitalt

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare.



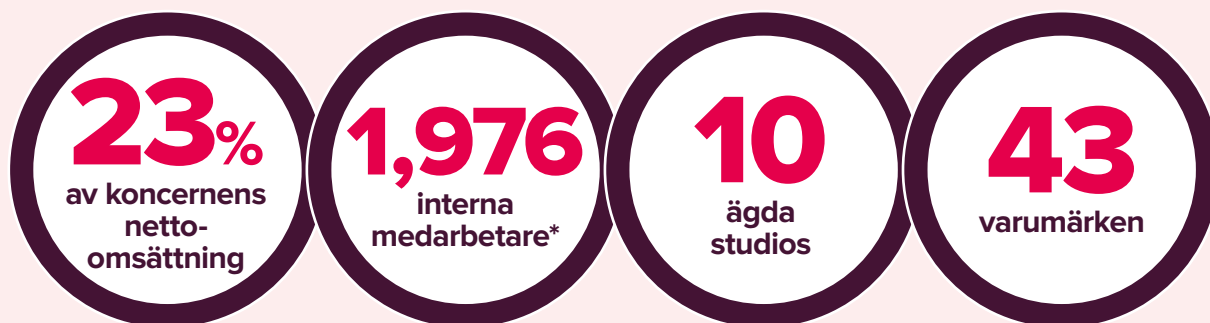
AFFÄRSOMRÅDE GAMES

DEEP SILVER

Deep Silver består av Embracer Groups dotterbolag Koch Media's videospelsdivision som i sin tur äger åtta interna spelutvecklingsstudios. Koch Media samarbetar också med många oberoende utvecklingsstudios internationellt. Kärnan i strategin är att förlägga varumärken som sträcker sig från indie-hits till AAA-titlar.



Klemens Kundratitz, VD



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

ÅRET I KORTHET – DEEP SILVER

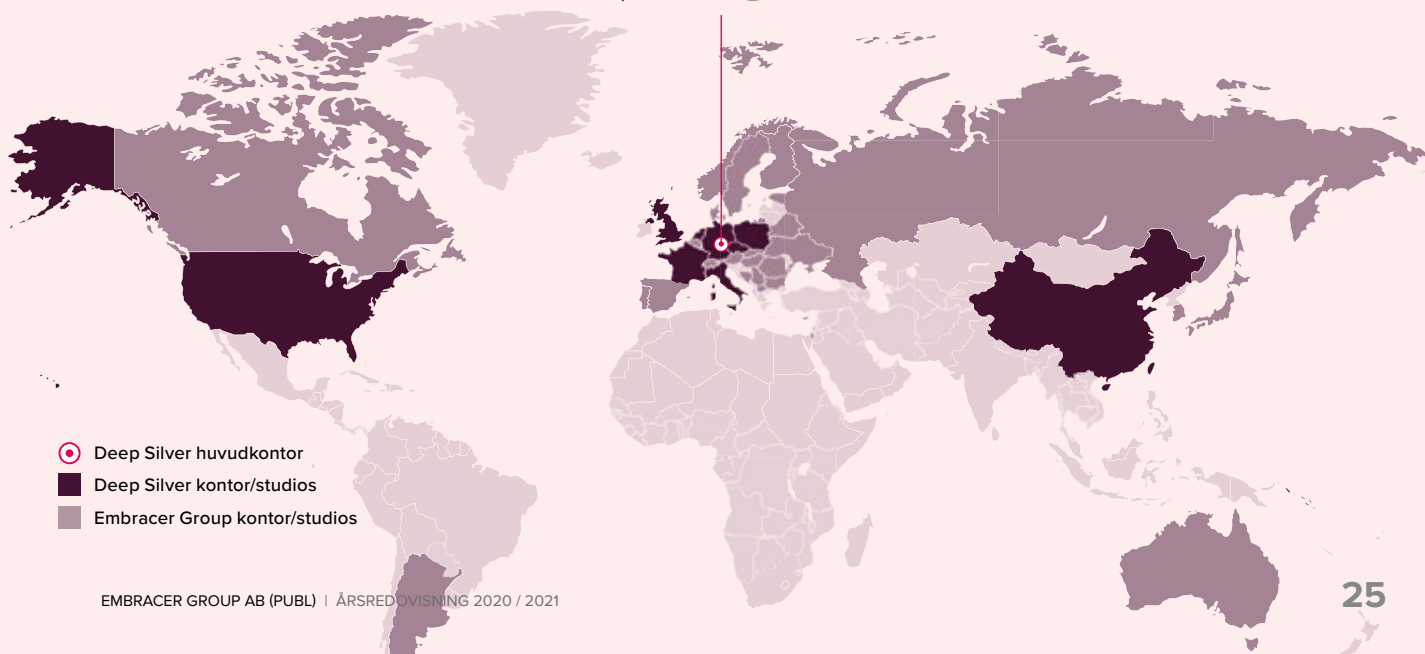
Koch Media driver en multi-label strategi med helägda innehållsleverantörer såsom Deep Silver, Milestone, Ravenscourt, Vertigo Games och det (efter räkenskapsårets utgång) nyetablerade Prime Matter som förlägger spel för konsoler, PC och VR i samtliga fysiska och digitala kanaler.

Nettoomsättningen för Deep Silver ökade med 15% till 2 081,2 MSEK (1 796,3) jämfört med samma period föregående år. Tillväxten drevs framförallt av de ständigt populära titlarna *Metro*, *Kingdom Come: Deliverance*, *Outward*, *Saints Row* och *Let's Sing*. Noterbara lanseringar

under året inkluderar *Saints Row: The Third Remastered*, *Maneater*, *Ride 4*, *MotoGP 20* och *Supercross 4*. Koch Media har förvärvat två nya studios under det gångna året: Flying Wild Hog i Polen och Vertigo Games i Holland. I maj 2021 offentliggjordes återbildandet av Free Radical Design i Storbritannien med dess originalmedlemmar. Denna studio kommer att väcka liv i det älskade varumärket *TimeSplitters*.

Efter räkenskapsårets utgång offentliggjorde Koch Media förvärven av Force Field i Nederländerna och DigixArt i Frankrike.

AFFÄRSOMRÅDETS HUVUDKONTOR MÜNCHEN, TYSKLAND



- Deep Silver huvudkontor
- Deep Silver kontor/studios
- Embracer Group kontor/studios

STUDIOS



Deep Silver
Dambuster Studios
 Interna medarbetare: 172
 Nottingham, Storbritannien



Milestone
 Interna medarbetare: 243
 Milano, Italien



Voxler
 Interna medarbetare: 17
 Paris, Frankrike



Warhorse Studio
 Interna medarbetare: 172
 Prag, Tjeckien



Deep Silver FishLabs
 Interna medarbetare: 81
 Hamburg, Tyskland



Deep Silver Volition
 Interna medarbetare: 236
 Champaign, USA



Vertigo Games
 Interna medarbetare: 46
 Rotterdam, Nederländerna



Flying Wild Hog
 Interna medarbetare: 284
 Warszawa, Polen
 Krakow, Polen
 Rzeszów, Polen



DigixArt
 Montpellier, Frankrike
 Förvärvat efter årets slut



Forcefield
 Amsterdam, Nederländerna
 Förvärvat efter årets slut



Free Radical Design
 Nottingham, Storbritannien
 Förvärvat efter årets slut

FÖRLÄGGARE



Deep Silver
 München & London



Milestone
 Milano, Italien



Ravenscourt
 München, Tyskland



Vertigo Games
 Rotterdam, Nederländerna



Prime Matter
 München, Tyskland
 Etablerat efter årets slut

DEEP SILVER RELEASER 2020/21

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Gods Will Fall</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Iron Harvest</i>	Deep Silver	Extern	PC	Digitalt & fysiskt
<i>Maneater</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One, PS5, XSX	Fysiskt
<i>Pathfinder Kingmaker: Definitive Edition</i>	Deep Silver	Extern	PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>Saints Row: The Third Remastered</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, Xbox One, Stadia	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>MotoGP20</i>	Milestone	Licens	PC, PS4, Xbox One, Switch, Stadia	Digitalt & fysiskt
<i>Ride 4</i>	Milestone	Eget	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>MXGP 2020</i>	Milestone	Eget	PC, PS4, Xbox One, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Monster Energy Supercross 4</i>	Milestone	Eget	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Relicta</i>	Ravenscourt	Extern	PC, PS4, Xbox One	Digitalt
<i>Let's Sing Queen</i>	Ravenscourt	Extern	PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>Let's Sing 2021</i>	Ravenscourt	Eget	PS4, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>9 Monkeys of Shaolin</i>	Ravenscourt	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Cooking Mama Cookstar</i>	Ravenscourt	Extern	PS4	Digitalt & fysiskt

DEEP SILVER SPEL LANSERADE EFTER 31 MARS 2021 FRAM TILL PUBLICERING

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Chivalry II</i>	Deep Silver	Externt	PC, PS4, Xbox One	Fysiskt
<i>Maneater</i>	Deep Silver	Externt	Switch	Fysiskt
<i>Metro Exodus Complete Edition</i>	Deep Silver	Externt	PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Outward: The Three Brothers</i>	Deep Silver	Externt	PS4, Xbox One	Digitalt
<i>Rust</i>	Deep Silver	Externt	PS4, Xbox One	Fysiskt
<i>Saints Row The Third Remastered</i>	Deep Silver	Externt	PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Wasteland 3: The Battle of Steeltown (expansion)</i>	Deep Silver	Externt	PC, PS4, Xbox One	Digitalt
<i>Road 96</i>	DigixArt	Eget	PC, Switch	Digitalt
<i>MotoGP21</i>	Milestone	Licens	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX, Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Iron Harvest: Operation Eagle (expansion)</i>	Prime Matter	Externt	PC	Digitalt
<i>Let's Sing Queen</i>	Ravenscourt	Externt	Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Siege Survival: Gloria Victis</i>	Ravenscourt	Externt	PC	Digitalt
<i>Traffic Jams VR</i>	Vertigo Games	Eget	PC, PS4, Oculus Quest	Digitalt

DEEP SILVER UTANNONSERADE RELEASER PER DEN 18 AUGUSTI 2021

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Chorus</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Dead Island 2</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Crossfire Legion</i>	Prime Matter	Externt	PC	Digitalt
<i>Dolmen</i>	Prime Matter	Externt	PC, PS4, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Echoes of The End</i>	Prime Matter	Externt	PC, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Encased</i>	Prime Matter	Externt	PC	Digitalt
<i>Final Form</i>	Prime Matter	Externt	PC, PS5, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>Gungrave G.O.R.E.</i>	Prime Matter	Externt	PC, PS4	Digitalt & fysiskt
<i>Iron Harvest</i>	Prime Matter	Externt	PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>King's Bounty II</i>	Prime Matter	Externt	PC, PS4, Switch, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>Mount & Blade II Bannerlord (full release)</i>	Prime Matter	Externt	PC, konsol (TBC)	Digitalt & fysiskt
<i>Payday 3</i>	Prime Matter	Externt	TBC	Digitalt & fysiskt
<i>Phoenix Point: Behemoth Edition</i>	Prime Matter	Externt	PS4, Xbox One	Fysiskt
<i>Scars Above</i>	Prime Matter	Externt	PC	Digitalt & fysiskt
<i>The Chant</i>	Prime Matter	Externt	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>The New Painkiller</i>	Prime Matter	Externt	TBC	Digitalt & fysiskt
<i>Dice Legacy</i>	Ravenscourt	Eget	PC, Switch	Digitalt
<i>Proto Corgi</i>	Ravenscourt	Externt	PC, Switch	Digitalt
<i>Hot Wheels Unleashed</i>	Milestone	Licens	PC, PS4, PS5, Switch, XSX	Digitalt & fysiskt
<i>After the Fall</i>	Vertigo Games	Own	PC, PS4, Oculus Quest	Digitalt & fysiskt
<i>Shadow Warrior 3</i>	Externt	Externt	PC, PS4, Xbox One	TBC
<i>Trek to Yomi</i>	Externt	Externt	PC, PS5, XSX	TBC
<i>Space Punks</i>	Externt	Externt	PC	TBC
<i>Evil West</i>	Externt	Externt	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX	TBC

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare. Notera att lanserade spel och utannonserade releaser efter räkenskapsårets utgång exkluderar spel från Force Field och DigixArt.

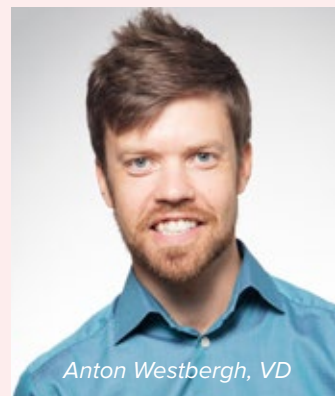


Biomutant

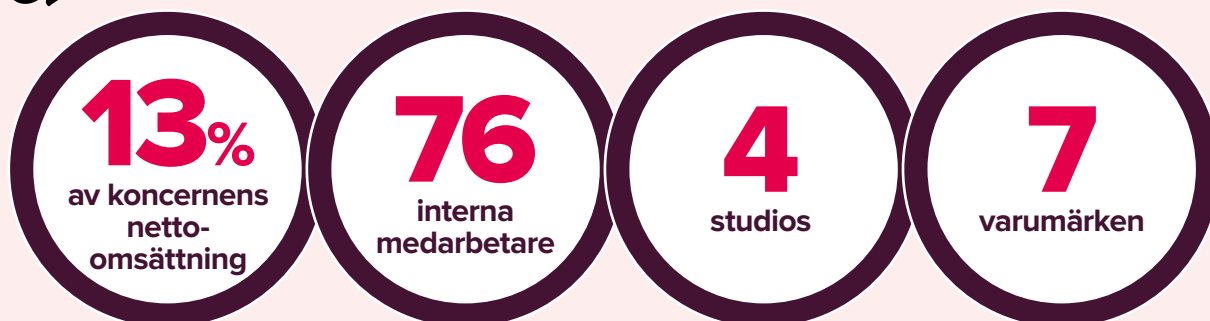
AFFÄRSOMRÅDE GAMES

COFFEE STAIN

Coffee Stain är en världsledande, kreativ spelutvecklare och förläggare med ett mycket kompetent team som skapar och publicerar uppskattade spel. Coffee Stains främsta styrkor är att skapa nytt innehåll för digital försäljning, spelarlojalitet, multiplattform- och multiplayer-spel. Coffee Stain-koncernen har varit en del av Embracer Group sedan november 2018 och består av fyra interna utvecklingsstudios.



Anton Westbergh, VD

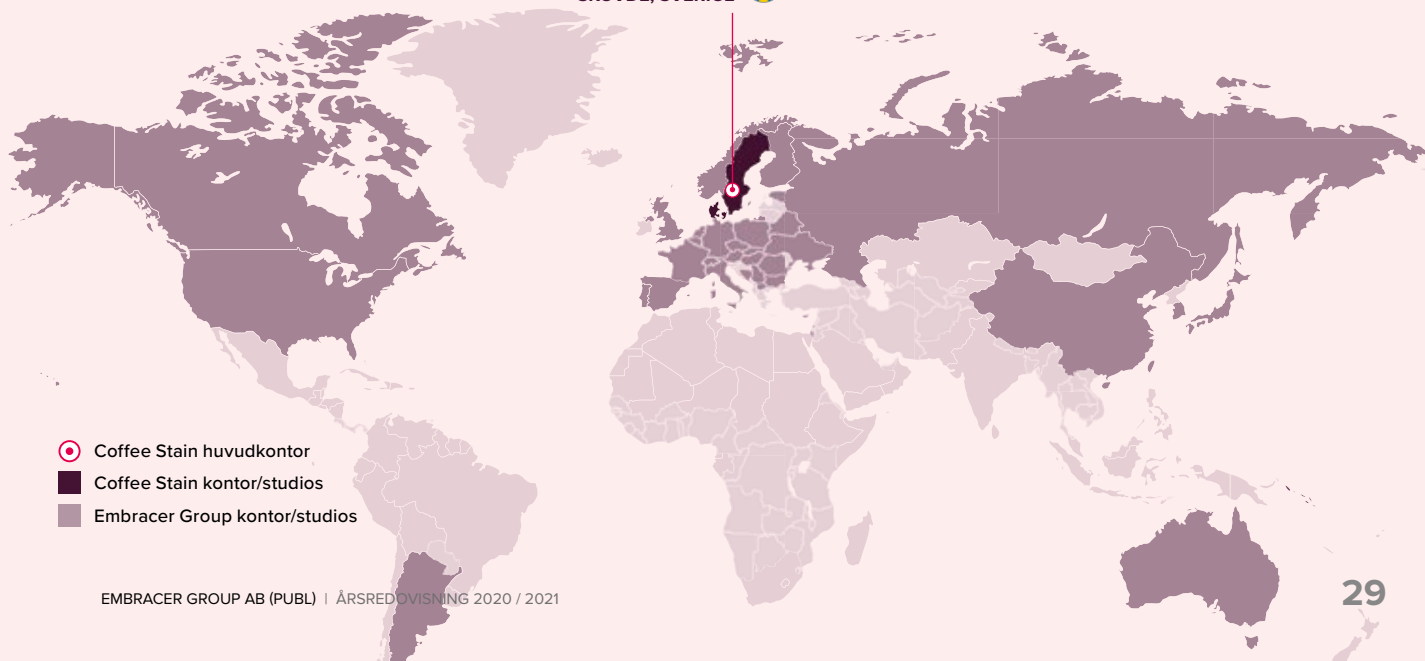




ÅRET I KORTHET – COFFEE STAIN

Under året ökade Coffee Stains nettoomsättning med 381% till 1182,5 MSEK (245,8) jämfört med föregående år. Tillväxten drevs framförallt av den massiva framgången för *Valheim*, ett vikingainspirerat multiplayer- och överlevnadsspel. Titeln, som är utvecklad av ett mindre team hos den minoritetsägda studio Iron Gate och förlagd av Coffee Stain, såldes i 6,8 miljoner exemplar från lanseringen i februari 2021 fram till räkenskapsårets slut den 31 mars. Iron Gate har skapat ett fantastiskt spel och tack vare det enorma stödet från spelare över hela världen har *Valheim* blivit en av de mest framgångsrika lanseringarna på Steam någonsin. Utöver *Valheim* så lanserade Coffee Stain även action-spelet *HuntDown*.

Coffee Stain genomgick ett flertal organisationsförändringar under året. Stefan Hanna som är en av de ursprungliga grundarna av Coffee Stain, utnämndes till vd för Coffee Stain Studios. Han ersatte Johannes Aspeby som gick över till Coffee Stain Publishing. Albert Säfström som är en av grundarna av förlagsverksamheten, utnämndes till ny vd för Coffee Stain Publishing och han ersatte därmed Tim Badylak som tog sig an nya utmaningar. Anton Westbergh förblev vd för den operativa koncernen Coffee Stain. I november 2020, förvärvade Coffee Stain de återstående 40% av aktierna i Coffee Stain North. Efter räkenskapsårets utgång offentliggjorde Coffee Stain två nya förvärv: Easy Trigger i Sverige och Ghost Ship Games i Danmark.

AFFÄRSOMRÅDETS HUVUDKONTOR
SKÖVDE, SVERIGE 



-  Coffee Stain huvudkontor
-  Coffee Stain kontor/studios
-  Embracer Group kontor/studios

STUDIOS



Coffee Stain Studios
Interna medarbetare: 33
Skövde, Sverige



Coffee Stain North
Interna medarbetare: 22
Stockholm, Sverige



Box Dragon
Interna medarbetare: 1
Göteborg, Sverige



LAVAPOTION
Interna medarbetare: 8
Göteborg, Sverige



GHOST SHIP
GAMES
Ghost Ship Games ApS
Köpenhamn, Danmark
Förvärvat efter årets slut



EASY TRIGGER
GAMES
Easy Trigger
Trollhättan, Sverige
Förvärvat efter årets slut

FÖRLÄGGARE



Coffee Stain Publishing
Stockholm, Sverige

ASSOCIERADE STUDIOS



IRON GATE
Iron Gate
Skövde, Sverige

Coffee Stain Studios, Skövde, Sverige



COFFEE STAIN RELEASER 2020/21

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Deep Rock Galactic 1.0</i>	Coffee Stain Publishing	Externt	PC, Xbox One	Digitalt
<i>Hunt Down</i>	Coffee Stain Publishing	Externt	PC, PS4, Xbox One, Switch	Digitalt
<i>Satisfactory (early access)</i>	Coffee Stain Publishing	Eget	PC (Steam)	Digitalt
<i>Valheim (early access)</i>	Coffee Stain Publishing	Externt	PC	Digitalt

COFFEE STAIN SPEL LANSERADE EFTER 31 MARS 2021 FRAM TILL PUBLICERING

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Hunt Down</i>	Coffee Stain Publishing	Externt	PC (Steam), Switch (Japan), Mobil	Digitalt
<i>Satisfactory Update 4 (update)</i>	Coffee Stain Publishing	Eget	PC	Digitalt

COFFEE STAIN UTANNONSERADE RELEASER PER DEN 18 AUGUSTI 2021

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Midnight Ghost Hunt</i>	Coffee Stain Publishing	Delat	PC	Digitalt
<i>Songs of Conquest</i>	Coffee Stain Publishing	Eget	PC	Digitalt

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare. Notera att lanserade spel och utannonserade releaser efter räkenskapsårets utgång exkluderar spel från Easy Trigger.





AFFÄRSOMRÅDE GAMES

AMPLIFIER GAME INVEST

Amplifier Game Invest, som förvärvades i augusti 2019, är på väg att bli en viktig plattform för Embracer Groups investeringar i nya varumärken och team. Affärsmodellen bygger på en ny partnermodell som är utformad för att locka topptalanger genom incitament och affärsmässigt stöd från koncernen, samtidigt som de bibehåller fullständig kreativ integritet.



Per-Arne Lundberg, VD

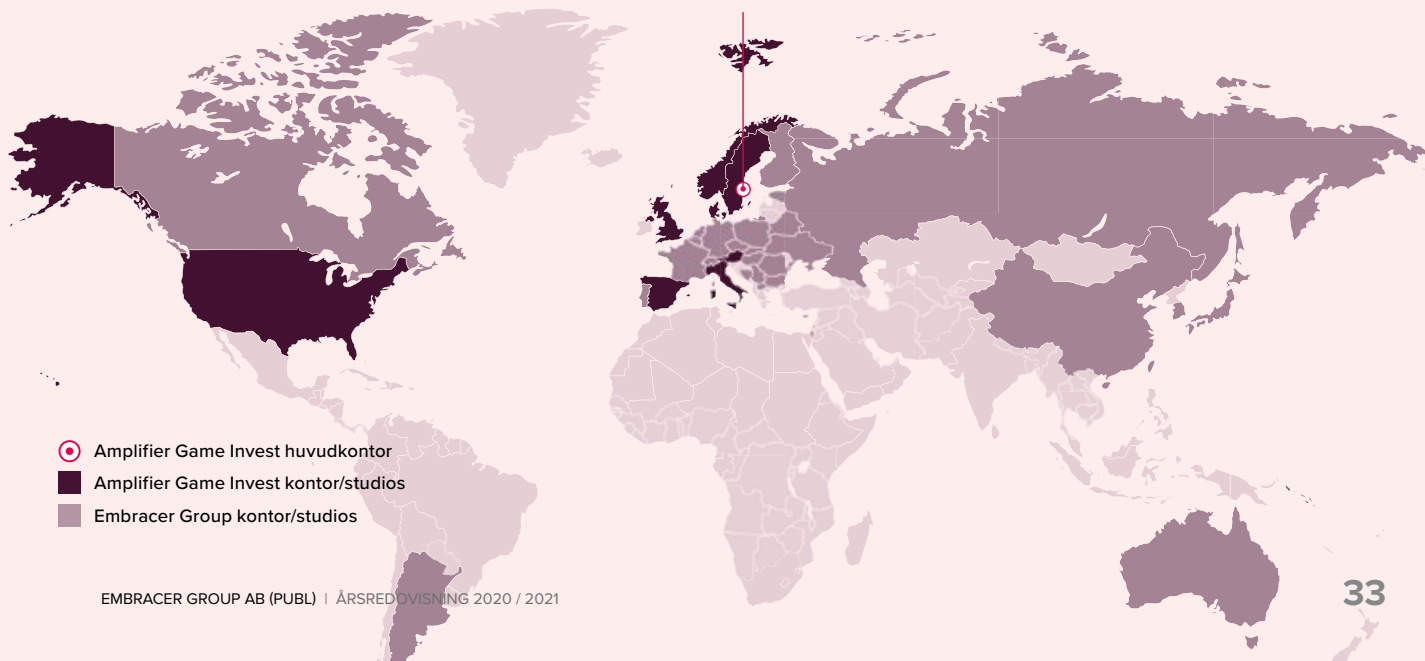


ÅRET I KORTHET – AMPLIFIER GAME INVEST

Amplifier Game Invest har under året växt från fyra till elva interna utvecklingsstudios genom förvärven av studion Silent Games, Rare Earth Game, Vermila Studios samt återstående 50% av de utestående aktierna i Palindrome Interactive. Amplifier investerade även i en ny start-up studio, Plucky Bytes, och ökade sitt ägande i Kavalri Games från 20% till 41%. Efter utgången av räkenskapsåret offentliggjorde Amplifier förvärvet av studion FRAME BREAK.

Under året har Amplifier fokuserat på att stärka bolagets organisation genom rekryteringar av nyckelpersoner. Organisationen går in i räkenskapsåret 2021/22 med ett nytt erbjudande, förbättrade tjänster till studios och mer robusta processer för finansiell rapportering, regelefterlevnad och integration av nya studios. Förläggarteamet har också förstärkts för att öka tjänstekapacitet och för att potentiellt möjliggöra för nya sätt att förvärva studios. Amplifiers nettoomsättning rapporteras som en del av Affärsområde: Games THQ Nordic.

AFFÄRSOMRÅDETS HUVUDKONTOR
STOCKHOLM, SVERIGE



- Amplifier Game Invest huvudkontor
- Amplifier Game Invest kontor/studios
- Embracer Group kontor/studios

STUDIOS



C77
Interna medarbetare: 26
Belleveue, USA



Destiny Bit
Interna medarbetare: 8
Ravenna, Italien



Frame Break
Interna medarbetare: 6
Skövde, Sverige



Misc Games
Interna medarbetare: 19
Sandnes, Norge



Palindrome Interactive
Interna medarbetare: 20
Skövde, Sverige



Plucky Bytes
Interna medarbetare: 3
Karlstad, Sverige



Rare Earth Games
Interna medarbetare: 17
Wien, Österrike



River End Games
Interna medarbetare: 13
Göteborg, Sverige



Silent Games
Interna medarbetare: 14
Newcastle, Storbritannien



Tarsier Studios
Interna medarbetare: 55
Malmö, Sverige



Vermila Studios
Interna medarbetare: 20
Madrid, Spanien

ASSOCIERADE STUDIOS



Framebunker
Köpenhamn, Danmark



Kavalri Games
Stockholm, Sverige



Neon Giant
Uppsala, Sverige

AMPLIFIER GAME INVEST RELEASER 2020/21

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Fishing: North Atlantic</i>	Extern	Eget	PC	Digitalt
<i>Little Nightmares II</i>	Extern	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch, Stadia	Digitalt

AMPLIFIER GAME INVEST SPEL LANSERADE EFTER 31 MARS 2021 FRAM TILL PUBLICERING

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Fishing: North Atlantic</i>	Extern	Extern	PS4, Xbox One	Digitalt
<i>Fishing: North Atlantic Scallop - DLC</i>	Extern	Extern	PC, PS4, Xbox One	Digitalt

AMPLIFIER GAME INVEST UTANNONSERADE RELEASER PER DEN 18 AUGUSTI 2021

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Lightyear frontier</i>	Amplifier	Eget	PC, XSX	Digitalt

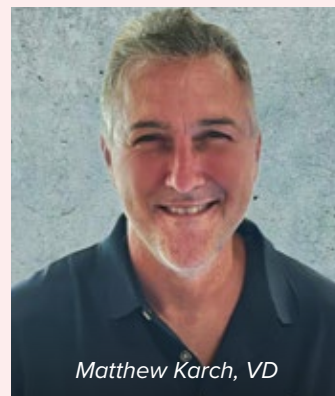
I oktober 2021 kommer Amplifier att flytta sin verksamhet till en av Stockholms mest välkända byggnader, Münchenbryggeriet.





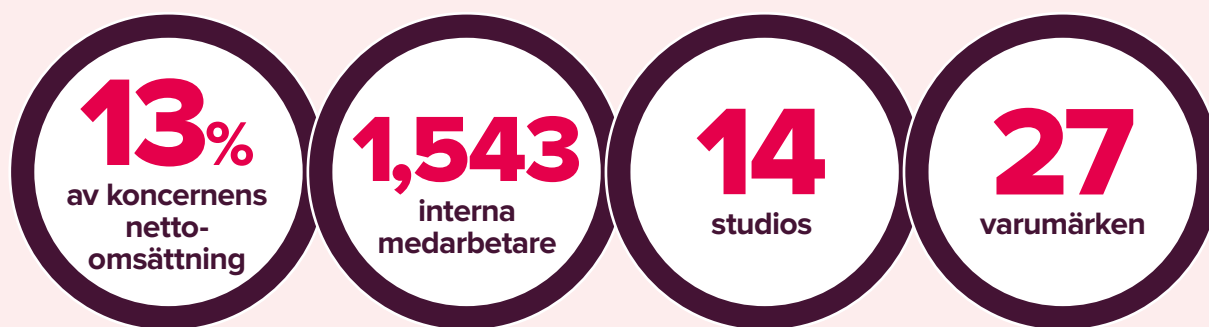
AFFÄRSOMRÅDE GAMES

SABER INTERACTIVE



Matthew Karch, VD

Saber Interactive som grundades 2001 är en oberoende utvecklare och förläggare av högkvalitativa spel för PC, konsoler och mobila plattformar. Saber är välkända för sin tekniska expertis och kostnadseffektiva utveckling. Saber utgör även en unik plattform för expansion i Ryssland och Östeuropa. Embracer Group slutförde förvärvet av Saber Interactive den 1 april 2020.



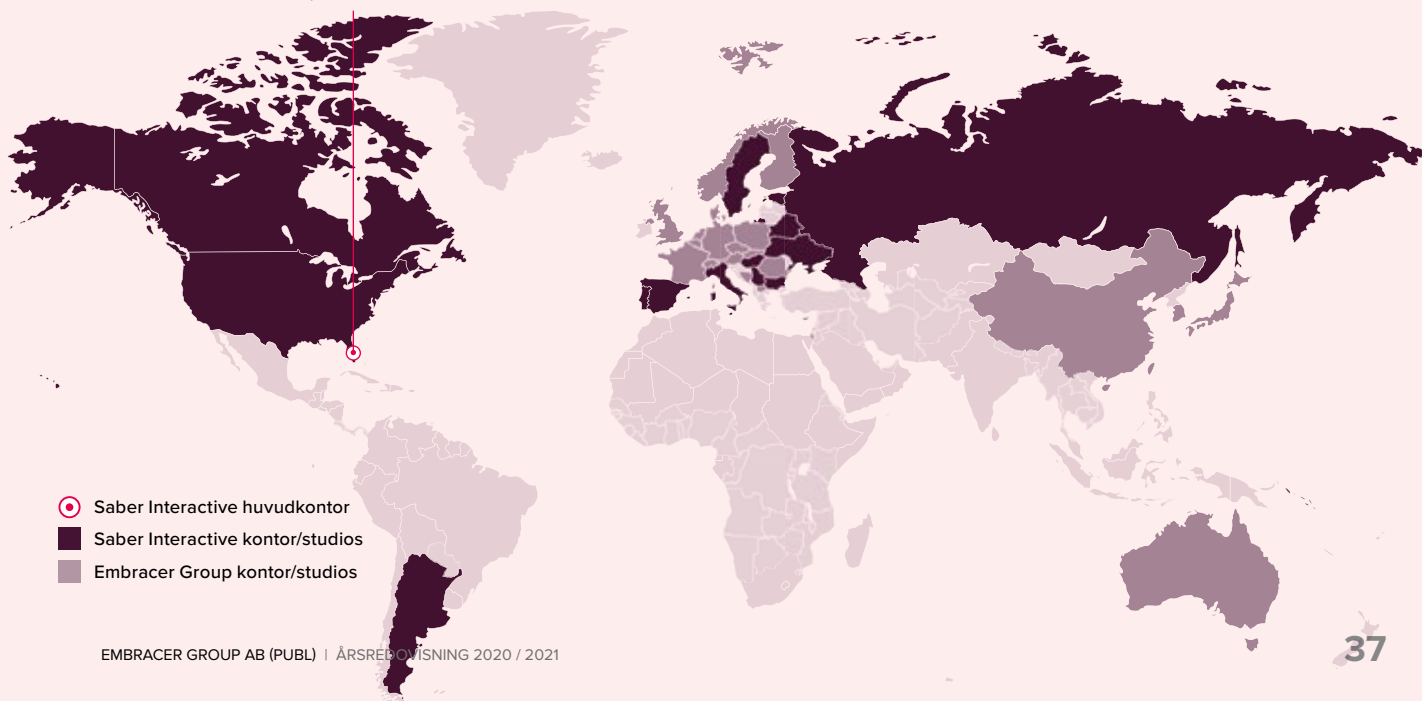
ÅRET I KORTHET – SABER INTERACTIVE




Under året uppgick Saber Interactives nettoomsättning till 1 185,9 MSEK och försäljningen drevs framförallt av *World War Z* och noterbara lanseringar, bland annat *SnowRunner* som såldes i nästan 2 miljoner exemplar under året. Work-for-Hire projekt bidrog också till försäljningen. Under räkenskapsåret offentliggjorde Saber åtta nya förvärv av spelutvecklingsstudios: 4A Games, New World Interactive, Zen Studios, Snapshot Games, Nimble Giant Entertainment,

Mad Head Games, 34 Big Things, Aspyr Media samt PR-byrån Sandbox Strategies. Totalt har Saber välkomnat över 700 talanger som jobbar med ett stort antal utvecklingsprojekt som kommer bidra till Sabers fortsatta tillväxt. Efter räkenskapsårets slut offentliggjorde Saber Interactive fem nya förvärv: 3D Realms och Slipgate Ironworks, samt i augusti Smartphone Labs, Fractured Byte och Demiurge Studios. Under året stärktes även Sabers organisation genom tillkomsten av fler seniora roller.

AFFÄRSOMRÅDETS HUVUDKONTOR

FORT LAUDERDALE, USA



-  Saber Interactive huvudkontor
-  Saber Interactive kontor/studios
-  Embracer Group kontor/studios

STUDIOS



34 Big Things
Interna medarbetare: 37
Turin, Italien



4A Games
Interna medarbetare: 146
Kiev, Ukraina
Silema, Malta



Madhead Games
Interna medarbetare: 133
Novi Sad, Serbien



New World Interactive
Interna medarbetare: 58
Calgary, Kanada
Denver, USA



Nimble Giant Entertainment
Interna medarbetare: 86
Buenos Aires, Argentina



Snapshot Games
Interna medarbetare: 64
Sofia, Bulgarien



Zen Studios
Interna medarbetare: 71
Budapest, Ungern



Slippgate
Ålborg, Danmark
Förvärvat efter årets slut



Demiurge Studios
Cambridge, USA
Förvärvat efter årets slut



SmartPhone Labs
Veliky Novgorod, Ryssland
Förvärvat efter årets slut



Fractured Byte
Tallinn, Estland
Förvärvat efter årets slut

FÖRLÄGGARE/STUDIOS



Saber Interactive
Interna medarbetare: 925
Vila Nova de Gaia, Portugal
Sankt Petersburg, Ryssland
Alcobendas, Spanien
Sundsvall, Sverige
Minsk, Belarus



Aspyr Media Inc Inc
Austin, Texas, USA
Förvärvat efter årets slut



3D
Köpenhamn, Danmark
Förvärvat efter årets slut

SABER INTERACTIVE RELEASER 2020/21

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Redout: Space Assault</i>	34BigThings	Eget	PC, Xbox One, PS4, Switch	Digitalt
<i>Phoenix Point: Year One Edition</i>	Snapshot	Eget	PC	Digitalt
<i>World War Z Dronemaster (update)</i>	Externt	Exklusiv licens	PC, PS4, Xbox One	Digitalt
<i>SnowRunner</i>	Externt	Eget	PC, PS4, Xbox One	Digitalt
<i>SnowRunner Season 1: Search & Recover (expansion)</i>	Externt	Eget	PC, PS4, Xbox One	Digitalt
<i>World War Z GOTY Edition</i>	Externt	Exklusiv licens	PC, PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt

SABER INTERACTIVE SPEL LANSERADE EFTER 31 MARS 2021 FRAM TILL PUBLICERING

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Pinball: Star Wars VR</i>	Zen Studios	Externt	PC VR, PSVR, Oculus Quest	Digitalt
<i>SnowRunner</i>	Externt	Eget	PC (Steam), Switch	Digitalt & fysiskt
<i>Star Wars Republic Commando</i>	Aspyr	Licens	PC (Steam)	Digitalt & fysiskt
<i>Quantum League (full release)</i>	Nimble Giant Entertainment	Eget	PC (Steam)	Digitalt
<i>RWBY: Grimm Eclipse - Definitive Edition</i>	Aspyr	Externt	Switch	Digitalt & fysiskt

SABER INTERACTIVE UTANNONSERADE RELEASER PER DEN 18 AUGUSTI 2021

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Insurgency: Sandstorm</i>	Externt	Eget	PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>WWZ Aftermath</i>	Saber Interactive	Licens	PC, PS4, Xbox One	Digitalt & fysiskt
<i>Zen Pinball Party</i>	Zen Studios	Eget	Apple Arcade	Digitalt
<i>Evil Dead: The Game</i>	Saber	Licens	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX, Switch	Digitalt & fysiskt

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare. Notera att lanserade spel och utannonserade releaser efter räkenskapsårets utgång exkluderar spel från 3D Realms och Slippgate Ironworks.



Kollage från Sabers olika kontor och studios runt om i världen

AFFÄRSRÅDE GAMES / SABER INTERACTIVE



AFFÄRSOMRÅDE GAMES

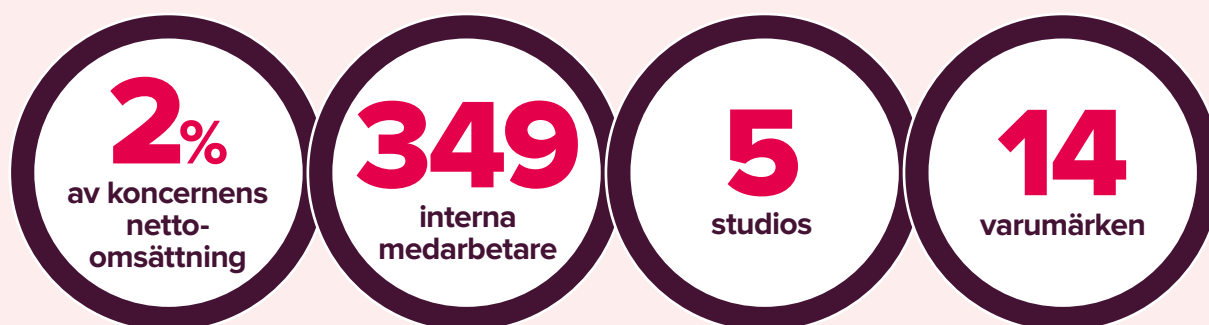
DECA GAMES

DECA Games är ett ekosystem av förläggare och utvecklare för mobila plattformar med expertis inom live-operations i Free-to-Play-segmentet. DECA började som en asset care-verksamhet som förvärvade andras spel och varumärken men har adderat studios och förläggare sedan de blev en del av Embracer Group. DECA kompletterar Embracers existerande och snabbt växande verksamhet inom utveckling och förlag av PC- och konsolspel. DECA Games bildade Embracer Groups sjätte operativa koncern i samband med förvärvet den 13 augusti 2020.



Ken Go, VD

DECA



ÅRET I KORTHET – DECA GAMES

Under året växte DECA Games genom förvärv av två studios fokuserade på högkvalitativa Free-to-Play spel för mobiler, baserade i Kanada: A Thinking Ape och IUGO Entertainment. Genom förvärven välkomnar DECA Games två team av totalt 168 utvecklare. Dessa team har en förmåga att producera prisvinnande mobilspel och kommer att stärka spelutvecklingen och förlagsverksamheten inom DECA Games. Dessa två nya studios har vardera

ett eget varumärke under utveckling som väntas lanseras under kalenderåret 2021. DECA har även förvärvat tre nya varumärken: *Almost a Hero*, *Gods and Glory* och *Robbery Bob*. Nettoomsättningen under kalenderåret 2020/21 uppgick till 209,7 MSEK och bestod främst av stark katalogförsäljning. Efter räkenskapsårets utgång offentliggjorde Embracer Group AB förvärvet av CrazyLabs i Israel. CrazyLabs kommer att verka som en oberoende grupp under DECA Games.

STUDIOS & FÖRLÄGGARE



DECA Games
Interna medarbetare: 177
Veliko Tarnovo, Bulgarien
Berlin, Tyskland
DECA remote



A THINKING APE
A Thinking Ape
Interna medarbetare: 87
Vancouver, Kanada

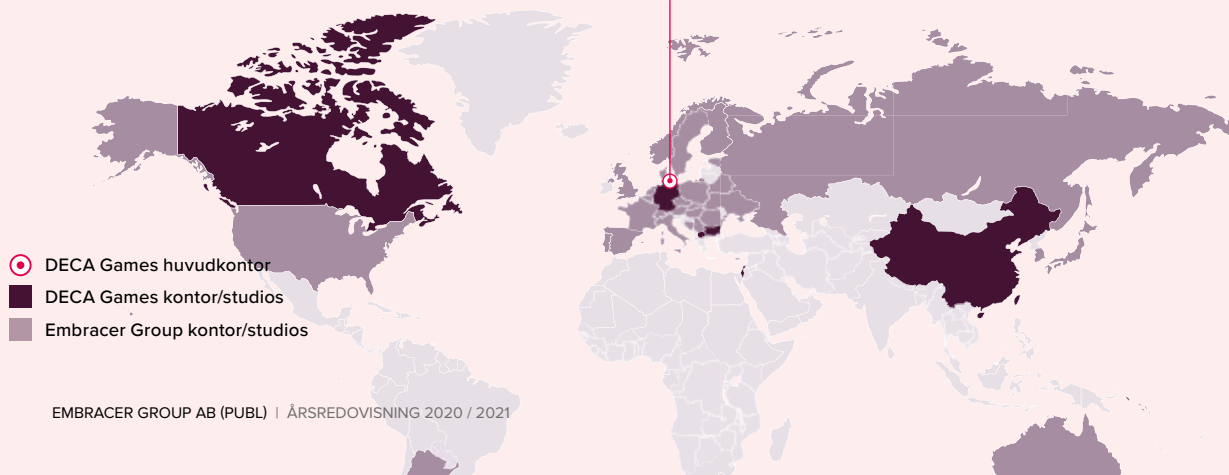


CrazyLabs
CrazyLabs
Tel Aviv, Israel
Förvärvat efter årets slut



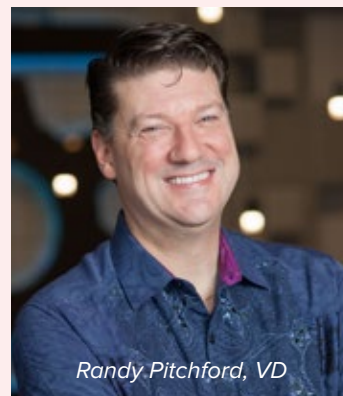
IUGO
Interna medarbetare: 85
Vancouver, Kanada

AFFÄRSOMRÅDETS HUVUDKONTOR
BERLIN, TYSKLAND



AFFÄRSOMRÅDE GAMES

GEARBOX ENTERTAINMENT COMPANY



Randy Pitchford, VD

Den 3 februari 2021 ingick Embracer Group AB ett fusionsavtal med Gearbox Entertainment Company baserade i USA. Med målet att underhålla världen bidrar Gearbox med kreativa AAA-utvecklingsstudios, nordamerikansk förlagskapacitet och en robust varumärkesportfölj, inklusive kritikerrosade och ikoniska spel såsom *Borderlands*, *Brothers in Arms* och *Homeworld*. Sedan tillträdet i april 2021 utgör Gearbox Embracers sjunde operativa koncern och är verksamt som en oberoende studio fokuserad på premium och interaktiva spelupplevelser.

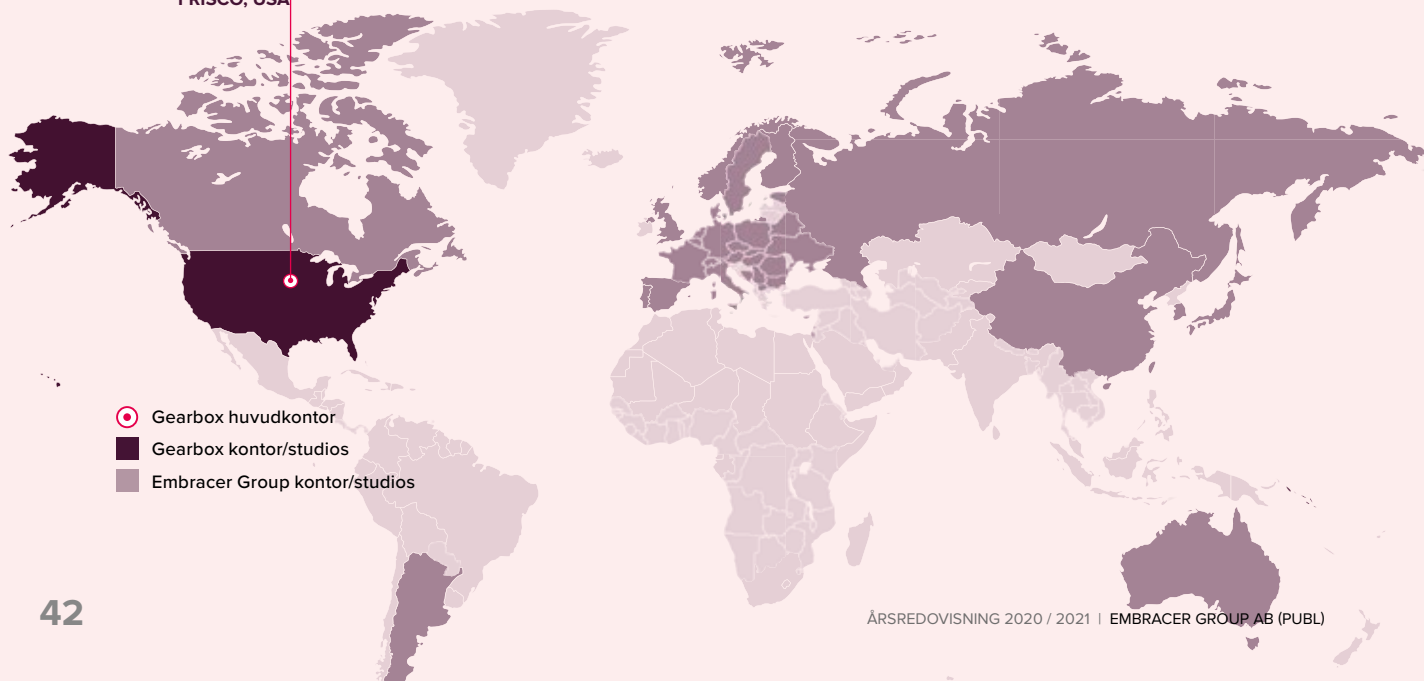
Genom fusionen adderar Embracer ett av spelindustrins ledande oberoende bolag som har visat förmågan att kunna skapa långlivade varumärken och starkt, originellt innehåll. Gearbox-teamet hanterar en bred spelportfölj av både licenserade och egna produkter som inkluderar action-figurer, kläder, planscher, noveller, faktaböcker och mer nyligen film och tv-serier.




Den initiala köpeskillingen uppgick till totalt 363 MUSD, på en kassa- och skuldfri basis, varav 175 MUSD betalas med nyemitterade B-aktier i Embracer och resterande

del kontant. Förutsatt att vissa finansiella och operationella mål uppnås under den kommande sexårsperioden kan en tilläggsköpeskillning om maximalt 1 015 MUSD betalas, varav maximalt 360 MUSD kan komma att erläggas i emitterade B-aktier i Embracer och resterande del kontant.

Gearbox grundades 1999 av Randy Pitchford och har två utvecklingsstudios som ligger i Texas, USA och Quebec City, Kanada. Teamet består av fler än 550 talanger med olika bakgrund, kompetenser och expertis.

AFFÄRSOMRÅDETS
HUVUDKONTOR
FRISCO, USA



-  Gearbox huvudkontor
-  Gearbox kontor/studios
-  Embracer Group kontor/studios



7
varumärken

550
interna medarbetare

STUDIOS



gearbox
software
Gearbox Software
Frisco, USA



gearbox
studio quebec
Gearbox Studio Quebec
Quebec, Canada



gearbox
publishing
Gearbox Publishing
Frisco, USA

FÖRLÄGGARE

GEARBOX ENTERTAINMENT COMPANY RELEASER 2020/21

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Borderlands 3: Bounty of Blood DLC</i>	Extern	Eget	PC, PS4, Xbox One, PS5, XSX, Switch	Digitalt
<i>Godfall</i>	Gearbox publishing	Extern	PC, PS5	Digitalt & fysiskt

GEARBOX ENTERTAINMENT COMPANY SPEL LANSERADE EFTER 31 MARS 2021 FRAM TILL PUBLICERING

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Borderlands 3 Director's Cut DLC</i>	Extern	Eget	PC, Stadia, PS4, Xbox One	Digitalt
<i>Godfall</i>	Gearbox Publishing	Extern	PS4	Digitalt
<i>Godfall - Fire & Darkness DLC</i>	Gearbox Publishing	Extern	PS4, PS5, PC (Epic)	Digitalt & fysiskt
<i>Homeworld Mobile</i>	Gearbox Publishing	Eget	Mobile	Digitalt
<i>Tribes of Midgard</i>	Gearbox publishing	Extern	PC (Steam), PS5, PS4	Digitalt & fysiskt

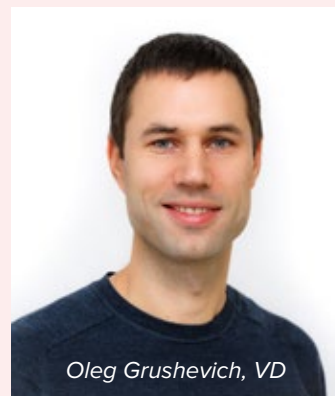
GEARBOX ENTERTAINMENT COMPANY UTANNONSERADE RELEASER PER DEN 18 AUGUSTI 2021

Titel	Förläggare	Varumärkesägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Homeworld 3</i>	Gearbox Publishing	Eget	PC	Digitalt & fysiskt
<i>Tiny Tina's Wonderlands</i>	Extern	Eget	PC, PS4, PS5, Xbox One, XBX, XSX	Digitalt & fysiskt

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare.

AFFÄRSOMRÅDE GAMES

EASYBRAIN GROUP LIMITED



Oleg Grushevich, VD

Easybrain

Den 3 februari 2021, ingick Embracer Group ett avtal om att förvärva samtliga aktier i det Cypern-baserade Easybrain Group Limited – en ledande utvecklare av mobilspel med huvudfokus på pussel och logiskt tänkande. Genom att realisera teamets potential strävar Easybrain efter att utveckla marknadens bästa produkter. Deras titlar har haft över 900 miljoner nedladdningar när den här årsredovisningen publiceras och upp till 12 miljoner dagliga användare av 15 live-spel. Easybrain blev Embracers åttonde operativa koncern.

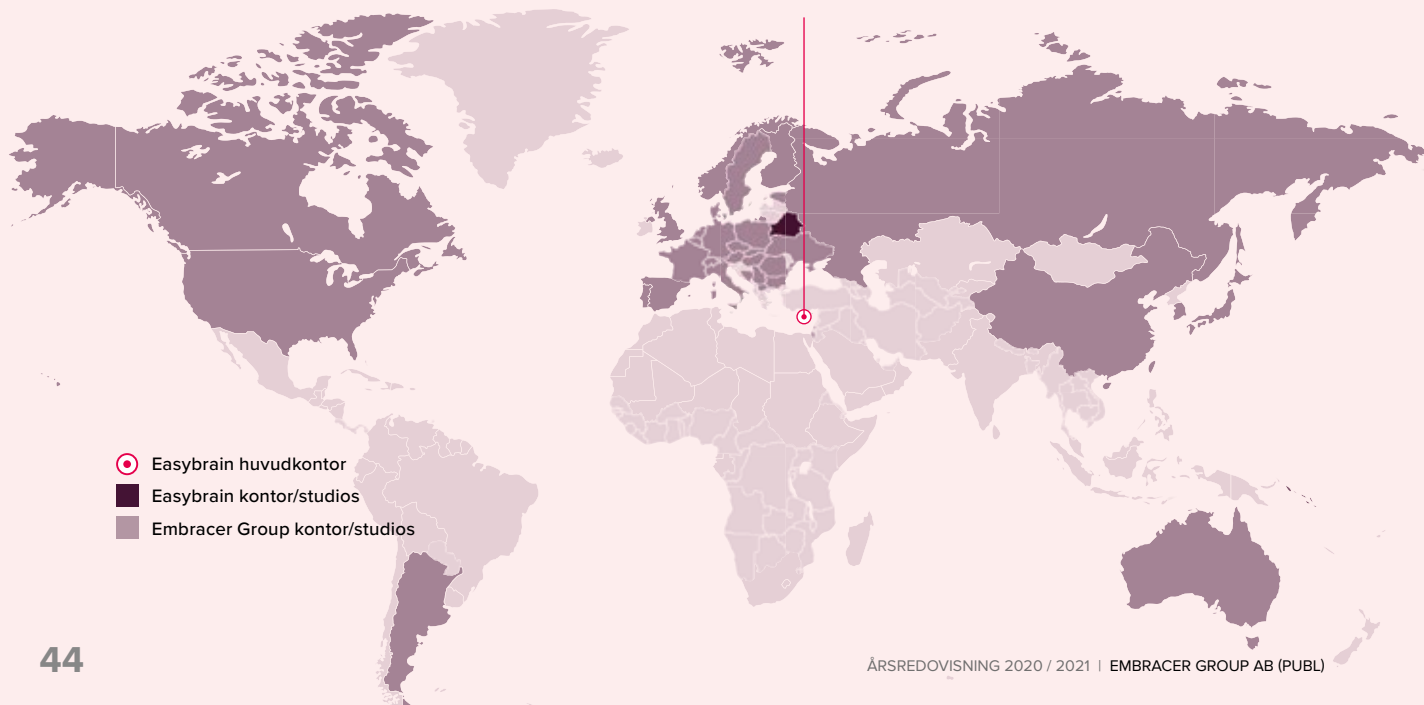
Genom förvärvet adderar Embracer en ledande mobilspelsutvecklare med en förmåga att lansera, skala upp och driva globala, ledande spel i genren för pussel och logiskt tänkande. Embracer ser stora möjligheter att bygga vidare på Easybrains förmåga att utveckla starka mobilspel och nyttja Easybrains expertis över hela Embracers organisation.

Easybrain kommer fortsätta att verka som en oberoende utvecklare och förläggare av mobilspel under dess

nuvarande ledning. Easybrains fokus kommer vara att växa organiskt snarare än genom förvärv.

Förvärvet finansierades i sin helhet genom nyemitterade B-aktier i Embracer och den initiala köpeskillingen uppgick till 640 MUSD på en kassa- och skuldfri basis. En potentiell tilläggsköpeskillning om högst 125 MUSD kan komma att betalas ut, även den genom nyemitterade B-aktier i Embracer.

AFFÄRSOMRÅDETS HUVUDKONTOR
LIMASSOL, CYPERN



- Easybrain huvudkontor
- Easybrain kontor/studios
- Embracer Group kontor/studios



900
miljoner
nedladdningar

250
interna
medarbetare

Easybrain har sitt huvudkontor i Limassol, Cypern och ett kontor i Minsk, Belarus och har totalt 250 anställda med olika bakgrund och expertis. Easybrain leds av Oleg Grushevich, Peter Skoromnyi och Matvey Timoshenko, och samtliga innehar operativa ledningsroller.



AFFÄRSOMRÅDE

PARTNER PUBLISHING/FILM



Embracer Groups helägda dotterbolag Koch Media är en ledande förläggare och tredjeparts-distributör av TV-spel över hela världen. Den så kallade Partner publishing-verksamheten genererar intäkter primärt genom digital och fysisk distribution av spel, varor och filmer. Koch Media förlägger och distribuerar spel i Europa, Australien och Nordamerika för ett antal större partners inklusive Sega, Square Enix, Warner Bros. Games, Activision Blizzard och Codemasters. Affärsområdet inkluderar även Game Outlet Europe och det nyligen förvärvade Quantic Lab.

Under året ökade Partner Publishing/Films nettoomsättning med 25% till 2 575,9 MSEK (2 052,9) främst drivet av större spellanseringar och ökade filmintäkter.

Tillväxten inom Partner Publishing segmentet drevs av lanseringarna av *F1 2020* från Codemasters och *Marvel's Avengers* från Square Enix på olika plattformar samt en stark katalogförsäljning. Andelen digital försäljning ökade som ett resultat av nedstängningar och restriktioner kopplade till covid-19-pandemin. Mot slutet av året expanderade Koch Media i Asien genom att öppna två nya kontor i Hong Kong och Tokyo och bolaget offentliggjorde att kapaciteten kommer att öka på dess shared service och europeiska logistikcenter i Österrike.

Filmverksamheten hade överlag ett starkt år med en hög digital försäljning, medan fysisk försäljning drabbades negativt av covid-19 restriktioner. Koch Film har framgångsrikt lanserat B2C abonnemangskanalen "Aniverse" på Amazon Prime och deras egna Youtube-kanal för filmstreaming "Moviedome". Andra viktiga händelser inkluderar nya avtal gällande licensförsäljningar med TV-bolag, framgångsrika evenemang för lanseringar av titlar i Tyskland och Italien trots covid-19 och ett exklusivt distributionsavtal för fysiska produkter i Italien med Paramount. Koch Films förvärvade Sola Media, en global försäljningsagent för högkvalitativa barn- och familjefilmer samt tv-serier, baserad i Tyskland.

Under året förvärvade Embracer Group 95% av aktierna i Quantic Lab, ett outsourcing-bolag som är specialiserat på quality assurance ("QA"). Efter räkenskapsårets utgång offentliggjorde Embracer Group AB förvärvet av 70% i Grimfrost. Grimfrost kommer att verka som ett dotterbolag till Embracer och rapportera under affärsområdet Partner Publishing and Film.

Game Outlet Europe AB, en niche distributör av retroprodukter och katalogspel, fortsatte att ha en positiv utveckling. Under året offentliggjorde Game Outlet ett eget förlag för nischtitlar, Clear River Games.

KOCH MEDIA

Koch Medias moderbolag är baserat i Höfen, Österrike med huvudkontor för förlagsverksamheten i München, Tyskland. Totalt har Koch Media kontor och studios i



15 länder runt om i världen samt tre distributionscenter i Storbritannien, Österrike och Spanien som betjänar den europeiska marknaden. Koch Media har även ett externt tillverknings- och logistikcenter i Tennessee, USA. Den fysiska distributionen i USA sker främst via partners som Amazon, Walmart och GameStop.

Koch Medias starka marknadsposition som partnerförläggare beror till stor del på dess expertis och erfarenhet av att stödja Partner Publishing-kunder i marknadsföring, tillverkning, distribution och lagerhantering av fysiska produkter samt att kunna erbjuda försäljningsräckvidd till butiker. Även om digital distribution står för en allt större del av den globala konsol och PC-marknadens försäljning utgör fysisk distribution fortfarande en betydande del av intäkterna.

koch films

KOCH FILMS

Som en del av Koch Media är Koch Films en ledande oberoende film-distributör i tyska och italienska områden, och verkar i samtliga filmförsäljningskanaler. Katalogen består av tusentals filmer/tv-serier i alla genrer men är särskilt stark inom anime, kultklassiker och world cinema-filmer.



GAME OUTLET EUROPE AB

Game Outlet Europe AB är en oberoende nischdistributör av omtyckta fysiska tv-spel, spelhårdvara och retro-spelhårdvara med sin bas i Karlstad, Sverige. Företaget grundades 1994 av Embracer Groups VD Lars Wingefors.

QUANTIC LAB™ Quality Assurance.

QUANTIC LAB

Quantic Lab som är baserade i Cluj-Napoca, Rumänien, är ett mjukvaru- och outsourcingbolag specialiserat på Quality Assurance ("QA"), lokalisering och User Experience för spel och applikationer. Quantic Lab grundades 2006 av Stefan Seicarescu, nuvarande VD, och har växt från 12 anställda till mer än 350 anställda på tre kontor i Rumänien och ett kontor i Storbritannien, och är idag ett ledande QA-bolag.



VINCENT
LINDON

GOLDENE PALME
FESTIVAL DE CANNES

AGATHE
ROUSSELLE

TITANE



EIN FILM VON JULIA DUCOURNAU

GARANÇE MARILLIER LAIS SALAMEH

© 2020 Kazak Productions. All rights reserved. Titane is a trademark of Kazak Productions. Vincent Lindon, Agathe Rousselle, and Agathe Rousselle are trademarks of Kazak Productions. Titane is a trademark of Kazak Productions. All other trademarks are the property of their respective owners. Titane is a trademark of Kazak Productions. All other trademarks are the property of their respective owners. Titane is a trademark of Kazak Productions. All other trademarks are the property of their respective owners.

NUR IM KINO



Biomutant

HÅLLBARHETS- REDOVISNING

50	BREV FRÅN STYRELSENS ORDFÖRANDE
51	OM EMBRACER
52	HÅLLBARHETSREDOVISNING FÖR EMBRACER GROUP
53	HÅLLBARHET OCH BOLAGSSTYRNING
54	HÅLLBARHETSSTRATEGI
58	SMARTER BUSINESS – VÅR SYN PÅ HÅLLBARHET
60	BUSINESS SENSE
64	SOLID WORK
66	GREAT PEOPLE
70	GREENER PLANET
72	STEG FÖR STEG MOT SMARTER BUSINESS

BREV FRÅN STYRELSENS ORDFÖRANDE

VÅR RESA FORTSÄTTER

Det rör på sig snabbt här på Embracer Group. Under året fortsatte vi att växa från 26 till 60 studios och vår familj bestod av nästan 6 500 personer vid verksamhetsårets slut. Och vår resa fortsätter. Under året har vi tagit ytterligare steg på vår hållbarhetsresa genom stärka den grund som håller företaget i rätt riktning.

FÖRRA ÅRET LOVADE VI ATT KOMMA IGÅNG – OCH DET GJORDE VI

Genom att börja med det lilla, prioritera vad som är viktigast och ta det steg för steg anser jag att vi bygger en solid grund för att göra kontinuerliga framsteg. Under året gjordes stora förbättringar i hållbarhetsarbetet. Trots en pågående covid-19-pandemi och alla problem som den medfört, har vi framgångsrikt integrerat vårt hållbarhetsramverk Smarter Business i hela koncernen. Jag är stolt över det vi åstadkommit och vill passa på att tacka alla anställda för deras otroliga arbete och fortsatta kreativitet under svåra omständigheter.

Genom att arbeta med alla delar av Smarter Business-ramverket har vi fokuserat på att uppfylla det löfte som vi gav förra året: säkerställa att vårt hållbarhetsarbete bidrar till att bygga en stabilare grund för snabb tillväxt och långsiktigt aktieägarvärde.

Styrelsen har fokuserat på att stärka bolagsstyrningen och skapa strukturer för affärsetik för att bygga förtroende och trovärdighet. Det arbetet ledde till två viktiga åtgärder, en revisionskommitté och en ersättningskommitté. Vi har uppdaterat vår riskhantering, fortsatt att genomföra förbättringar i finansiell rapportering och bolagsstyrning, implementerat en mjukvarulösning för finansiell rapportering i hela koncernen, lanserat ett digitalt hållbarhetssystem och gjort en grundlig utvärdering av IT-systemen. Även ett onboarding-program för nya förvärv har implementerats. Vi testade vårt hållbarhetsramverk genom att föra samtal med intressenter och göra en väsentlighetsanalys. Baserat på våra lärdomar från dessa aktiviteter känner vi oss övertygade om att vårt ramverk och dess fokusområden är fortsatt relevanta. Hittills har 3 472 anställda genomfört vår interaktiva träning i uppförandekoden. Med tanke på att 2 500 nya kollegor har tillkommit under räkenskapsåret, är vi på god väg att uppnå vårt mål om att samtliga anställda ska genomgå träningen. Som jag sa, det rör på sig snabbt här.

ARBETA TILLSAMMANS I ETT DECENTRALISERAT BOLAG

Med verksamhet i 40 länder över hela världen kopplar vi samman människor, både genom våra spel och vårt företag. Olika bakgrunder skapar ökad kreativitet och en attityd där allt är möjligt, detta ligger i vårt DNA. Jag är övertygad om att de otaliga perspektiven inom Embracer Group är nyckeln till vår styrka som innovativt bolag. Vårt arbetssätt gällande hållbarhet gör det möjligt för operativa koncerner att formulera egna ambitioner och samtidigt få stöd av moderbolaget. Med olika förutsättningar och behov behöver lösningar skräddarsys!

Efter ett år med exceptionell tillväxt och rådande pandemi är en sak klar: vår decentraliserade affärsmodell fungerar. Vi strävar efter att uppnå balans med en intern kontroll som ger stöd och samtidigt möjliggör ett entreprenörsdrivet klimat. På samma sätt uppmuntrar vi alla bolagen att lansera sina egna hållbarhetsinitiativ. Det finns flera exempel på initiativ som blivit vägledande för koncernen som helhet – projekt för minskade CO₂-utsläpp, samarbeten med lärosäten för att skapa fler kvinnliga utvecklare och ett stort antal projekt för lokala engagemang.

När jag ser tillbaka till pandemins början då alla studios stängde ner kommer jag ihåg att alla räknade med att kunna återvända inom ett par veckor. Det blev inte riktigt så och jag är imponerad av hur anställda har tagit sig an utmaningarna med att jobba hemifrån. När samhällen nu åter börjar öppna vill jag uttrycka mina sympatier för alla de som drabbats av viruset. Vi tänker på er. Även om vi alla ser fram emot att arbeta tillsammans igen vet vi nu att det går att bedriva spelutveckling även utanför studiomiljön. Tillsammans har vi fått det att funka, vilket även är tydligt i vår första globala medarbetarundersökning som gjordes i april och besvarades av 74% av våra anställda. Genomsnittliga resultatet för "jag uppskattar mitt jobb" var 84/100!

RESAN FORTSÄTTER

Det gångna året visar oss hur viktiga spel är för människor över hela världen. Spel utgör platser där människor kan mötas och underhållas även i svåra tider. De värden som skapas av spelindustrin har varit viktiga för många människor och samhällen över hela världen. Tittar jag framåt är jag nyfiken på vilken roll vår industri kommer att ha i det nya "normala", som säkerligen kommer att vara mer digitalt än någonsin. Jag tror att framtidens digitala möten kommer alltmer likna det fysiska mötet. Spelutvecklare jobbar med detta varje dag. Precis som spelindustrin har skapat verklighetstroga och interaktiva multiplayer-spel, kan även denna expertis användas till att skapa lika fantastiska och sociala format för digitala möten. Jag är övertygad om att spelindustrin kan tillföra samhället ännu mer genom vår tekniska expertis och vårt kreativa tänkande. Under kommande år fortsätter vår hållbarhetsresa där Embracer Group-familjen strävar efter att göra världen lite bättre för varje dag.

Kicki Wallje-Lund
Styrelseordförande

”JAG ÄR STOLT ÖVER DET VI ÅSTADKOMMIT OCH VILL PASSA PÅ ATT TACKA ALLA ANSTÄLLDA FÖR DERAS OTROLIGA ARBETE OCH FORTSATTA KREATIVITET UNDER SVÅRA OMSTÄNDIGHETER.”

Kicki Wallje-Lund
Styrelseordförande



HÅLLBARHETSREDOVISNING OM EMBRACER

Koncernen bedriver förvaltning och utveckling av immateriella rättigheter, förlagsverksamhet, utveckling av data-, tv- och mobilspel, tredjepartsförläggning och distribution av spel samt förlägger och distribuerar film. Efter ett antal förvärv under räkenskapsåret har Embracer Group sex operativa koncerner: Deep Silver/Koch Media, THQ Nordic, Coffee Stain, Amplifier Game Invest, Saber Interactive och DECA Games. Vid räkenskapsårets slut bestod koncernens spelportfölj av över 240 varumärken.

Embracer Groups tillväxt drivs av både organisk tillväxt och förvärv. Långsiktig organisk tillväxt skapas genom löpande investeringar i varumärkesportföljen, även i varumärken som idag är inaktiva, genom att utveckla och expandera interna studios samt etablera nya studios med talangfulla utvecklare. Tillväxtstrategin omfattar även utvecklingsprojekt med externa studios och att konsolidera verksamheten inom partner

publishing. Embracer Group har en framgångsrik historia av att förvärva och utveckla varumärken, studios och förlagsverksamheter. Koncernen erbjuder en attraktiv modell för utvecklare och entreprenörer med ett långsiktigt perspektiv, en modell byggd på förtroende genom decentralisering.

För mer information om Embracer Group och dess affärsmodell se sid 8.

HÅLLBARHETSREDOVISNING

HÅLLBARHETSREDOVISNING FÖR EMBRACER GROUP

Detta är den första regulatoriska hållbarhetsredovisningen som publiceras av Embracer Group. Men arbetet började redan 2019/20 då vi beskrev vårt förhållningssätt till hållbarhet: Börja smått och fokusera på det viktigaste. Utgångspunkten var att identifiera fokusområden där vi skulle kunna göra störst nytta. Vi påbörjade därför arbetet med att utveckla ett ramverk för hållbarhet som ligger till grund för målsättningar och KPI:er som ingår i denna regulatoriska hållbarhetsredovisning.

Hållbarhet är en integrerad del av arbetet som bedrivs på Embracer Group. Smarter Business är koncernens gemensamma hållbarhetsramverk och är baserad på fyra pelare som är relevanta för verksamheten och som vägleder hållbarhetsarbetet: Business Sense, Solid Work, Great People och Greener Planet. På koncernnivå bidrar Smarter Business till att klargöra och förklara de viktigaste delarna i vårt hållbarhetsarbete. Ramverket är sedan en vägledning för operativa koncerner att implementera initiativ som bidrar till att uppnå övergripande mål.

Denna rapport förklarar ramverket och beskriver påbörjade aktiviteter inom respektive fokusområde. En avgörande del av Embracer Groups hållbarhetsstrategi har varit årets systematiska insamlande av relevant data och samtliga

koncernföretag rapporterade data genom ett digitalt hållbarhetssystem. Denna data ger viktiga insikter i vilka frågor som hållbarhetsramverket ska adressera och gör det möjligt att utvärdera framsteg. Vi har utvecklat key performance indicators (KPI) för att mäta våra framsteg och dessa KPI:er har utvecklats baserat på Sustainability Accounting Standard Board (SASB) och Global Reporting Initiative (GRI), standarder vi ämnar följa när det är applicerbart och relevant för oss.

Vår uppdaterade väsentlighetsanalys kommer fortsättningsvis att ses över i samband med kommande års rapportering. De pågående dialogerna gällande hållbarhet kommer att fortsätta med identifierade intressenter, däribland anställda, ledning, styrelse, aktieägare, branschorganisationer och samhälle.



100%
AV KONCERNENS
BOLAG RAPPORTERADE
GENOM DET DIGITALA
HÅLLBARHETS-
SYSTEMET

HÅLLBARHETSREDOVISNING

HÅLLBARHET OCH BOLAGSSTYRNING

Eftersom hållbarhetsramverket har tagits fram med hjälp av anställda kommer ramverket att stärka banden mellan anställda och hållbarhet. Det möjliggör även för operativa koncerner att nyttja sin entreprenörsanda för att lösa hållbarhetsproblem. Embracer Group utför en due diligence av hållbarhet i samband med alla förvärv för att identifiera hållbarhetsrisker och möjligheter samt för att klargöra koncernens förväntningar gällande hållbarhet.

Embracer Group utför en due diligence av hållbarhet i samband med alla förvärv för att identifiera hållbarhetsrisker och möjligheter samt för att klargöra koncernens förväntningar gällande hållbarhet.

Vi uppmanar alla anställda till att aktivt delta i hållbarhetsarbetet och vår ambition är att inspirera och stödja deras initiativ.

Målet är att integrera hållbarhet i de enskilda koncernbolagens kultur och arbetsmetoder utan att det ska kännas påtvingat. Vi har påbörjat vår gemensamma hållbarhetsresa och jobbar långsiktigt tillsammans.

Moderbolaget Embracer Group AB (publ) är ansvarigt för hållbarhetsramverket på koncernnivå men det dagliga arbetet och initiativ kommer att uträttas i de operativa koncernerna. Varje bolag kommer att sätta mål och identifiera initiativ genom att använda ramverket som inspiration och struktur. Bolagen, varav 60 är interna studios, har olika utmaningar och möjligheter och moderbolagets roll är att stödja dem att uppnå sina egna mål och därigenom bidra till koncernens ambitioner. Alla anställda har ett delat ansvar för att bedriva en hållbar verksamhet i sitt dagliga arbete.

Styrelsen överser Embracer Groups hållbarhetsstrategi, och risker och resultat rapporteras årligen till styrelsen och mer frekvent vid behov. Bolagsstyrning beskrivs på sidorna 81-89.

61%

**AV EMBRACERS
DOTTERBOLAG HAR
HÅLLBARHET PÅ
LEDNINGENS
MÖTESAGENDA**

HÅLLBARHETSREDOVISNING

HÅLLBARHETSSTRATEGI

Vi arbetar med flera olika komponenter för att säkerställa att vårt hållbarhetsarbete är så effektivt som möjligt och får största möjliga påverkan. Först identifieras samtliga hållbarhetsrisker i Embracers värdekedja. Därefter bedöms vilken påverkan riskerna skulle ha om de skedde, varefter vi samlar in synpunkter från intressenter och slutligen avgör vi hur Embracer Group ska uppnå förbättringar inom respektive hållbarhetsområde.

VÄSENTLIGHETSANALYS

För att säkerställa att vi tar hänsyn till olika intressenters synpunkter och att Smarter Business-ramverket är fokuserat på de viktigaste hållbarhetsfrågorna, har vi uppdaterat vår väsentlighetsanalys. Basen för väsentlighetsanalysen utgörs av intressentdialoger samt en genomgripande riskanalys. Riskanalysen identifierar samtliga risker i Embracers värdekedja och bedömer vilken påverkan riskerna skulle ha på Embracer, miljö och samhälle, om de inträffade. Syftet med väsentlighetsanalysen är sedan att avgöra vilka hållbarhetsfrågor som Embracer ska arbeta med, vilka områden som ska prioriteras och hur resurser ska allokeras för implementering av initiativ.

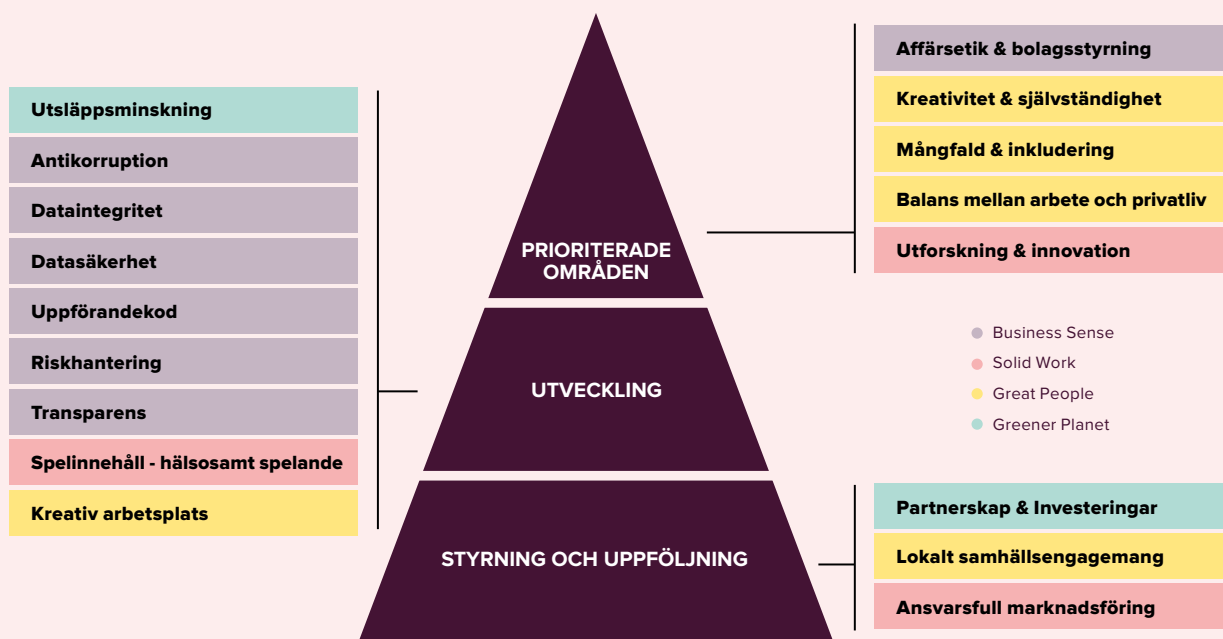
Efter att ha utvärderat insikter från intressentdialoger och riskanalys under sista kvartalet i räkenskapsåret har Embracer Groups ledning

genomfört en workshop för att identifiera hållbarhetsområden som Embracer ska arbeta med framgent. En påverkanspyramid togs fram som delade in hållbarhetsområden i tre olika delar baserat på prioritering, se nedan.

Samtliga hållbarhetsområden är viktiga för oss men kräver olika typer av uppmärksamhet. *Prioriterade områden* kommer att få mest resurser för implementering av initiativ. Hållbarhetsområden under *Utveckling* har redan implementerat en struktur men skall utvecklas vidare. Hållbarhetsområden under *Styrning och uppföljning* har tillräckliga processer på plats som skall följas upp och ses över så att de följer gruppens utveckling, behov och krav.

Fem hållbarhetsområden har högst prioritering under kommande år. Dessa fem områden relaterar till tre av våra Smarter Business pelare (se mer sid 60-71):

HÅLLBARHETSOMRÅDEN – PRIORITERING PÅ 3 NIVÅER



- > Hög nivå på affärsetik och styrning (Business Sense)
- > Kreativitet och självständighet (Great People)
- > Mångfald och inkludering (Great People)
- > Balans mellan arbete och privatliv (Great People)
- > Utforska, skapa och förnya (Solid Work)

Under året har vi samlat in data för att ta fram och producera och implementera en klimatstrategi för koncernen. I linje med vår decentraliserade struktur kommer planen att utvecklas tillsammans med externa hållbarhetsexperten och ledningar för de operativa koncernerna. Klimatstrategin kommer att presenteras i nästa hållbarhetsredovisning.

Samtliga hållbarhetsområden kommer att vägleda hållbarhetsarbetet i hela koncernen. Vi kommer att identifiera aktiviteter som passar respektive hållbarhetsområde och varje operativ koncern kommer att arbeta fram initiativ som de anser skapar mest värde. Nyckeln är att bibehålla entreprenörsandan inom våra bolag och vi vill uppmuntra deras individuella idéer och bedrifter. Initiativen som får bästa resultat kommer sedan att skalas upp och implementeras i hela organisationen. Framgent kommer initiativ att följas upp av Embracer Group för att säkerställa att de implementeras och utvärderas

på rätt sätt. Prioriterade områden kommer att utvärderas på kontinuerlig basis för att säkerställa att de fortsatt är relevanta för Embracer.

INTRESSETER

Vår inställning till intressentengagemang innebär att vi lyssnar, utmanas och delar erfarenheter, vilket sammantaget är en viktig del av vårt kontinuerliga hållbarhetsarbete. Det gör att vi lär oss mer om intressenters förväntningar, krav och bekymmer. Under året har vi samtalat med koncernens interna intressenter, däribland anställda, ledningar i operativa koncerner och styrelsen, samt externa intressenter som aktieägare och investerare, branschföreningar samt skolor och universitet. Embracer interagerar med intressenter gällande hållbarhet på olika sätt, bland annat genom individuella samtal, gruppmöten, workshops, undersökningar och löpande intervjuer. Denna dialog ger värdefulla insikter i våra risker och möjligheter.



Intressentgrupp	Metod för interaktion	Områden som lyftes fram
Anställda	<ul style="list-style-type: none"> > Ambassadörmöten/workshops > Medarbetarundersökning > Volontärsaktiviteter > Relevanta företagsdonationer > Storytelling > Bolagsbesök > Visselblåsarsystem 	<ul style="list-style-type: none"> > Hälsa, säkerhet och balans mellan arbete och privatliv > Affärsetik och bolagsstyrning > Mångfald och inkludering > Hälsosamt och inkluderande spelande > Klimatåtgärder > Covid-19 relaterade frågor
Ledningar för operativa koncerner	<ul style="list-style-type: none"> > Regelbunden kommunikation och möten > Intervjuer > Undersökningar > Datainsamling > Workshops 	<ul style="list-style-type: none"> > Affärsetik och bolagsstyrning > Personalfrågor > ESG processer > Covid-19 relaterade frågor > Klimat och resursanvändning
Aktieägare, investerare och analytiker	<ul style="list-style-type: none"> > Årsredovisning och kvartalsrapporter > Webcast investerarpresentation > Investerar- och analytikerpresentation, möten och roadshows > Årsstämma 	<ul style="list-style-type: none"> > Affärsetik och styrning > Finansiell utveckling > Hållbarhetsrapportering > Mångfald > Transparens och rapportering > Åtgärder för miljö- och klimat
Branschorganisationer	<ul style="list-style-type: none"> > Möten > Workshops > Webinars 	<ul style="list-style-type: none"> > Hälsosamt spelande > Klimatåtgärder > Rekrytering > Mångfald och inkludering
Samhälle Universitet / grundskola / kommuner och regioner / icke-vinstdrivande organisationer / NGOs / leverantörer / ESG experter	<ul style="list-style-type: none"> > Årsredovisningar > Möten och webinarer > Undersökningar > Samarbeten gällande avhandlingar > Uppdrag > Finansiering av forskning > Samhällsengagemang > Partnerskap > Utvärdering av leverantörer 	<ul style="list-style-type: none"> > Affärsetik och bolagsstyrning > Regelefterlevnad > Rekrytering och kompetensutbud > Mångfald och inkludering > Miljö och klimat > Hälsosamt spelande > Regelefterlevnad i handel > Mänskliga rättigheter > Visselblåsning
Embracer Group's styrelse	<ul style="list-style-type: none"> > Regelbundna styrelsemöten > Intervjuer och undersökningar > Möten i revisionskommittén 	<ul style="list-style-type: none"> > Hållbarhetsramverk och uppdateringar av bolagsstyrning > Affärsetik och bolagsstyrning > Hållbarhetsrisker och väsentlighetsanalys

RISKANALYS GÄLLANDE HÅLLBARHET

Med en ambition om att förstå Embracers hållbarhetsrisker har en riskanalys gällande hållbarhet utförts. Genom att ta hänsyn till koncernens viktigaste risker, World Economic Forums Global Risk Report, Carbon Disclosure Project och ett riskregister sammanställt av en extern hållbarhetsexpert, har sammanlagt 42 relevanta hållbarhetsrisker utvärderats. 15 av dessa ansågs ha särskilt stor påverkan på Embracers verksamhet. Dessa grupperades i sex riskkluster, vilka kan ses i tabellen nedan. Vi anser att de flesta

riskerna är sammanflätade och att dessa riskkluster förenklar förståelse och hantering av riskerna. De återstående 27 riskerna som identifierats i riskanalysen kommer också att följas upp men riskklusterna utgör våra fokusområden.

Under kommande år kommer vi planera för hur de identifierade hållbarhetsriskerna ska integreras med koncernens övergripande riskhanteringsramverk som beskrivs på sid 96. Vi kommer även att initiera en dedikerad klimatriskanalys med ett kort- och långsiktigt perspektiv.

Kluster	Riskbeskrivning	Åtgärder
Transparens och regulatoriska ESG risker	På grund av Embracers storlek behöver bolaget ta hänsyn till ett antal ESG regelverk. Att inte följa sådana regelverk och brist på tydlig redovisning och transparens gällande hållbarhetsfrågor kan leda till brist på förtroende bland investerare och andra intressenter.	Noga övervakning av nya regelverk och standarder samt allokering av resurser för att samla in kvalitativ och kvantitativ data från Embracers bolag. Ny plattform för insamling av hållbarhetsdata lanserades under 2021. Regelbunden GAP analys genomfördes.
Risker i leverantörskedjan (inklusive klimatrisker)	Leverantörskedjan inkluderar både sociala och miljörisker. Sociala risker inkluderar brott mot mänskliga rättigheter, barnarbete, tvingat arbete, dåliga arbetsförhållanden och att facklig anslutning förbjuds. Miljörisker inkluderar utsläpp av växthusgaser, särskilt från datacenter, vilket kan utgöra en klimatrisk.	Sociala och miljö-risker har identifierats och kommer att kontrolleras framgent. Förebyggande åtgärder har identifierats och kommer implementeras i internrevisionen under 2021/22. En uppförandekod för leverantörer är under utveckling och färdigställande och implementering är pågående under 2021/22. Trade Compliance Policy godkändes av styrelsen under 2020. Risker utvärderas som del av DD-process i förvärv.
Mångfaldsrisker	Spelindustrin har utmaningar gällande mångfald kopplat till ålder, kompetens, kulturell bakgrund och kön osv. En homogen grupp av anställda kommer sakna perspektiv vilket kan öka risken för att produkter bara tilltalar en viss grupp av spelare.	Embracer Group har höga ambitioner när det kommer till mångfald och ska skapa en mer diversifierad organisation (baserat på alla parametrar) som tar hänsyn bolagens specifika utmaningar. Resultatet av detta arbete beror på hur framgångsrikt initiativ implementeras och om industrins personalbrist kan förbättras.
Produktrisker	Spelande, online och i mobil, kan exponera spelare för säkerhetsrisker som mobbing, integritetskränkningar, online förbrytare och grooming. Brist på representation eller på annat sätt olämpligt spelinnehåll samt spelstörning kan orsaka negativa konsumentreaktioner och förlust av kunder.	En struktur finns på plats för att åtgärda dessa risker och säkerställa en trygg omgivning för våra spelare, med rutiner för initiala skedet av spelutveckling på studionivå. Embracer Group övervakar riktlinjer från externa källor (till exempel Statens medieråd, spelindustrin, ISFE, WHO) gällande spelstörning.
Korruptionsrisker	Risker för korruption är väsentligt för Embracer som har en decentraliserad affärsmodell och förvärvar bolag i snabb takt. Embracer behöver proaktivt hantera korruptionsfrågor i samtliga länder i sin leverantörskedja på grund av egna åtaganden och UK Bribery Act. Brott kan leda till finansiell, legal och skada i anseende.	Styrelsen har godkänt en Anti-Corruption Policy. Anti-korruption och mutor utgör en del av DD-process i förvärv. Samtliga anställda i Embracer Group behöver agera i enlighet med Anti-Corruption Policy och uppförandekoden samt genomgå träning. Överträdelse utvärderas årligen. Ett externt visselblåsarsystem finns sedan 2020.
IT-säkerhet och dataskydd	IT-attacker kan allvarligt skada våra verksamheter inklusive läcker av konfidentiell bolagsdata till konkurrenter, integritetsproblem (kopplat till regler för dataskydd) och hackande och exploatering av produkter. En ökning i antalet online transaktioner och den växande storleken av transaktioner leder till säkerhetsrisker gällande informations- och dataöverföring. Överträdelse kan leda till skada för kunder och stora viten, särskilt med tanke på att många spelare är minderåriga.	Resurser och kompetens inom IT-säkerhet har förstärkts under året och arbete pågår för att säkerställa att korrekt bolagsstyrning, riskutvärdering och regelefterlevnad implementeras. En Cyber Maturity Assessment genomfördes inom en utvald del av koncernen och kommer att följas upp genom internrevisionens Tracker-system under innevarande räkenskapsår. Implementering av lokala IT- och Information Security policy och lokala Privacy Policies följs upp genom internrevisionen. Pentesting av Embracer Group AB genomfördes under året. Översyn av GDPR regelefterlevnad i koncernen genomfördes. Dedikerade resurser till dataskydd kommer att allokeras i organisationen.



AMBASSADÖRSGRUPP

Genom vår decentraliserade struktur har vi utvecklat en ambassadörsgrupp för att göra hela organisationen delaktig i Smarter Business-ramverket. Genom att ha hållbarhetsambassadörer i varje operativ koncern som delar insikter och värdefull kunskap, säkerställer vi kännedom och förståelse för ramverket i hela organisationen. Embracer arrangerar regelbundna möten med ambassadörerna och detta ger oss en möjlighet att förankra initiativ och idéer hos människor som jobbar över hela koncernen.

För närvarande ingår 44% av koncernbolagen i ambassadörsprogrammet genom anställda i olika roller, totalt sett 28 individer. Ambassadörsgruppen jobbar under hela året med att utveckla initiativ i linje med de fyra pelarna i Smarter Business. Gruppen bjuder aktivt in nya medlemmar från de bolag som saknar en representant i ambassadörsprogrammet.

Ambassadörerna har visat ett stort engagemang och har redan identifierat flera viktiga hållbarhetsinitiativ. Några exempel på initiativ inkluderar klimatåtgärder på studionivå, erbjuda

kurser till anställda genom digitala plattformar, förenkla anställdas situation i samband med arbete hemifrån och olika covid-19 insatser i samhället. En utmaning för ambassadörerna under nedstängningen till följd av covid-19 har varit att förankra deras arbete i operativa koncerner och på bolagsnivå.

En kurs i psykisk hälsa, välmående och personlig effektivitet har genomförts av en extern specialist. Initiativet togs fram av ambassadörsgruppen på grund av oro för anställdas välmående under pandemin och tack vare vårt samarbete med Safe in our World, en ideell organisation inriktad på psykisk hälsa för spelare och spelbranschen. Oron gällde anställda som behövde fira jul själva och som i vissa fall hade förlorat en närstående. Kursen var interaktiv och gav insikter och effektiva tekniker till deltagare för att ge kollegor stöd, få bättre ledarskapsförmågor och ökad emotionell intelligens. Deltagare som representerade elva bolag och fem operativa koncerner har hittills genomgått kursen. Eftersom initiativet har fått ett positivt mottagande är ambitionen att rulla ut kursen bredare i koncernen.

HÅLLBARHETSREDOVISNING

SMARTER BUSINESS – VÅR SYN PÅ HÅLLBARHET

Embracer Group är inte som alla andra. Vår kreativitet, vårt affärssinne och vår äkthet är vad som särskiljer oss. För oss handlar Smarter Business om att bedriva en hållbar verksamhet och driva ett sunt företag som skapar värde för alla våra intressenter, samtidigt som vi gör saker på vårt sätt. Genom att vara ärliga och öppna kan vi vara sanna mot oss själva och våra värderingar. Smarter Business-ramverket är en tydlig och gemensam grund för koncernen och utgör ett stöd för att arbeta hållbart samtidigt som vi levererar långsiktigt värde.

LÄS ELVA
INSPIRERANDE
OCH FRAMGÅNGSRIKA
EXEMPEL PÅ HUR
HÅLLBARHET GÖR SKILLNAD
FÖR EMBRACER GROUP.
VÄLKOMMEN TILL
EMBRACER.COM OCH
"THE YEAR IN BRIEF"

Smarter Business-ramverket är baserat på fyra pelare som är relevanta för verksamheten och vägleder hållbarhetsarbetet: Great People, Solid Work, Business Sense och Greener Planet. Gemensamt täcker dessa pelare in samtliga områden i Environment, Social och Governance (ESG). De fyra pelarna ger struktur och fokusområden under vilka initiativ och program kan utformas, och varje dotterbolag är sedan ansvarigt för att utveckla sitt eget hållbarhetsprogram. Smarter Business gör det möjligt för Embracer

Group att bli mer hållbart genom att skapa fantastisk underhållning, vara en bra arbetsplats och minska sin miljöpåverkan medan man skapar ökat aktieägarvärde. Detta är kärnan i Embracer Groups ansats till hållbarhet. Sedan Smarter Business lanserades 2019 har vi arbetat för att sätta hållbarhet högt på agendan i hela koncernen. Vår undersökning visar att 87% av Embracers bolag har informerat internt om Smarter Business. 100% av bolagen kommer att ha informerats när nytillkomna bolag har nått fas 3 i onboarding-processen (se sid 60). Därutöver har vi implementerat en process för att samla in data från hela koncernen. Detta har givit oss kvalitativ och kvantitativ data vilket gör det möjligt att utvärdera framsteg gällande olika KPI:er.

BUSINESS SENSE

Med ärlighet och tillit genomför vi förvärv och bygger varumärket långsiktigt

Fokusområden:

- Utforska nya affärsmodeller och gå längre än innovativa produkter
- Öka transparens
- Anti-korruption
- Riskhantering
- Uppförandekod
- Integritetsskydd och datasäkerhet

GOVERNANCE

SOLID WORK

Våra produkter underhåller och skapar känslor genom kreativa uttryck och sunt förnuft

Fokusområden:

- Fortsätta att vara innovativa och utforska nya kreativa områden
- Ansvarsfullt spelinhåll
- Mångfald och inkluderande spel
- Ansvarsfull marknadsföring
- Hälsosamt spelande
- Ökad tillgänglighet till våra spel

SOCIAL /GOVERNANCE



EMBRACER+
GROUP

87%

AV EMBRACERS
BOLAG HAR
INFORMERAT INTERNT
OM SMARTER
BUSINESS

GREAT PEOPLE

Våra medarbetare är kreativa, hängivna och de är vår viktigaste tillgång

Fokusområden:

- Öka mångfald och inkludering, olika perspektiv och kompetenser
- Stimulera kreativ självständighet och talangutveckling
- Balans i arbetslivet
- Erbjud de mest kreativa arbetsplatserna
- Samhällsengagemang och volontärsarbete

SOCIAL

GREENER PLANET

Vi vill göra vår planet grönare genom innovation och tekniska framsteg

Fokusområden:

- Investera och delta i samarbeten som fokuserar på att förebygga och minska klimatpåverkan
- Minimera miljöpåverkan av våra verksamheter
- Delta i initiativ som påverkar närmiljön

ENVIRONMENT

HÅLLBARHETSREDOVISNING

BUSINESS SENSE

Vårt sätt att göra affärer på är baserat på ärlighet och förtroende. Det är så vi gör förvärv och bygger vårt varumärke på lång sikt. Embracer Group strävar efter att vara det främsta valet för företag på marknaden som letar efter nya tillväxtpotentialer genom att låta sig förvärvas. Strategin för förvärvade bolag är att bolagen ska fortsätta vara självständiga och arbeta på det sätt som passar dem. Genom att utforska nya robusta affärsmodeller och innovativa produkter fortsätter vi att inspirera företag att ansluta sig till vår familj och bygga långsiktigt starka varumärken.

Vi anser att transparens leder till ökat förtroende och respekt. Vi vill kontinuerligt öka transparensen genom att rapportera våra resultat samt beskriva vårt ledarskap och hur Embracer Group skapar långsiktigt värde för sina intressenter. Vi är rättvisa och ärliga genom att följa etiska marknadsförings- och prisstandarder. Därför har Embracer Group en nolltolerans mot korruption och väljer att prioritera riskhantering.

HÅLLBARHET I DUE DILIGENCE AV FÖRVÄRV

Innan Embracer Group investerar i ett bolag genomförs en due diligence-process i samtliga förvärv för att förstå och identifiera hållbarhetsrisker och möjligheter, samt för att bedöma om åtgärder behöver vidtas för att minska påverkan av identifierade risker. En specifik process för hållbarhet har utvecklats för att stödja due diligence-processen i bolagets förvärv. Under due diligence-processen erhåller vi insikter gällande bolagets mognad i förhållande till hållbarhet. Detta förenklar sedan integrationsprocessen av nya bolag.

Onboarding och integrationsprocess

Onboarding av nya bolag kräver kontinuerligt arbete och hanteras av ett team från Embracer Group och externa ledande rådgivare. Implementeringen av våra globala policys och vårt hållbarhetsramverk Smarter Business spelar en viktig roll i onboarding-processen.

För att vägleda verksamheten har Embracer utvecklat ett Internal Control Framework ("ICF") med målet att etablera gemensamma och konsekventa kontrollmekanismer i hela koncernen. Åtgärderna relaterar till finans, regelverk och regelefterlevnad och är ett viktigt verktyg i onboarding-processen.

MÄNSKLIGA RÄTTIGHETER

Embracer Group respekterar FN:s Deklaration om mänskliga rättigheter och vi har nolltolerans gällande brott mot mänskliga rättigheter. Respekt för mänskliga rättigheter utgör därför en del av vår uppförandekod och Trade Compliance Policy. Embracer Group består av bolag verksamma i 40 länder och eftersom mänskliga rättigheter gäller överallt skall dessa rättigheter gälla alla våra marknader. Som en grund, vill Embracer Group bidra till att bygga en hållbar framtid där frihet, dignitet och jämställdhet utgör kärnan i ett inkluderande samhälle med mångfald.

Under året har inga brott mot mänskliga rättigheter identifierats i koncernens verksamhet. Eftersom Embracer Group har bolag som är verksamma i hela världen, utvärderas och bevakas den lokala kontexten för dotterbolagen. Alla brott mot mänskliga rättigheter kan rapporteras genom vårt globala visselblåsarsystem (se sektion nedan). Gällande leverantörskedjan har vi identifierat risker kopplade till mänskliga rättigheter i vår hållbarhetsriskanalys.

ONBOARDING TIDSLINJE – FÖRSTA ÅRET MED EMBRACER GROUP

Onboarding-processen är indelad i fyra faser. En representant från Embracer Group kommer att hantera processen och vägleda det förvärvade bolaget.

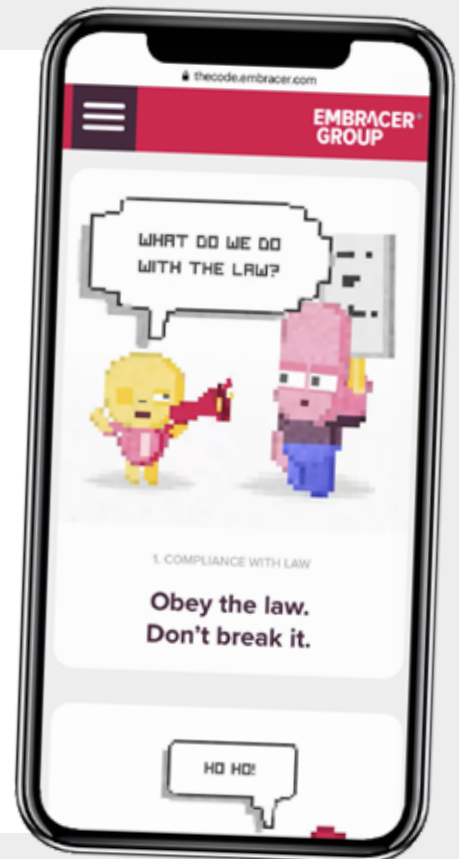


EMBRACER GROUP UPPFÖRANDEKOD

Uppförandekoden är baserad på våra värden och beskriver ett etiskt agerande som hjälper till att skydda verksamheten. Uppförandekoden är en standard för hur vi betar oss och är vägledande för dagliga beslut från anställda, leverantörer, partners och kunder. Under räkenskapsåret initierade vi en plan för att öka kännedom och förståelse för uppförandekoden i hela koncernen. Som en del i detta arbete lanserade vi en mer lättåtkomlig version av uppförandekoden.

99%
AV EMBRACERS
BOLAG HAR
IMPLEMENTERAT
UPPFÖRANDE-
KODEN

För att öka förståelsen för uppförandekoden, implementerade vi en träning som en del av den digitala uppförandekoden. Träningen lanserades under hösten 2020 och sex månader efter lansering hade 50% av anställda genomfört träningen. En träning i uppförandekoden kommer vara årligen återkommande och målet är 100% deltagande. Den täcker in alla delar av koden, och är indelad i uppförande i verksamhet, uppförande mot kollegor och uppförande i samhället. Träningen uppmanar anställda att rapportera alla överträdelse av uppförandekoden anonymt genom vår externa visselblåstjänst (WhistleB). Koden är tillgänglig på vår hemsida, embracer.com, både i sin helhet och som en serie lekfulla berättelser inspirerade av retrospel (thecode.embracer.com).



TRÄNING GÄLLANDE UPPFÖRANDEKOD INKLUDERAR SAMTLIGA OMRÅDEN I KODEN, INDELAT I TRE SEKTIONER:

UPPFÖRANDE I VERKSAMHET

Uppförande i verksamhet gäller regelbrottsbekämpning, anti-korruption och mutor, motverka penningtvätt, respekt för handelsbargos, integritet i rapportering och insiderhandel, intressekonflikter, användande och skydd av tillgångar och resurser, konfidentiell information och att representera Embracer Group.

UPPFÖRANDE MOT ANSTÄLLDA & KOLLEGOR

Uppförande mot anställda och kollegor är grundläggande och beskrivs i sektioner gällande lika behandling och icke-diskriminering, mänskliga och arbetsrättigheter, och hälsa och säkerhet.

UPPFÖRANDE I SAMHÄLLET

Uppförande i samhället fokuserar på interaktionen med samhället; miljö och klimat, uppförande i på allmänna ytor och kommunikation, riktlinjer för sociala medier, säkerhet och dataskydd.



ANTI-KORRUPTION

Anti-korruption och etiskt agerande är grundläggande för att bedriva en hållbar verksamhet. Eftersom vi är verksamma i 40 länder agerar vi i enlighet med UN Global Compact, OECD Guidelines for Multinational Enterprises och ILO Conventions. Vi kommer fortsätta att säkerställa etiskt beteende och att våra krav på anti-korruption efterlevs i alla delar av vår verksamhet. 94% av våra bolag har implementerat vår Global Anti-Corruption Policy (finns tillgänglig på embraacer.com), som antogs i september 2019. Anti-korruption täcks även in i vår uppförandekod. Under året hade vi inga bekräftade incidenter gällande korruption.

Obligatorisk träning i regelefterlevnad säkerställer att alla anställda utbildas i vår anti-korrupsions policy. Sedan lanseringen av träningen under hösten 2020 har 50% av anställda genomfört träningen. I samband med förvärv, måste ledningen för det förvärvade bolaget anta koncernens anti-korrupsions policy innan förvärvet kan slutföras. En digital träning gällande anti-korruption och mutor har hållits i moderbolaget, som förklarar risker och den globala policyn. En inspelad version har gjorts tillgänglig för de operativa koncernerna.

TRADE COMPLIANCE POLICY

En global Trade Compliance Policy antogs i december 2020 och implementerades i början av 2021. Implementeringen inkluderade träning för ledningar för operativa koncerner och utfördes av extern juridisk expertis. Policyn kräver att samtliga tredje parter som verkar i högriskländer

ska screenas via ett extern system och att trade compliance klausuler ska ingå i avtal och EULAs. Vid denna tidpunkt har 97% av VD:ar i koncernen bekräftat att de har läst och förstått Trade Compliance policyn. Policyn kräver också att samtliga operativa koncerner ska ha tillsatt en Compliance Officer-funktion för att bestämma rutiner och processer för screening. Embracer Group erbjuder all operativa koncerner licenser till Dow Jones Screening för att säkra tillgången till uppdaterade sanktionslistor.

INTEGRITET OCH DATASÄKERHET

Embracer Groups decentraliserade affärsmodell med oberoende operativa koncerner och dotterbolag innebär att endast ett begränsat antal bolag delar gemensam IT-plattform och infrastruktur. Under pandemin justerades processer och system för att möjliggöra arbete hemifrån samtidigt som IT-säkerheten bibehölls. Den årliga träningen gällande uppförandekoden för samtliga anställda betonar kännedom och kunskap om integritets- och dataskydd.

Vi överser och hanterar överträdelser gällande IT-säkerheten. Under året hade vi inga bekräftade fall av överträdelser i IT-säkerheten. Den största andelen av hantering av persondata rör vår anställda. Tre bolag (står för 2% av Embracer Groups totala omsättning) har bekräftat att de hanterar slutanvändardata och att de har en Data Protection Officer som ska ge support för att begränsa risken för inkorrekt datahantering. Vi inser att integritets- och dataskydd är ett pågående arbete som kräver ständiga förbättringar. Under året har vi fortsatt att implementera

processer och system för att stödja operativa koncerner inom datahantering och dataskydd. För nya bolag som blir en del av Embracer är det viktigt att utvärdera mognadsnivåer så tidigt som möjligt. Detta arbete påbörjas i samband med due diligence-processen och efterföljs av insatser under onboarding-processen. Integritets- och dataskydd täcks även in i interna kontrollprocessen och är en viktig del av den årliga riskutvärderingen. Samtliga bolag som blir en del av Embracer Group måste ha antagit en data privacy policy.

Viktiga aktiviteter under året inkluderar skräddarsydda kurser för chefer som hanterar persondata, slutförande av ett globalt initiativ som ämnar utvärdera och dela best-practice lösningar, slutförande av insatser kopplade till internrevisionen (cyber maturity-utvärdering, GDPR regelefterlevnad) som leds av externa specialister samt penetrationstest på viktiga platser. Resultat och åtgärder dokumenteras i internrevisionens Tracker med regelbundna statusrapporter till revisionskommittén.

GLOBALA POLICIES OCH INSIDER Q&A

Vi använder oss av fyra policies: uppförandekod, anti-korrupsions policy, Trade Compliance Policy och informationspolicy. För att göra dem tillgängliga för alla nationaliteter på samtliga marknader, har vi översatt dessa dokument till engelska, bulgariska, franska, tyska, italienska, ryska och spanska. Enligt vår undersökning, har över 90% av Embracer Groups anställda åtminstone grundläggande förståelse för engelska och kan både skriva och tala språket. Vi har satt samman en

Insider Q&A som besvarar vanliga frågor gällande våra globala policies och denna kommer göras tillgänglig för hela koncernen.

VISSELBLÅSARSYSTEM

Visselblåsarsystemet är ett resultat av koncernens ambitioner gällande hög transparens, anti-korruption och hög affärsetik. Alla överträdelser av Embracer Groups uppförandekod är av intresse och ska rapporteras i visselblåsarsystemet. Fyra visselblåsarmeddelanden mottogs under räkenskapsåret varav tre eskalerades. Den externa leverantören WhistleB levererar systemet som säkerställer säkerhet, anonymitet och rättsligt skydd för användaren. Detta säkerställer även regelefterlevnad av relevanta nationella lagar som är inbyggda i systemet. Systemet hjälper oss att identifiera och agera på oegentligheter och därmed skydda verksamhetens rykte.

Embracer Group har nolltolerans gällande överträdelser av uppförandekoden. Klagomålen undersöktes och inblandande bolag vidtog nödvändiga åtgärder. Inget fall krävde kontakt med myndigheter. Det är glädjande att se att våra anställda litar på systemet och väljer att rapportera potentiella fel i koncernen.

80% av Embracers dotterbolag har bekräftat att samtliga anställda har kunskap om hur man rapporterar oetiskt agerande genom visselblåsarsystemet.

GENOMGRIPANDE
**CYBER
MATURITY**
UTVÄRDERINGAR
UNDER ÅRET

HÅLLBARHETSREDOVISNING

SOLID WORK

Embracer Group är stolta över det högklassiga arbete som utförs av våra fantastiska medarbetare för att underhålla och väcka känslor. Vi vill att våra spel ska baseras på kreativa uttryck och förlitar oss på sunt förnuft liksom gemensam reflektion och förståelse kring innehållet. För att våra studios ska fortsätta att vara kreativa och ge vår publik fantastiska upplevelser, fokuserar pelaren "Solid Work" på att stödja innovativa idéer som kommer från studios och att utforska nya kreativa vägar.

Solid Work inkluderar många aspekter, från ansvarsfull marknadsföring till att vidta åtgärder för hälsosamt spelande genom att bygga förståelse för spelstörning. Tillgänglighet och användbarhet är andra områden där Embracer Group fortsätter att arbeta för att skapa spel för alla. Det finns stora möjligheter för våra studios att öka tillgänglighet och användbarhet genom att nyttja samma kreativa anda som de använder i sitt dagliga arbete.

KVALITET SKAPAR HÖGRE AVKASTNING OCH LÅNGSIKTIGT VÄRDE

Vi utvecklar spel för 2,8 miljarder spelare över hela världen (källa: Newzoo) och vi behöver förstå vår publik. Våra spelstudios förstår speltrender, de har expertis gällande innehållet och har en djup förståelse för spelare. Man ska även komma ihåg att spelutveckling tar tid och därför är vårt förhållningssätt till kvalitet så viktigt, det ger utvecklare den tid och de resurser som behövs för att lansera en kvalitetsprodukt. Att utveckla högkvalitativa spel har alltid högsta prioritet eftersom vi då kan skapa fantastiska upplevelser för vår publik, skapa en högre avkastning och långsiktigt värde för samtliga intressenter.

Öppenhet, tolerans, respekt och yttrandefrihet i spelen är viktigt för Embracer Group, likaså att skapa ett välkomnande och inkluderande community på våra plattformar. Därför strävar vi alltid efter att skapa mer inkluderande spel

och skapa en spelmiljö som är fri från oönskat beteende och toxicitet.

SAMARBETE I SPELUTVECKLING

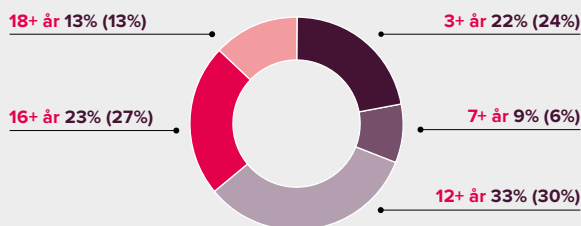
Kunskap delas frekvent genom digitala studiopresentationer från Embracers studios runt världen samt genom det nyligen lanserade konceptet för tech lead development. Från moderbolagets perspektiv försöker vi att hitta sätt som underlättar kunskapsöverföring gällande spelutveckling, sätt som är valfria, lättillgängliga och relevanta för respektive målgrupp. Möjliga KPI:er för att mäta internationellt samarbete mellan dotterbolagen och operativa koncerner utvärderas för tillfället.

SPELINNEHÅLL OCH HÄLSOSAMT SPELANDE

Inkluderande och hälsosamma spel är viktiga ämnen för koncernens studios och spelar en avgörande roll för spelutvecklingen. Hur vi kommunicerar med och behandlar spelare avgör hur våra spelare betar sig. Nolltolerans för rasism, sexism och annat oönskat beteende är nyckeln till att bygga en inkluderande kultur.

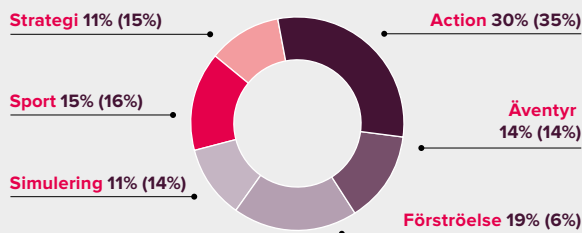
Över hälften av våra studios har implementerat rutiner för ansvarsfullt spelinnehåll och ytterligare 15% håller på att ta fram sådana rutiner. Av samtliga studios angav 40% att de har rutiner för att öka mångfald och göra spelen mer inkluderande och ytterligare en femtedel håller på att ta fram sådana rutiner.

SPELPORTFÖLJEN PER ÅLDERSGRÄNS (PEGI AGE RATING)



Pan European Game Information ("PEGI") är ett europeiskt rating system för spelinnehåll som ger åldersrekommendationer och innehållsbeskrivningar

SPELPORTFÖLJEN BASERAT PÅ GENRE





”VI VILL BEVARA VÅRT KULTURELLA ARV GENOM ATT BYGGA ETT ARKIV FÖR SPELENS HISTORIA”

Med en spelportfölj som täcker många genrer och åldersgrupper så når vi en bred publik av spelare. För oss handlar spel om ansvarsfull underhållning som baseras på sunt förnuft. Vi arbetar för att skapa spel som karakteriseras av öppenhet, tolerans, respekt och yttrandefrihet, och därigenom skapa en rolig och hälsosam miljö där spelare blir underhållna. Det är viktigt att våra spelare har en trygg upplevelse och vi har ett ansvar för att skapa spel som är respektfulla och inbjudande, med nolltolerans för rasism, sexism och annat oönskat beteende.

Vi övervakar chat och forum på olika sätt för att begränsa oönskat beteende. Riktlinjer för sociala medier och riktlinjer från tredje part används av community managers för att övervaka och filtrera forum. Därutöver hjälper spelare till med att rapportera oönskat beteende. Detta är koncernens relevanta statistik på området:

- > 85% av studios använder inte kommunikation och/eller chat-forum i en majoritet av deras spel.
- > Över hälften av interna studios är aktiva på communities som innehas av tredje part som Steam eller Discord.
- > 53% av interna studios har en community manager som ska säkerställa att chattar och dialoger följer gällande riktlinjer.

Tillgänglighet och användbarhet är andra områden där Embracer Group fortsätter att arbeta för att skapa spel för alla. Det finns stora möjligheter för våra studios att öka tillgänglighet och användbarhet genom att nyttja samma kreativa anda som de använder i sitt dagliga arbete.

ANSVARSFULL MARKNADSFÖRING

Våra studios producerar spel för alla åldersgrupper. Det är därför viktigt att våra rutiner för marknadsföring är ansvarsfulla och i linje med vår ambition att skapa en trygg och rolig spelupplevelse. Vi är därför nöjda över att vi hade noll rapporterade fall gällande överträdelser av marknadsföringsregelefterlevnad under året vilket inkluderar reklam, kampanjer och sponsring.

SPELARKIV FÖR ATT BEVARA VÅR HISTORIA

Videospel är ett av de snabbast växande segmenten inom underhållning. Allteftersom marknaden växer och spel blir en allt viktigare del av vår kultur så blir det även viktigt att bevara vår historia. Videospel har spelats sedan 1970-talet men det är inte förrän nyligen som vi sett initiativ för att bevara industrins historia. Lars Wingefors, VD för Embracer Group, har ett personligt intresse i att samla videospel och vårt spelarkiv började som hans privata kollektion. Delar av det tillhör idag Embracer Group och har lagt en grund för Embracer Group att bygga vidare på med start under våren 2021. Spel och digitalt skapande är kultur för Embracer Group och vi vill bevara vår kulturella historia genom att bygga ett arkiv som förvarar gamla spel och konsoler på ett säkert sätt. Vårt mål är att visa upp så mycket som möjligt från spelindustrin och göra arkivet tillgängligt för alla (mer information om arkivet finns på embracer.com/om-oss/gamesarchive/).

HÅLLBARHETSREDOVISNING

GREAT PEOPLE

På Embracer Group tror vi på våra medarbetare. Människor är otvivelaktigt vår största tillgång, och på alla nivåer i koncernen arbetar kreativa, hängivna och mycket begåvade människor som gör skillnad. Duktiga medarbetare är Embracers signum. För att fortsatt vara framgångsrika är det viktigt att se till att alla anställda får sin röst hörd och att alla arbetar för en företagskultur som får folk att känna glädje över att gå till sitt arbete. Vi vill också vara en attraktiv arbetsgivare för nya talangfulla människor som vill växa med oss.

Vi strävar efter att skapa en arbetsmiljö där våra anställda kan göra sitt allra bästa och vara sig själva. Vi vet att kreativt oberoende, talangutveckling, erbjuda de mest kreativa arbetsplatserna och sträva efter balans mellan arbete och privatliv, kommer att ge resultat i form av engagemang och välmående. En sektion om säkerhet och hälsa ingår i vår uppförandekod.

MÅNGFALD OCH INKLUDERING

Ett område som alltid varit och förblir ett fokus är mångfald. Hos Embracer Group spelar det ingen roll vem du är, var du kommer ifrån, hur du ser ut eller vilka spel du älskar. Koncernen har nolltolerans mot alla former av diskriminering och trakasserier, och en stark tro på mångfald, jämställdhet och en inkluderande miljö. Dessa utgör viktiga delar av vår kultur som adresseras på koncernnivå men vi måste samtidigt lita på de enskilda bolagens förmåga att lyssna, diskutera och agera.

Spelindustrin möter stora utmaningar i form av kompetensutbud. Det viktigaste för oss är att rekrytera talangfulla anställda oavsett kön och etnicitet. Vi förespråkar mångfald eftersom vi vet att mångfald leder till mer diversifierade perspektiv och förmågor. Detta leder till en bättre arbetsmiljö för alla och i förlängningen en starkare verksamhet.

83/100

"MIN BEDÖMNING
ÄR ATT MITT BOLAG
ÄR VÄLDIGT INKLUDERANDE"

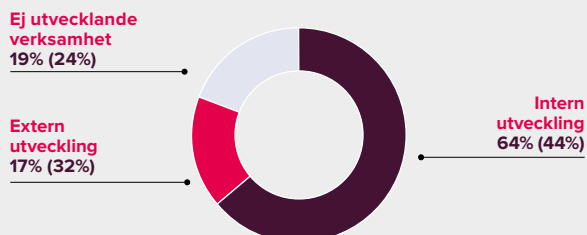
Könsfördelning

En jämn könsfördelning och jämställda förhållanden är viktigt för oss. Vi följer utvecklingen noga för vår data på området och diskuterar frågan kontinuerligt med våra operativa koncerner och dotterbolag. Vi vill öka andelen kvinnor på Embracer, oavsett roll eller titel. Våra bolag, marknader och samhällen har olika förutsättningar men genom att aktivt arbeta med frågan och prioritera frågan på ledningsmöten vet vi att vi kan göra skillnad. Detta arbete kommer att vara mer utmanande för vissa bolag och marknader än andra. Som moderbolag kommer vi säkerställa att bolag med mer begränsad mångfald kommer få vår hjälp och stöd för att göra framsteg.

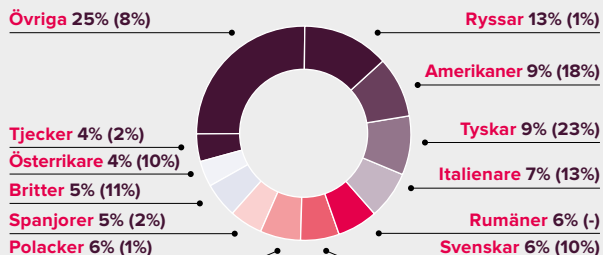
En av de främsta utmaningarna är att hela spelindustrin lider av brist på kompetensutbud. Vi arbetar därför med föräldrar, barn och ungdom samt grundskolor och universitet för att utveckla initiativ som lockar en större mångfald till spelindustrin. Utmaningarna gällande mångfald varierar mellan dotterbolagen och kan relatera till kultur, rekryteringsprocesser och andra faktorer. Eftersom utmaningarna varierar är det viktigt att stödja dotterbolag med relevant data och föra en dialog om möjliga initiativ som kan förbättra könsfördelningen.

När vi utvärderar våra framsteg gällande könsfördelning tittar vi på olika nivåer inom organisationen. Under räkenskapsåret var 20% av anställda kvinnor vilket är något lägre än 2019/20. Den främsta förklaringen till detta är att de bolag som Embracer förvärvat under året har haft en lägre andel kvinnor som anställda.

TJÄNSTER INOM EMBRACER GROUP



ANDEL AV NATIONALITETER INOM EMBRACER GROUP





"AMBITIONEN ÄR ATT DELA BERÄTTELSE FRÅN OLIKA PERSPEKTIV"

EMBRACER STORIES

Under året introducerades Embracer Stories, ett nytt sätt att berätta om människorna, bolagen och idéerna inom Embracer Group. Alla får en möjlighet att lära sig mer om människor som arbetar i annan del av koncernen i en annan del av världen.

Detta arbete leds av prisbelönte journalisten Thomas Arnroth. Alla berättelser läggs upp på vår officiella Youtube-kanal och det läggs frekvent upp nya videos.

"Ambitionen är att dela berättelser från olika perspektiv som är representativa och inkluderande. Vi tar oss an obekväma ämnen som psykisk ohälsa och rasism. Förhoppningsvis blir resultatet att vi skapar engagerande berättelser som vanligtvis inte berättas av ett stort videospelsbolag."

THOMAS ARNROTH
Storyteller Embracer Group

EMBRACER GROUP **STORIES**

The ups and downs of a bipolar streamer

Content warning: This video contains discussions about mental health and suicide. Jace Varlet is a popular community manager at Coffee Stain Studios, reaching thousands each week in his streams. But once the camera is off, another reality awaits. Jace suffers from bipolar II disorder, a chronic mental illness, characterized by periods of severe depression and hypomania.

Coffee Stain Studios, Sweden - 8 July 2021



WE EMBRACE GREAT PEOPLE, GREAT IDEAS AND GREAT COMPANIES. THESE ARE THEIR STORIES.



VIDEO

The fabulous times as community manager for Valheim

"It's a mixture of excitement and horror", says Lisa Kolford. Late last year she was hired as a 3D artist and community manager by a small indie studio, developing their first game. The game was called Valheim. When it was released in February, Valheim became a huge hit, with millions of players. As the person in charge of such a big player community, Lisa Kolford's working life has changed. A lot.

• 18 March 2021



VIDEO

Taps the musketeer

Anthony Moss is not a man who allows circumstances to dictate his life. That's why, at 57, he's restarting his career in selling games, as well as tap-dancing while fencing.

Studio, City - 16 September 2020



VIDEO

Gamechangers

Nathalie, Hannah and Anna grew up as nerdy girls, not really finding their place in the world. Not until they realized that making games was actually a job. And that they were good at it.

with the  Matt

• 16 November 2020



VIDEO

Kick-Ass Kicki

Kicki Walje Lund left home when she was fifteen. Her parents told her she would never make it on her own.



ARTICLE

A studio of one's own, without the hassle of owning it

What do you do when you are a brilliant game



VIDEO

The Austrian games pioneer and the annoying Swede

He sold his first video games from his parents'

Nationaliteter

Vi är stolta över att mer än 69 nationaliteter finns representerade i Embracer Group. Detta är en ökning med 29 nationaliteter jämfört med räkenskapsåret 2019/20. Mångfald driver innovation och med så många nationaliteter representerade kommer spelen bättre representera Embracer Groups olika intressenter. Embracer registrerar inte nationaliteten för enskilda anställda, datainsamlingen sker på aggregerad nivå och kan inte kopplas samman med persondata.

Under räkenskapsåret 2020/21 hade Embracer Group 5 246 anställda i 29 länder (exkluderat externa utvecklare). De fem länder där vi har flest anställda är Tyskland, Ryssland, USA, Sverige och Rumänien och representerar 48% av den totala gruppen.

NYREKRYTERINGAR OCH PERSONALOMSÄTTNING

Total personalomsättning under 2020/21 motsvarar nivån för räkenskapsåret 2019/20. Nyrekryteringar som en andel av totala personalstyrkan uppgick till 20% under 2020/21 jämfört med 32% under 2019/20. Denna nedgång beror troligtvis på pandemin.

Samtliga Embracer Group bolag rapporterade siffror för personalomsättning och nyrekryteringar.

TALANGUTVECKLING

72% av Embracers bolag har regelbundna medarbetar- och utvecklingssamtal med anställda. Vi kommer att fortsätta arbeta mot målet om att 100% av Embracers bolag ska genomföra medarbetar- och utvecklingssamtal.

Majoriteten av våra bolag erbjuder sina anställda kurser under 2020/21. Samtidigt är vi medvetna om att pandemin har gjort detta arbete svårt under året. Även om digitala kurser och träning har utförts för att ersätta "normala aktiviteter", har resultaten inte varit på samma nivå. Koncernen arbetar aktivt med träning och kurser och moderbolaget kommer att utvärdera hur antalet kurstimmar utvecklas framgent.

Att vidareutveckla kompetenser är viktigt för anställdas välmående och personliga utveckling. Embracer ska vara en plats där alla anställda ska kunna utvecklas genom medarbetarsamtal och kurser anpassade till deras personliga mål och bolagets behov.

PERSONALOMSÄTTNING

	2020/21	2019/20
Total personalomsättning	10%	10%
<i>Personalomsättning</i>		
Omsättning kvinnor	12%	11%
Omsättning män	9%	10%
<i>Andel av omsatt personal</i>		
Kvinnor	24%	23%
Män	76%	77%

EMPLOYEE NET PROMOTER SCORE

Vi har använt oss av Employee Net Promoter Score, eller eNPS, för att utvärdera medarbetarnöjdhet och lojalitet inom Embracer Group och våra bolag. En eNPS-resultat kan variera mellan -100 och 100. Alla resultat över 0 anses som acceptabla. Generellt sett anses ett resultat på 10-30 vara bra och allt över 50 är mycket bra. Vårt resultat på +29 är positivt och rankas som "goda" resultat, vilket innebär att en majoritet av våra anställda är lojala. Vårt mål är att öka eNPS-resultatet och en specifik plan och mål kommer att presenteras i nästa hållbarhetsredovisning.

GLOBAL MEDARBETARUNDERSÖKNING

Vi vill erbjuda en arbetsmiljö där innovativa och passionerade människor kan uppnå sina mål. Vi vet att kreativt oberoende, talangutveckling, erbjuda de mest kreativa arbetsplatserna och sträva efter balans mellan arbete och privatliv, kommer att ge resultat i form av engagemang och välmående. För att mäta våra framsteg har vi genomfört en medarbetarundersökning där samtliga anställda har kunnat medverka. Undersökningen genomfördes Q4 2020/21 och vi analyserar nu insikter gällande anställdas välmående och vilka ytterligare insatser som krävs.

Resultaten från medarbetarundersökningen visar en hög nöjdhet i hela koncernen. 99% av Embracers bolag deltog i medarbetarundersökningen och svarsfrekvensen var 74%. Medarbetarundersökningen använde sex möjliga svarsalternativ, från "Håller inte alls med" till "Håller med fullständigt" och alternativ däremellan. Baserat på svaren togs ett indexvärde fram och 100 poäng motsvarar "Håller med fullständigt" och 0 poäng motsvarar "Håller inte alls med". Indexvärdet är ett genomsnitt av den insamlade datan. Frågorna delades in i fyra områden och samtliga områden hade ett aggregerat resultat som låg i den övre skalan.

Det totala indexvärdet för den genomsnittliga nöjdheten uppgick till 79/100. Indexvärdet per område uppgick till:

- > Arbetsmiljö 79/100
- > Samarbete 80/100
- > Lokal ledningskultur 75/100
- > Engagemang 82/100

NYREKRYTERINGAR

	2020/21	2019/20
Total andel nyrekryteringar	20%	32%
<i>Nyrekryteringar</i>		
Andel av samtliga kvinnor	25%	33%
Andel av samtliga män	18%	31%
<i>Andel av nyrekryteringar</i>		
Kvinnor	26%	23%
Män	74%	77%

99%

AV ALLA
EMBRACERS BOLAG
DELTOG I UNDER-
SÖKNINGEN

Den aggregerade datan på koncernnivå är nedbruten på operativ koncern och bolagsnivå. Att uppskatta arbetet och balans i arbetslivet rankades som de två viktigaste faktorerna i undersökningen.

Denna undersökning och det höga deltagandet har givit oss värdefulla insikter som kommer ligga till grund för åtgärder framgent. Den globala medarbetarundersökningen kommer att genomföras årligen vilket gör att vi noga kan följa utvecklingen.

HÄLSA Sjukskrivning

Under ett extraordinärt år som präglats av pandemin har det varit utmanande att samla in validerad data på sjukskrivningar. Anställda har arbetat hemifrån och därför har flera bolag inte kunnat dokumentera närvaro genom de etablerade rutinerna. De extraordinära omständigheterna har utmanat våra rutiner men vi har samtidigt velat säkerställa att vi motverkar spridningen av viruset.

Effekter av covid-19

Covid-19-pandemin har fortsatt att utmana våra samhällen och våra bolag under hela året. Våra främsta prioriteringar har varit att skydda våra anställda och säkerställa att vi motverkar spridningen av viruset.

ÅLDERSFÖRDELNING

	2020/21	2019/20
<30 år	29%	28%
varav kvinnor	25%	-
30-50 år	66%	63%
varav kvinnor	18%	-
>50 år	5%	9%
varav kvinnor	30%	-
Totalt	100%	100%

När anställda började jobba hemifrån behövde de operativa koncernerna hitta sätt att organisera arbetet på ett hållbart sätt. Detta ledde till utmaningar i integrationen av nytillkomna medarbetare, i sociala tillställningar som teambuilding och möjligheten att arrangera kreativa brainstormingmöten. Eftersom många skolor stängde så hade många anställda problem på grund av brist på barnomsorg.

Trots pandemin har vi lanserat många spel under året. I början av pandemin fick vår industri mer uppmärksamhet eftersom spelen blev en viktig plattform för att socialisera och möta vänner och familj under en tid då fysiska möten inte var ett alternativ. Å andra sidan har en nedstängning resulterat i nya utmaningar för ledningen. Många samhällen har haft problem med psykisk hälsa. Därför har Embracer Group lanserat interna initiativ och erbjudit deltagande i kurser från organisationen "Safe in our world". Vålgörenhetsorganisationen Safe in our World grundades 2019 och har en mission om att främja psykiskt välmående och ge stöd åt spelare och spelindustrin.

SAMHÄLSENGAGEMANG

Samhällsengagemang och volontärarbete är en självklarhet för oss. Att ge tillbaka till lokala samhällen där vi arbetar är viktigt så att vi skapar ett mer jämställt och hållbart samhälle. Under året uppmuntrade vi våra bolag att fortsätta med deras åtaganden och identifiera initiativ som kunde vara till hjälp i samhället under pandemin. Ungefär 22% av Embracer Groups bolag rapporterade sitt samhällsengagemang under räkenskapsåret. Det rapporterade antalet timmar som ägnats åt samhällsengagemang av dessa bolag uppgick till över 1 200 timmar.

Embracer Group har förberett ett donationsprogram där moderbolaget allokera medel till lokala initiativ. Anställda över hela koncernen kan identifiera lokala samhällsprojekt som de vill stötta och ansöka om medel så länge som initiativet uppfyller kriterierna i Smarter Businessramverket.

HÅLLBARHETSREDOVISNING

GREENER PLANET

Som en del av en växande bransch har Embracer ett ansvar för att förstå vår miljöpåverkan. Vi vill bidra till att planeten förblir grön, är en bra plats att leva och arbeta på. Pelaren Greener Planet fokuserar på innovation och tekniska framsteg samt på aktiviteter som har en positiv påverkan på miljön. Det är därför Embracer Group är engagerad i, och arbetar tillsammans med andra branschaktörer. Det är ett sätt att uppmuntra nytänkande och åskådliggöra problem samtidigt som bransch-relevanta åtgärder identifieras för att göra skillnad på riktigt.

Som ett snabbt växande bolag är vi medvetna om att vi fortsatt är i början på vår hållbarhetsresa. Detta år kompenserar vi för de utsläpp som vi har data på men vi har inte ännu etablerat en koncernövergripande process för att samla in data på alla Scope. Till nästa år ska vi adressera utsläppen i Scope 1, samla in data för Scope 2 från fler enheter och beräkna våra Scope 3-utsläpp. Vi kommer att öka ambitionen för pelaren Greener Planet under kommande år.

När det gäller Embracer Group så är en majoritet av vår miljöpåverkan indirekt. Utsläppen sker upstream i leverantörskedjan och downstream i värdekedjan. Vi fokuserar på områden där vi kan ha en direkt påverkan i övergången till en mer miljövänlig ekonomi som att vidta åtgärder på våra studios.

Vår industri regleras för tillfället inte av EU:s Taxonomy. Vi följer lagförändringar och utvärderar om och hur vi som spelindustri vara delaktiga i en övergång till att bli mer hållbara. En viktig fråga är indirekta utsläpp från datacenter.

Vi delar ambitionen om att jobba mot ett samhälle utan utsläpp av växthusgaser och det utgör grunden för vår klimatagenda. I vår uppförandekod betonar vi vikten av att alla anställda och ledning ska arbeta för att minimera sin klimatpåverkan när det är möjligt.

HÅLLBAR IT OCH ELEKTRONIKAVFALL

Som ett bolag inom spelindustrin, prioriterar vi hållbar IT och elektronikavfall. Under året har vi samlat in data som visar att 70% av Embracers bolag har åtminstone delvis implementerat rutiner för återvinning och att minska elektronikavfall. 66% av bolagen har krav gällande energieffektivitet, energibesparingar, återvinning och andra områden, för inköp av hårdvara.

MÄTA UTSLÄPP

En process för att mäta utsläpp och nödvändiga system implementerades under året. Vår ambition är att förbättra datan genom att implementera en strategi för datainsamling som gör det möjligt att redovisa tillförlitlig data för Scope 1, Scope 2 och Scope 3, i linje med GHG Protocol.

Vi har inte ännu kvar att definiera ett mål som är i linje med det globala målet om noll-utsläpp 2050.

ENERGIANVÄNDNING MWh

2020/2021

Energikonsumtion (elektricitet, fjärrvärme, fjärrkyla) rapporterad: 3 426 anställda	4 671,3
Total energikonsumtion* (extrapolerad): 5 246	6 801,4

* Fjärrvärme rapporterades av 20 enheter (av totalt 92) och fjärrkyla rapporterades av 7 enheter. Detta ansågs som för liten andel att extrapolera från. Embracer kommer att samla in denna data från en fler enheter under nästa år. Elanvändning rapporterades av 62 enheter (av 92) vilket motsvarar 65% av alla anställda. Denna siffra extrapolerades för att beräkna elanvändningen i hela koncernen.

Årets data täcker in Scope 2 och 3. Scope 2 inkluderar indirekta utsläpp, dvs konsumtion av el, fjärrvärme och fjärrkyla. Ett genomsnittligt CO2 utsläpp/kWh användes för att beräkna utsläppen från elanvändningen. 38 enheter nyttjar åtminstone till viss del förnyelsebar el.

För närvarande samlar vi in data för affärsresor, Well-to-Tank (WTT) och överförings- och distributionsförluster (T&D) för Scope 3-utsläpp. Data för affärsresor samlades in från samtliga enheter men resandet var väldigt begränsat under 2020 på grund av covid-19-pandemin. Under kommande år kommer vi att bredda insamlingen av data kopplat till Scope-3.

Scope 1: (Direkta utsläpp av växthusgaser)

Vi har identifierat utsläpp i Scope 1 från bilar ägda av bolaget men eftersom utsläppen utgör en liten andel så ingår inte de utsläppen. Denna data kommer att adresseras nästa år.

Scope 2: (Indirekta utsläpp av växthusgaser från energianvändning: el, fjärrvärme, fjärrkyla)
2 278 tCO₂e

Scope 3: (Andra indirekta utsläpp av växthusgaser: affärsresor, WTT, T&D)
1 041 tCO₂e



MINSKADE UTSLÄPP OCH KOMPENSERING

För att uppfylla Paris-avtalet och säkerställa en utveckling i linje med IPCC:s 1,5-grad rapport måste alla företag, däribland vi, kraftigt minska utsläppen. Embracer är dedikerade att minska vår klimatpåverkan och minska våra CO₂ utsläpp. Nästa år kommer vi att utveckla en klimatstrategi som är anpassad efter vår decentraliserade modell och industri.

Vi kommer att samla in mer data gällande Scope 1, Scope 2 och Scope 3 under nästa år.

Vi behöver även förstå hur vår snabba tillväxt kommer påverka framtida utsläpp och vår förmåga att minska dem. Vår decentraliserade modell innebär att de operativa koncernerna är ansvariga för att ta fram en egen strategi och egna initiativ för att minska sin klimatpåverkan. Moderbolaget kommer att allokera medel för att säkerställa att de har nödvändiga resurser för att genomföra förändringar på lokal nivå. Det arbetet har redan påbörjats och vår största operativa koncern Koch Media har tagit fram en strategi för att uppnå nettoutsläpp av CO₂ som är noll.

Vi har kompenserat för de utsläpp som vi har mätt med en faktor på 1,5 gånger. Med en faktor på 1,5 så kompenserade vi för totalt 3 319 tCO₂e. Att arbeta för mer grön energi är vårt sätt att minska vår klimatpåverkan.

Därtill har vi i år valt att kompensera för

ytterligare 30 000 tCO₂e. För det kommande året är vår ambition att förbättra vår datainsamling.

INVESTERINGAR I GRÖN ENERGI FÖR ATT KOMPENSERA FÖR UTSLÄPP

Under detta år har vi valt två projekt för att kompensera för våra CO₂ utsläpp, Prony Wind Power och Solvatten, som stödjer grön energi, mångfald och hälsa.

Solvatten

Solvatten är en svensk uppfinning som renar och värmer vatten. Produkten begränsar spridningen av vattenburna sjukdomar och räddar därigenom liv. Genom att kombinera flera väldokumenterade metoder för att rena vatten kan Solvatten ge 11-33 liter renat vatten per dag. Samtidigt gör Solvatten klimatnytta genom att minska behovet av trä, träkol och andra drivmedel.

Prony wind power

Ett projekt som syftar till att generera förnyelsebar energi från vind på önationen New Caledonia. Projektet bidrar till minska behovet av fossila drivmedel och stärker den lokala ekonomin genom att skapa jobb på ön. Prony Wind Power har för närvarande sex vindkraftsparker som levererar el till det lokala elnätet. Projektet är validerat och certifierat enligt Gold Standard certification.



**GOLD
STANDARD
CERTIFICATION**

PLAYCREATEGREEN – Initiativ till förändring

PlayCreateGreen grundades 2019 och är ett gemensamt åtagande som signerats av Embracer Group som en del av FN:s Playing for the Planet. PlayCreateGreen bjuder in alla spelbolag till att vara arkitekter av ett industridrivet initiativ för minskad klimatpåverkan. PlayCreateGreen har utvecklat en handbok för spelbolag med praktisk vägledning, exempel och inspiration för att minska klimatpåverkan. Embracers Sustainability Coordinator är en medlem i styorkommittén och deltar i veckomöten för att öka medvetenhet och

kunskap om industrins klimatpåverkan. Under året har Embracer bidragit till artiklar med insikter till hemsidan och via PCG har Black Forest Games deltagit i en Life Cycle Analysis. Ett viktigt steg är att dela LCA data för att bidra med insikter från studios, som kan relateras till aggregerad data för industrin som helhet. Det saknas rapporter gällande industrins utsläpp, vilka skulle kunna ge ytterligare vägledning för förbättringar.



**PLAYING
FOR THE
PLANET**

HÅLLBARHETSREDOVISNING

STEG FÖR STEG MOT SMARTER BUSINESS

Ramverk lanseras

- > Smarter Business-ramverket lanseras
- > Presenterade våra åtaganden för alla anställda och etablerade ett ambassadörsprogram
- > Rekrutering av Corporate Governance & Sustainability Coordinator
- > Implementerade globala policies för bolagsstyrning

Implementering, steg för steg

- > Publicerade vårt tillvägagångssätt gällande hållbarhet
- > Policy implementeringsplan och koncernövergripande träning. Trade Compliance Policy antas.
- > Ny lättåtkomlig version av uppförandekod och koncernövergripande träning
- > Revision och försäkran om säker datahantering i samtliga operativa koncerner
- > Implementerade koncernövergripande digitalt system för datainsamling
- > Onboarding och integrationsprocess antas och ESG genomgång görs i samband med DD process under förvärv
- > Implementerade extern visselblåsartjänst
- > Initierat arbete: EU taxonomy projekt, FN:s Playing for the Planet och samarbete med branschorganisationer

2018

Hållbarhetsprojekt lanseras av styrelsen

2019

2020

FN:S HÅLLBARHETSMÅL

Embracer Group har identifierat sju av FN:s hållbarhetsmål som fokusområden för hållbarhetsarbetet framgent. Dessa mål har valts ut eftersom de passar in i Smarter Business-ramverket.



INTRESSENTDIALOG FÖR VÄSENTLIGHETSANALYS

Väsentlighetsanalysen genomfördes genom dialog med olika intressentgrupper enligt strukturen nedan:

	Typ av dialog	Antal respondenter	Svarsfrekvens
Styrelse	Online-enkät	5	83%
Dotterbolag – ledningar	ESG datainsamling	86	95%
Investerare	Desktop-analys	3	n/a
Industriinitiativ	Desktop-analys	8	n/a
Gamer initiativ och föreningar	Desktop-analys	6	n/a

Resultaten från intressentdialogen kombinerades sedan med resultaten från väsentlighetsanalysen.

OM DENNA RAPPORT

Detta är Embracer Groups, org. no. 556582-6558, årliga hållbarhetsredovisning för räkenskapsåret 2020/21 (Embracer Groups räkenskapsår löper mellan 1 april och 31 mars), i enlighet med Årsredovisningslagen. Den inkluderar data från 92 enheter och enheter utan anställda har exkluderats.

Miljödata har samlats in av varje dotterbolag och har rapporterats på koncernens gemensamma plattform. På

plattformen har uträkningar för utsläpp av växthusgas genomförts genom att använda följande: South Pole Database, DEFRA greenhouse gas reporting conversion factors 2020 och BEIS 2020. Våra metoder för att räkna ut och kategorisera utsläpp enligt Scope 1, 2 och 3, är baserat på Greenhouse Gas Protocol och antaganden har gjorts med hjälp av extern expertis. HR-data har samlats in genom en gemensam plattform och deltagare inkluderar heltidsanställda, deltidsanställda, konsulter och trainees.

Publicerar första hållbarhetsredovisningen

- > Första regulatoriska hållbarhetsredovisningen publiceras
- > Cyber Security Assessment genomförd
- > Fler träningsprogram (uppförandekod, Trade Compliance Policy och Mental Health Awareness)
- > KPI:er utformade för koncernen
- > Global medarbetarundersökning genomförd, analys pågår under 2021
- > Fortsatt implementering av lokala initiativ utformade av ambassadörgruppen
- > Kommunikationsplattform och Smarter Business-film delas i hela koncernen
- > Fortsatt dialog med interna och externa intressenter

Vår resa fortsätter

- > Treårig ESG plan exekveras baserat på insikter och slutsatser från sen tidigare etablerade initiativ
- > Åtgärder vidtas baserat på gap- och riskanalys
- > Vi befinner oss på en resa för att göra Embracer Group mer hållbart genom att skapa fantastisk underhållning, vara en bra arbetsplats och minska sin miljöpåverkan medan man skapar ökat aktieägarvärde.

2021

idag

Smarter business

REVISORNS YTTRANDE AVSEENDE DEN LAGSTADGADE HÅLLBARHETSRAPPORTEN

Till bolagsstämman i Embracer Group AB (publ), org.nr 556582-6558

Uppdrag och ansvarsfördelning

Det är styrelsen som har ansvaret för hållbarhetsrapporten för räkenskapsåret 1 april 2020 – 31 mars 2021 och för att den är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen.

Granskningens inriktning och omfattning

Vår granskning har skett enligt FARs rekommendation RevR 12 Revisorns yttrande om den lagstadgade hållbarhetsrapporten. Detta innebär att vår granskning av hållbarhetsrapporten har en annan inriktning och en väsentligt mindre omfattning jämfört med den inriktning och omfattning som en revision enligt International

Standards on Auditing och god revisionssed i Sverige har. Vi anser att denna granskning ger oss tillräcklig grund för vårt uttalande.

Uttalande

En hållbarhetsrapport har upprättats.

Karlstad den 25 augusti 2021
Ernst & Young AB

Johan Eklund
Auktoriserad revisor



MXGP20

AKTIEN & BOLAGSSTYRNING

76

AKTIEN OCH ÄGARNA

81

BOLAGSSTYRNING

85

STYRELSE

87

LEDNING

88

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖRER

NOTERAT PÅ NASDAQ FIRST NORTH STOCKHOLM

AKTIEN OCH ÄGARNA

Embracer Group-aktien serie B är sedan den 22 november 2016 noterad på Nasdaq First North Growth Market med kortnamnet EMBRAC B. Teckningskursen vid börsintroduktion var 6,66 SEK (justerat för split 1:3).

KURsutVECKLING OCH OMSÄTTNING

Vid ingången av räkenskapsåret den 1 april 2020, var kursen på aktien 97,98 SEK och vid räkenskapsårets slut den 31 mars 2021 var kursen 240,20 SEK, vilket motsvarar en uppgång med 145 procent. Kursen varierade under året mellan som lägst 89,20 SEK den 4 maj 2020 och som högst 265,10 SEK den 15 februari 2021.

Embracer Groups börsvärde var vid räkenskapsårets utgång 111 miljarder SEK. Marknadsvärdet på free float uppgick till 56 miljarder SEK, det vill säga värdet på de B-aktier som är tillgängliga för handel (definierat som samtliga innehav ej överstigande fem procent).

ANTAL AKTIER OCH AKTIEKAPITAL

Antalet aktier i Embracer Group (publ) uppgick den 31 mars 2021 till 33 399 137 aktier av serie A och 427 426 311 aktier av serie B, totalt sett 460 825 448 aktier. Aktier av serie B har en röst vardera och aktier av serie A har tio röster vardera. Samtliga aktier representerar lika andel i bolagets tillgångar och resultat.

NYEMISSIONER OCH BEMYNDIGANDE

I april 2020 genomförde Embracer Group en riktad nyemission om 18,5 miljoner B-aktier, vilket tillförde bolaget ungefär 1 645 MSEK. Teckningskursen i nyemissionen uppgick till 89 SEK per aktie och tecknare utgjordes av fler än hundra svenska och internationella institutionella investerare.

I oktober 2020 genomförde Embracer Group en riktad nyemission om 35,7 miljoner B-aktier, vilket tillförde bolaget 5 782 MSEK. Teckningskursen i nyemissionen uppgick till 162 SEK per aktie och fastställdes genom ett accelererat bookbuilding-förfarande. I samband med

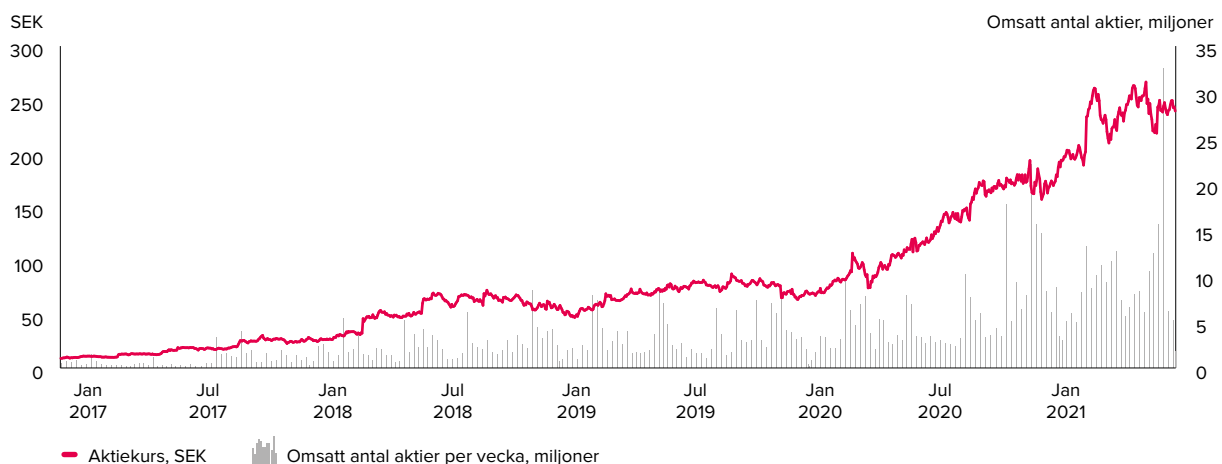
transaktionen valde de ursprungliga grundarna av Embracer Group att konsolidera sitt ägande och blev därigenom ägare i Lars Wingefors AB istället för att äga aktier indirekt i Embracer Group via egna holdingbolag.

I mars 2021 genomförde Embracer Group en riktad nyemission om 36 miljoner B-aktier till institutionella investerare och tillfördes därigenom drygt 7,6 miljarder SEK. Teckningskursen i nyemission uppgick till 210 SEK per aktie och fastställdes genom ett accelererat bookbuilding-förfarande.

Årsstämman som hölls den 16 september 2020 beslutade i enlighet med styrelsens förslag, att bemyndiga styrelsen att intill nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen besluta om emission av B-aktier, konvertibler och/eller teckningsoptioner med rätt att konvertera till respektive teckna B-aktier, med eller utan avvikelser från aktieägares företrädesrätt, till ett antal motsvarande maximalt tio (10) procent av det totala antalet aktier i bolaget vid tidpunkten då bemyndigandet utnyttjas första gången, att betalas kontant, genom apport och/eller genom kvittning. Att styrelsen ska kunna fatta beslut om emission utan företrädesrätt för aktieägarna är främst i syfte att kunna anskaffa nytt kapital för att öka bolagets flexibilitet eller i samband med förvärv.

En extra bolagsstämma den 16 november 2020 beslutade i enlighet med styrelsens förslag, att bemyndiga styrelsen att intill nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen besluta om emission av B-aktier, konvertibler och/eller teckningsoptioner med rätt att konvertera till respektive teckna B-aktier, med eller utan avvikelser från aktieägares företrädesrätt, till ett antal motsvarande maximalt tio (10) procent av det totala antalet aktier i bolaget vid tidpunkten då bemyndigandet utnyttjas första gången, att betalas kontant, genom apport och/eller genom kvittning.

AKTIEKURS OCH OMSÄTTNING ANTAL AKTIER





I samband med nyemissioner enligt ovan ska styrelsen, vid bestämmandet av hur många aktier, teckningsoptioner eller konvertibler som kan emitteras med stöd av bemyndigandet, beakta och räkna av antalet aktier som Bolaget självt vid varje given tidpunkt innehar efter eventuellt återtagande av aktier som emitterats i samband med förvärv. Detta bemyndigande ersatte det bemyndigande som årsstämman 2020 beslutade om.

En extra bolagsstämma den 26 februari 2021 beslutade, i enlighet med styrelsens förslag, att bemyndiga styrelsen, att intill nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen besluta om nyemission av B-aktier med avvikelse från aktieägares företrädesrätt att betalas kontant, genom apport och/eller genom kvittning. Styrelsen ska kunna fatta beslut om nyemission endast för att slutföra de förvärv som offentliggjordes genom pressmeddelanden den 3 februari 2021 och antalet aktier som får emitteras uppgår till högst 41 658 306. Extra bolagsstämman beslutade också, i enlighet med styrelsens förslag, att bemyndiga styrelsen, att intill nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen besluta om emission av B-aktier, konvertibler och/eller teckningsoptioner med rätt att konvertera till respektive teckna B-aktier, med eller utan avvikelse från aktieägares företrädesrätt, till ett antal motsvarande maximalt tio (10) procent av det totala antalet aktier i bolaget vid tidpunkten då bemyndigandet utnyttjas första gången,

att betalas kontant, genom apport och/ eller genom kvittning. Detta bemyndigande ersatte det bemyndigande som extra bolagsstämman den 16 november 2020 beslutade om.

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 noterade på First North Growth Market regleras av First Norths regler och inte av de juridiska krav som ställs för handel på en reglerad marknad. En investering i ett bolag som handlas på First North Growth Market är mer riskfylld än en investering i ett bolag som handlas på en reglerad marknad. Bolag måste ansöka om notering på börsen och få sin ansökan godkänd innan handel på First North kan inledas. En Certified Adviser rådgör bolaget genom noteringsprocessen och ser till att bolaget kontinuerligt lever upp till First Norths regelverk. FNCA Sweden AB är Embracer Groups Certified Adviser.

FNCA Sverige AB
E-mail: info@fnca.se
Tel: +46 8 528 00 399

ANALYTIKER SOM FÖLJER EMBRACER GROUP

PER DEN 31 MARS 2021

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

Notera: Redeye och ABG Sundal Collier utför betald analys åt Embracer Group.

På Embracer.com ger vi konsensus-estimat. Estimaten samlas in av Infront och är baserade på antaganden som gjorts av analytiker som följer Embracer Group.

AKTIEKAPITALET'S UTVECKLING

Regisrerings- datum	Händelse	Antal A-aktier	Antal B-aktier	Totalt antal aktier	Aktiekapital, förändring	Aktiekapital, totalt
30/12/1999	Nybildning		1 000	1 000	100 000,00	100 000,00
30/09/2016	Fondemission		499 000	500 000	400 000,00	500 000,00
14/10/2016	Uppdelning 1:120	9 000 000	51 000 000	60 000 000		500 000,00
07/11/2016	Nyemission		32 500	60 032 500	270,83	500 270,83
28/11/2016	Nyemission		10 000 000	70 032 500	83 333,33	583 604,17
02/12/2016	Nyemission		2 000 000	72 032 500	16 666,67	600 270,83
26/09/2017	Nyemission		7 203 250	79 235 750	60 027,10	660 297,92
04/06/2018	Nyemission		135 135	79 370 885	1 126,13	661 424,04
07/06/2018	Nyemission		1 082 601	80 453 486	9 021,68	670 445,72
12/07/2018	Nyemission		7 700 000	88 153 486	64 166,68	734 612,38
16/11/2018	Nyemission		3 136 903	91 290 389	26 140,86	760 753,24
16/11/2018	Nyemission		60 358	91 350 747	502,98	761 256,22
15/02/2019	Nyemission		142 870	91 493 617	1 190,58	762 446,81
27/02/2019	Nyemission		4 732 661	96 226 278	39 438,85	801 885,66
06/03/2019	Nyemission		74 357	96 300 635	619,64	802 505,30
14/03/2019	Nyemission		6 267 339	102 567 974	52 227,84	854 733,12
14/03/2019	Nyemission		11 000 000	102 567 974	91 666,69	854 733,13
14/08/2019	Nyemission		133 048	102 701 022	1 108,74	855 841,86
14/08/2019	Nyemission		1 267 323	103 968 345	10 561,02	866 402,88
02/10/2019	Uppdelning 1:3	18 000 000	189 936 690	311 905 035		
27/12/2019	Nyemission		162 163	312 067 198	450,46	866 853,34
01/04/2020	Nyemission	6 399 137	35 386 220	353 852 555	116 070,44	982 923,78
08/04/2020	Nyemission		18 500 000	372 352 555	51 388,89	1 034 312,67
08/13/2020	Nyemission		2 466 070	374 818 625	6 850,20	1 041 162,87
08/13/2020	Nyemission		6 338 901	381 157 526	17 608,06	1 058 770,93
08/13/2020	Nyemission		186 225	381 343 751	517,3	1 059 288,23
08/13/2020	Nyemission		6 504	381 350 255	18,07	1 059 306,30
08/13/2020	Nyemission		26 090	381 376 345	72,48	1 059 378,78
08/13/2020	Nyemission		32 596	381 408 941	90,55	1 059 469,33
09/10/2020	Nyemission		924 771	382 333 712	2 568,81	1 062 038,14
09/16/2020	Nyemission		623 209	382 956 921	1 731,14	1 063 769,28
09/18/2020	Nyemission		2 492 837	385 449 758	6 924,55	1 070 693,83
10/08/2020	Nyemission		35 689 907	421 139 665	99 138,64	1 169 832,47
18/11/2020	Nyemission		8 800	421 148 465	24,45	1 169 856,92
18/11/2020	Nyemission		61 280	421 209 745	170,23	1 170 027,15
18/11/2020	Nyemission		247 419	421 457 164	687,28	1 170 714,43
18/11/2020	Nyemission		84 665	421 541 829	235,19	1 170 949,62
18/11/2020	Nyemission		109 707	421 651 536	304,75	1 171 254,37
18/11/2020	Nyemission		117 036	421 768 572	325,11	1 171 579,48
19/11/2020	Nyemission		352 640	422 121 212	979,56	1 172 559,04
25/11/2020	Nyemission		233 416	422 354 628	648,38	1 173 207,42
09/12/2020	Nyemission		840 899	423 195 527	2 335,84	1 175 543,26
11/12/2020	Nyemission		37 111	423 232 638	103,09	1 175 646,35
01/02/2021	Nyemission		567 039	423 799 677	1 575,11	1 177 221,46
25/02/2021	Nyemission		1 025 771	424 825 448	2 849,37	1 180 070,83
18/03/2021	Nyemission		36 000 000	460 825 448	100 000,02	1 280 070,85
01/04/2021	Nyemission		5 365 709	466 191 157	14 904,75	1 294 975,60
01/04/2021	Nyemission		1 774 871	467 966 028	4 930,20	1 299 905,80
01/04/2021	Nyemission		32 518 984	500 485 012	90 330,53	1 390 236,33
02/06/2021	Nyemission		2 533	500 487 545	7,04	1 390 243,37

AKTIEN

TOPP 10 ÄGARE, PER DEN 31 MARS 2021

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

Källa: Holdings från Modular Finance.

TOPP 20 ÄGARE, LEDNING & MEDGRUNDARE, PER DEN 31 MARS 2021

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

¹⁾Lars Wingefors et al. För mer information vänligen se: embracer.com/release/embracer-groups-grundare-slutfor-konsolidering-av-aktieagande/
Ledningens innehav ovan ägs generellt sett genom olika ägda bolag.

INTERNATIONELLT ÄGANDE TOPP 50 INSTITUTIONER

Andel kapital

Internationella institutioner
34,5%



Svenska institutioner
65,5%

INSTITUTIONELLT ÄGANDE VS LEDNING

Andel kapital

Topp 50 institutioner
37,3%



Övriga aktieägare
19,4%

TOPP 50 INSTITUTIONELLA ÄGARE, PER DEN 31 MARS 2021

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

KÄLLA: Holdings från Modular Finance.

STYRELSE, LEDNING OCH REVISOR

BOLAGSSTYRNING

Embracer Group är ett svenskt publikt aktiebolag. Embracer Groups bolagsstyrning baseras på svensk lag, interna regler och instruktioner, Nasdaq First North Growth Market Regelverk för Emittenter och andra tillämpbara regler. Eftersom Embracer Group är noterade på Nasdaq First North Growth Market tillämpar Embracer Group för närvarande inte svensk kod för bolagsstyrning.

Under året har vi tagit viktiga steg för att stärka vår bolagsstyrning för att kunna fortsätta exekvera vår långsiktiga strategi. Under ett år då vi fortsatt att växa kraftigt har vi även gjort stora framsteg gällande bolagsstyrningen. Allteftersom bolaget har växt har vi ökat vårt fokus på hållbar tillväxt för att säkra organisk och förvärvad tillväxt. Vi gör mer inom bolagsstyrning än vad som krävs av regelverket. Grunden som vi lägger idag kommer att bidra till ännu starkare tillväxt framgent. Under året har vi bildat en revisionskommitté, en ersättningskommitté och identifierat relevanta sätt som vi kan använda svensk kod för bolagsstyrning på. Dessa utgör avgörande steg i vår förberedelseprocess att så småningom bli noterade på en reglerad marknad. Strukturen som vi har byggt är anpassad efter våra behov och vårt DNA som snabbt växande bolag, och kommer bidra till att vi exekverar vår långsiktiga strategi.

Kicki Wallje-Lund
Styrelseordförande

BOLAGSSTYRNING

Bolagsstyrning är ett ramverk som består av regler, praxis och processer genom vilka Embracer Group styrs och kontrolleras. Ramverket finns till för att uppnå företagets mål och skapa värde. En välfungerande bolagsstyrning gör att aktieägare och andra intressenter får förtroende för att de beslut som fattas inom koncernen, och kännetecknas av tillförlitlighet, effektiv förvaltning och kontroll, öppenhet, tydlighet och god affärsetik.

Bolagsstämma

I enlighet med aktiebolagslagen är bolagsstämman bolagets högsta beslutsfattande organ och på bolagsstämman utövar aktieägarna sin rösträtt i för stämman underställda frågor, till exempel fastställande av resultat- och balansräkningar, disposition av bolagets vinst,

beviljande av ansvarsfrihet för styrelsens ledamöter och verkställande direktören, val av styrelseledamöter och revisorer samt ersättning till styrelsen och revisorerna. Utöver årsstämman kan extra bolagsstämma sammankallas. I enlighet med Embracer Groups bolagsordning sker kallelse till årsstämma respektive extra bolagsstämma genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar samt genom att kallelsen görs tillgänglig på Embracer Groups hemsida. Att kallelse skett annonseras i Svenska Dagbladet. Dokument från bolagsstämman och kommunicé från bolagsstämman publiceras på hemsidan. Årsstämman 2021 kommer att ske den 16 september 2021.

Rätt att närvara vid bolagsstämma

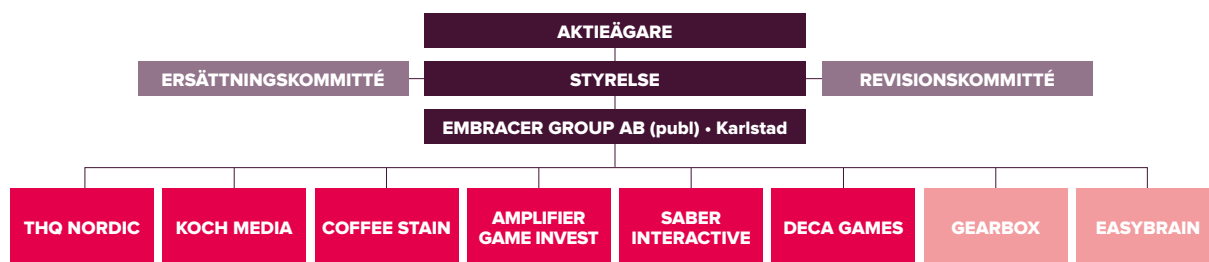
Alla aktieägare som är direktregistrerade i den av Euroclear Sweden AB förda aktieboken fem vardagar före bolagsstämman och som har meddelat bolaget sin avsikt att delta (med eventuella biträden) i bolagsstämman senast det datum som anges i kallelsen till bolagsstämman har rätt att närvara vid bolagsstämman och rösta för det antal aktier de innehar. Aktieägare kan delta i bolagsstämman personligen eller genom ombud och kan även biträdas av högst två personer. Normalt brukar aktieägare kunna registrera sig till bolagsstämman på flera olika sätt, vilka anges i kallelsen till stämman.

Revisor

Ernst & Young Aktiebolag ("EY") omvaldes som bolagets revisor i samband med årsstämman. EY meddelade att Johan Eklund är ny ansvarig revisor. EY har varit bolagets revisor sedan 2006.

Styrelsen

Styrelsen är bolagets högsta beslutande organ efter bolagsstämman och är ansvarig för Embracer Groups organisation och administration samt koncernens långsiktiga utveckling och strategi. Enligt aktiebolagslagen innebär detta att styrelsen är ansvarig för att bland annat



Förvärvade efter räkenskapsåret

fastställa mål och strategier, säkerställa rutiner och system för utvärdering av fastställda mål, fortlöpande utvärdera Embracer Groups finansiella ställning och resultat samt utvärdera den operativa ledningen. Styrelsen ansvarar också för att säkerställa att årsredovisningen och koncernredovisningen samt delårsrapporterna upprättas i tid.

Styrelseledamöterna väljs varje år på årsstämman, eller i förekommande fall extra bolagsstämma, för tiden fram till nästa årsstämma. Två nya styrelseledamöter intog sina roller under räkenskapsåret efter beslut på extra bolagsstämmor i februari och maj 2020. Enligt bolagets bolagsordning ska styrelsen bestå av minst tre och högst tio ledamöter utan suppleanter.

Styrelseordförande väljs av årsstämman och har ett särskilt ansvar för ledningen av styrelsens arbete och att styrelsens arbete är välorganiserat och genomförs på ett effektivt sätt.

Styrelsen följer en skriftlig arbetsordning som revideras årligen och fastställs på det första styrelsemötet varje år, eller ett annat styrelsemöte om så krävs. Arbetsordningen föreskriver hur arbetsfördelningen ska ske, inklusive styrelseordförandes roll och ansvar, instruktioner gällande fördelning av ansvar mellan styrelse och VD samt för att rapportera finansiell utveckling till styrelsen. Styrelsen har även instiftat specifika instruktioner för styrelsens kommittéer, vilka ingår i arbetsordningen.

Styrelsen sammanträder enligt schema som fastställs i förväg. Utöver dessa möten kan ytterligare möten anordnas för att hantera frågor som inte kan hänskjutas till ett ordinarie möte. Utöver styrelsemöten har styrelseordföranden och VD en fortlöpande dialog gällande ledningen av bolaget.

Styrelsen har en blandning av kvalifikationer och värdefull erfarenhet inom områden som är av strategisk betydelse för Embracer Group. Styrelsen består även av ledamöter med olika geografisk och kulturell bakgrund, som har ett gemensamt tänkesätt och ett starkt engagemang.

När detta publiceras består bolagets styrelse av sju ledamöter som presenteras mer detaljerat i avsnittet "Styrelse". Sammansättningen av styrelsen uppfyller kraven på oberoende ledamöter i Nasdaq First North Regelverk.

Styrelsens arbete under 2020/21

Under räkenskapsåret 2020/21 hade styrelsen 61 möten (varav 51 per capsulam), varav ett möte var lagstadgat. Styrelseledamöters närvaro kan ses i tabellen nedan. Embracer Groups CFO Johan Ekström var sekreterare på styrelsemötena.

Styrelsens ordinarie arbete utförs inom ramen för de formella styrelsemötena, vilka ingår i den initiala mötesplanen. Sedan februari 2021, då nya kommittéer bildades, utförs styrelsens arbete även genom möten i respektive kommitté. Därutöver har styrelsen sammanträtt frekvent under räkenskapsåret vilket resulterat i sex extra styrelsemöten som främst behandlat ett antal större förvärv samt tre riktade nyemissioner, vilka totalt tillfört bolaget ungefär 15 miljarder SEK. En majoritet av per capsulam möten relaterar till förvärv och därutöver anordnades möten i anslutning till årsstämma och extra bolagsstämmor samt genomförda nyemissioner. Styrelseordförande hade även möten med enskilda styrelseledamöter mellan ordinarie styrelsemöten för att diskutera viktiga frågor. På grund av covid-19-pandemin har de flesta styrelsemöten skett digitalt.

Ett viktigt fokus för styrelsens arbete under 2020 har varit att följa upp och säkra fortsatt långsiktig organisk och förvärvad tillväxt. Styrelsen har ägnat särskild uppmärksamhet åt förvärvsstrategin, det stora antalet genomförda förvärv, uppföljning på tidigare förvärv samt den växande pipeline av möjliga uppköpskandidater. Styrelsen arbetade även med de stora investeringar som gjordes i spelutveckling, inklusive finansiell utvärdering av pågående och större utvecklingsprojekt samt nedskrivningstest.

En annan viktig beståndsdel i styrelsens arbete har varit att följa upp onboarding- och integrationsprocesser för nyligen förvärvade bolag. Styrelsen har även ägnat tid åt att säkra en solid bolagsstyrning och struktur för affäretik samt system för att följa upp och kontrollera bolagets riskhantering. Styrelsen har godkänt nya policies och uppdateringar på existerande policies. En utvärdering av IT-säkerheten har även initierats för särskilt skyddsvärda tillgångar.

Vid styrelsens ordinarie möten presenteras finansiella

ÖVERSIKT STYRELSE OCH OBEROENDE

Namn	Befattning	Ledamot sedan	Närvaro styrelsemöten ¹⁾	Oberoende i förhållande till	
				Bolaget och ledningen	Större aktieägare
Kicki Wallje Lund	Styrelseledamot (ordförande)	2016	10/10	Ja	Ja
Lars Wingefors	Styrelseledamot	2011	10/10	Nej	Nej
Erik Stenberg	Styrelseledamot	2011	10/10	Nej	Nej
Jacob Jonmyren	Styrelseledamot	2018	10/10	Ja	Ja
Ulf Hjalmarsson	Styrelseledamot	2018	9/10	Ja	Ja
David Gardner ²⁾	Styrelseledamot	2020	7/10	Ja	Ja
Matthew Karch ³⁾	Styrelseledamot	2020	7/10	Nej	Nej

¹⁾ Per capsulam är inte inkluderat

²⁾ David Gardner blev styrelseledamot i april 2020 och har sedan dess närvarat på samtliga ordinarie och extraordinära sammanträden under 2020/2021.

³⁾ Matthew Karch blev styrelseledamot i maj 2020 och har sedan dess närvarat på samtliga ordinarie och extraordinära sammanträden under 2020/2021.

rapporter gällande bolagets resultat, inklusive de som ligger till grund för bolagets kvartalsrapporter och bokslutskommuniké. Embracer Groups revisor närvarade vid två styrelsemöten och ett av revisionskommitténs möten (efter räkenskapsårets slut). Styrelseledamöter kunde då ställa frågor gällande revisionsrapporter och effektiviteten i den interna kontrollen av finansiell rapportering. Icke-finansiella rapporter från de operativa koncernerna har presenterats varje kvartal. Styrelsen hålls även underlättad och deltar aktivt i utvecklingen av koncernens hållbarhetsramverk och initierade projekt.

Under 2020 beslutade styrelsen att konvertera till IFRS rapporteringsstandarder och därmed inleda processen att bli noterade på en reglerad marknad. I februari 2021 beslutade styrelsen att bilda en revisionskommitté och en ersättningskommitté med omedelbar verkan. Styrelsen beslutade även om en långsiktig finansieringsplan.

Styrelsen diskuterade och fick regelbundna uppdateringar under året gällande effekterna av covid-19 på verksamheten – där anställdas säkerhet var högsta prioritet.

Ersättningskommitté och revisionskommitté

Den 17 februari 2020 beslutade styrelsen att bilda en revisionskommitté och en ersättningskommitté med omedelbar verkan och ledamöter valdes av styrelsen till nästa årsstämma. Framgent kommer ledamöter i respektive kommitté att väljas av styrelsen årligen vid första styrelsemötet i samband med årsstämman. Ersättning till ledamöter i respektive kommitté kommer att beslutas av nästa årsstämma i samband med förslaget om ersättning för ledamöter i styrelsen. Årsstämman kommer att få förslaget att ersätta kommittéerna retroaktivt från februari 2021 och till nästa årsstämma. Kommittéernas ansvar och befogenheter är reglerade i kommittéinstruktioner som godkänns på årlig basis. Kommittéernas främsta uppgift är att förbereda frågor för beslut av styrelsen samt ge förberedande och administrativt stöd till styrelsen.

Ersättningskommittén är utsedd av styrelsen och ledamöter i ersättningskommittén måste ha tillräcklig kunskap och erfarenhet av ersättningsfrågor kopplat till seniora befattningshavare. Ersättningskommittén tar fram förslag till styrelsen gällande principer för ersättning och andra anställningsvillkor för seniora befattningshavare i moderbolaget. Den förbereder även frågor gällande generella villkor för långsiktiga och strategiska incitamentsprogram. Kommittén ser över utfallet av dessa ersättningsprogram och ger rapporter och förslag som styrelsen behöver fatta beslut om.

Ledamöter i revisionskommittén väljs bland styrelseledamöter som inte är anställda i bolaget. Åtminstone en ledamot behöver vara kompetent i redovisning- eller revisionsfrågor. Revisionskommitténs främsta uppgift är att stödja styrelsen i dess arbete att säkra en hög kvalitet på finansiell rapportering. Revisionskommittén överser och följer upp på bolagets interna kontroll och riskhantering gällande finansiell rapportering. Varje år beslutar revisionskommittén om en plan för interntrevisionen som är baserad på de risker som identifierats bland kommersiella risker och risker för fel i den finansiella rapporteringen.

Revisionsplanen diskuteras med externa revisorer för att öka effektiviteten och kvalitén i det ordinarie revisionsarbetet.

LEDAMÖTER I KOMMITTÉER

PER DEN 31 MARS 2021

Ersättningskommitté

David Gardner (Ordförande)

Ulf Hjalmarsson

Kicki Wallje-Lund

Revisionskommitté

Ulf Hjalmarsson (Ordförande)

Jacob Jonmyren

Kicki Wallje-Lund

Utvärdering av styrelsens arbete

Under 2021 initierade styrelseordförande en årlig utvärdering av styrelsens arbete under föregående år. Syftet med utvärderingen är att stärka styrelsens effektivitet och arbetsrutiner och avgöra vad styrelsens arbete ska fokusera på framgent. Områden som också täcktes in av utvärderingen var frågor relaterade till strategin, hållbarhet, potentiella risker och successionsplanering. Detta ger värdefulla insikter i styrelseledamöters synpunkter på styrelsens arbete. Utvärderingen är även ett verktyg för att avgöra vilka kompetenser som krävs i styrelsen, vilka kompetenser som styrelsen redan besitter och vilken expertis som kan behövas framgent. Utvärderingens resultat gällande både styrelse och styrelseordförande diskuterades inom styrelsen.

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR OCH KONCERNLEDNING

VD utses av styrelsen och har främsta ansvar för bolagets löpande förvaltning och den dagliga verksamheten. Den verkställande direktören har utökat ledningsgruppen med flera ledande befattningshavare som stödjer ledningen samt verkställande direktörer för respektive operativ koncern. Arbetsfördelningen mellan styrelsen och VD anges i arbetsordningen för styrelsen och instruktionen för VD. VD ansvarar för att upprätta rapporter och sammanställa information från ledningen inför styrelsemöten och att presentera materialet på styrelsesammanträden.

Enligt instruktionerna för finansiell rapportering är VD ansvarig för finansiell rapportering i bolaget och ska följaktligen säkerställa att styrelsen erhåller tillräckligt med information för att styrelsen fortlöpande ska kunna utvärdera Embracer Groups finansiella ställning.

VD ska fortlöpande hålla styrelsen informerad om utvecklingen av Embracer Groups verksamhet, omsättning, resultat och finansiella ställning, likviditets- och kreditssituation, viktiga affärshändelser samt andra omständigheter som har betydelse för bolagets aktieägare (till exempel väsentliga tvister, uppsägning av avtal som är viktiga för Embracer Group samt betydande omständigheter som rör Embracer Groups verksamhet).

VD och övriga ledande befattningshavare presenteras mer detaljerat i avsnitten "Styrelse" och "Ledning".

Intern kontroll

Styrelsen är ansvarig för den interna kontrollen i bolaget. Den interna kontrollen inbegriper kontroll över Embracer Groups organisation, rutiner och åtgärder. Syftet är att säkerställa att en tillförlitlig och korrekt finansiell rapportering sker, att bolagets och koncernens finansiella rapportering är upprättad i enlighet med lag och tillämpliga redovisningsstandarder samt att övriga krav följs. Redovisnings- och rapporteringsregler finns dokumenterade i Embracer Groups Redovisningsmanual. En mjukvarulösning (för budgetering, planering, konsolidering och finansiell rapportering) som används av alla ekonomiteam har implementerats i hela koncernen.

Internkontrollen syftar även till att övervaka efterlevnaden av Embracer Groups policys, principer och detaljerade processbeskrivningar. Styrelsen har implementerat ett antal grundläggande riktlinjer och policys som är utformade för att stärka den interna kontrollen. Dessa inkluderar Embracer Groups Compliance Code, Anti-Corruption Policy, Trade Compliance Policy och Information Policy. Därutöver sker en övervakning av bolagets tillgångar samt att bolagets resurser utnyttjas på ett kostnadseffektivt och lämpligt sätt. Vidare sker intern kontroll genom uppföljning av implementerade informations- och affärssystem samt genom analys av risker.

För att vägleda verksamheten har Embracer utvecklat ett Internal Control Framework ("ICF") med syftet att skapa gemensamma och konsekventa kontrollåtgärder i hela koncernen. Åtgärderna är kopplade till finans, regelverk och regelefterlevnad och ICF är ett värdefullt verktyg i samband med integrationen av förvärvade bolag. Detaljerade beskrivningar av viktiga aktiviteter och milstolpar har presenterats för styrelsen efter samtliga förvärvs slutförande för att säkerställa en gedigen integrationsprocess.

ICF ska implementeras som en del av integrationsprocessen för förvärv, vilket beskrivs på sid 60.

Riskbedömning

Riskhantering är en del av styrelsens och ledningens interna styrning och uppföljning av verksamheten. Detta innebär att man identifierar de viktigaste affärsriskerna som är förknippade med genomförandet av bolagets strategi för att uppnå övergripande mål, samt riskerna beskrivna i årsredovisningen. Under 2020 har processen för att bedöma risker utvärderats och uppdaterats. Embracer Groups risker har identifierats och beskrivits av representanter från koncernledningen. Identifierade risker tillhör kategorierna: strategiska, marknad, operationella, regelefterlevnad och rapportering. Bruttolistan av risker har sedan rankats baserat på grad av betydelse av koncernledningen och styrelsen. Resultatet är en dokumenterad riskmatris för Embracer Group som inkluderar de viktigaste riskerna för verksamheten. Riskutvärderingen, som regelbundet uppdateras, ska användas som

underlag för kontinuerlig övervakning och rapportering av risker. En uppdaterad version av riskutvärderingen gjordes av koncernledningen och styrelsen i februari 2021, med stöd av internrevisionen. Dokumentation gällande processer och kontroller för hantering av viktiga risker kommer nu att arbetas fram.

Fokus för bolagets riskbedömningsprocess är att hantera operationella risker samt graden av regelefterlevnad i respektive affärsverksamhet. De finansiella riskerna hanteras av finans- och ekonomifunktionen. Strategiska risker hanteras direkt av ledningen på relevanta nivåer som en del av den dagliga verksamheten.

Styrelsen följer upp riskexponeringen löpande för att säkerställa förmågan att exekvera affärsstrategier och uppnå uppställda mål. Bolagets VD ansvarar för den löpande hanteringen av samtliga risker inom verksamheten och för att se till att handlingsplaner implementeras för att minimera sannolikheten och effekterna av identifierade risker.

Internrevision

Internrevisionen inom Embracer Group syftar till att kontinuerligt förbättra verksamheten och stärka riskhantering, bolagsstyrning och interna kontroller. Under 2019 inrättade Embracer Group funktionen internrevision som genomför riskbaserade granskningar av bolagsstyrningen och interna kontrollrutiner samt ger värdeskapande rekommendationer till verksamheten. Internrevisionen är en oberoende och objektiv säkerhetsaktivitet som syftar till att stärka och skydda bolagets värden genom att tillhandahålla riskbaserade och objektiva råd och insikter. Funktionen för internrevision rapporterar formellt till styrelsen. Resultaten rapporteras också till koncernledningen och ledningen för de operativa koncernerna. Resultaten av granskningarna innefattar även handlingsplaner med åtgärder.

Den interna revisionsplanen för 2020 har baserats på den riskanalys som gjordes i december 2019 av styrelsen och koncernledningen, och tar även hänsyn till de risker som identifierats i bolagets riskregister och andra dokument. Den interna revisionsplanen baseras även på den interna revisorns erfarenhet av att identifiera riskområden som kan kräva ytterligare uppmärksamhet. En uppdaterad riskmatris baserad på input från styrelsen sattes samman i februari 2021.

En tracker-process för internrevisionen har implementerats och leds av revisionskommittén som återrapporterar till styrelsen. Revisionskommittén får uppdateringar varje kvartal gällande viktiga frågor i internrevisionens tracker.

Den interna revisionsplanen kan även adressera ad hoc områden som inte anses ha hög risk men som ledningen och styrelsen ändå anser bör ingå i en intern revisionsgranskning.

STYRELSE



KICKI WALLJE-LUND Född: 1953

Styrelseordförande sedan 2016

Utbildning/bakgrund: Kicki Wallje-Lund har erfarenhet av affärsutveckling från olika internationella företag, företrädesvis inom IT sektorn. Hon har haft ledande globala positioner i bolag som NCR, Digital Equipment, AT & T, Philips, ICL och Unisys samt styrelseuppdrag för noterade bolag på Nasdaq Stockholm, Large och Small Cap.

Pågående uppdrag: Styrelseledamot i C-Rad AB (publ).

Innehav i Bolaget: Per den 31 mars 2021 ägde Kicki Wallje-Lund 45 600 B-aktier i Embracer Group AB (publ).



ERIK STENBERG Född: 1963

Vice koncernchef

Styrelseledamot sedan 2011

Utbildning/bakgrund: Erik Stenberg har en civilekonomexamen från Högskolan i Karlstad (numera Karlstads universitet) samt en lång och gedigen erfarenhet av företagsledning.

Pågående uppdrag av relevans: Erik Stenberg är styrelseledamot i Xagonus Zagonus AB och Stonemountain Invest AB.

Innehav i Bolaget: Per den 31 mars 2021 ägde Erik Stenberg, genom bolag, 4 500 000 B-aktier i Embracer Group AB (publ).



LARS WINGEFORS Född: 1977

Grundare och VD Embracer Group

Styrelseledamot sedan 2011

Utbildning/bakgrund: Lars Wingefors är grundare av och verkställande direktör för Embracer Group. Lars Wingefors startade sitt första egna videospelsföretag vid sexton års ålder. Han har mångårig och bred erfarenhet av entreprenörskap och företagsledning.

Pågående uppdrag av relevans: Lars Wingefors är styrelseledamot och verkställande direktör i Lars Wingefors AB.

Innehav i Bolaget: Per den 31 mars 2021 ägde Lars Wingefors, genom bolag, 26 130 102 A-aktier och 104 705 965 B-aktier i Embracer Group AB (publ).



JACOB JONMYREN Född: 1980

Styrelseledamot sedan 2018

Utbildning/bakgrund: Jacob Jonmyren är civilekonom DHS och har studerat finansiell ekonomi vid University of Wisconsin – Madison samt medie- och kommunikationsvetenskap på magisternivå vid Stockholms universitet, där han var ordförande för Studentkåren vid JMK. Jacob Jonmyren har lång erfarenhet av de finansiella marknaderna. Han har sysslat med aktier och investeringar sedan nio års ålder och har under de senaste tretton åren varit anställd av RAM Rational Asset Management, en oberoende svensk kapitalförvaltare med fokus på absolut avkastning.

Pågående uppdrag: Jacob Jonmyren är partner, portföljförvaltare och analyschef hos RAM ONE AB samt är styrelseledamot i Jacob Jonmyren Kapital AB och World Market Coverage i Stockholm AB.

Innehav i Bolaget: Per den 31 mars 2021 ägde Jacob Jonmyren 10 500 B-aktier i Embracer Group AB (publ).



ULF HJALMARSSON Född: 1956

Styrelseledamot sedan 2018

Utbildning/bakgrund: Ulf Hjalmarsson är civilekonom från Lunds Universitet och har även tjänstgjort som officer i Försvarsmakten. Ulf Hjalmarsson har lång erfarenhet av de finansiella marknaderna. Han har bland annat arbetat som head of corporate finance Sweden vid Aros Securities AB. Vidare har han varit finansanalytiker, portföljförvaltare och ansvarig för corporate finance hos AB Investor/Förvaltnings AB Providentia.

Pågående uppdrag: Styrelseordförande i Hjalmarsson & Partners Corporate Finance AB, styrelseledamot i Connecting Capital Holding AB och Stiftelsen Kungafonden.

Innehav i Bolaget: -



DAVID GARDNER Född: 1965

Styrelseledamot sedan 2020

Utbildning/bakgrund: David Gardner har en gedigen bakgrund och branschfarenhet. Han träffade grundaren av Electronic Arts, Trip Hawkins, 1981 och David blev en del av grundarteamet bakom EA. Han grundade vidare EA: s europeiska affärsenhet 1986 och fick den att växa till 1 miljard dollar i bruttointäkter och 1 200 anställda. David blev en del av EA: s globala ledningsgrupp baserad i Kalifornien 2004 till 2007, då han återvände till Europa för att bo där med sin familj. David blev VD för Atari S.A. där en turnaround genomfördes genom den framgångsrika försäljningen av Ataris distributionsföretag, privatiseringen av den amerikanska noterade enheten och förvärvet av Cryptic Studios.

Pågående uppdrag: David är idag medgrundare och partner i London Venture Partners LLP, ett VC-företag som grundades 2010. Med säte i London och Berlin inriktar sig London Venture Partners på företag i spelbranschen i ett tidigt skede.

Innehav i Bolaget: -



MATTHEW KARCH Född: 1971

VD och medgrundare Saber Interactive

Styrelseledamot sedan 2020

Utbildning/bakgrund: Matthew har en filosofie kandidatexamen från Washington University och juristexamen från University of Pennsylvania. Han har en gedigen bakgrund inom speldesign och utveckling, affärsutveckling och juridik, och talar flytande ryska.

Pågående uppdrag: Matthew Karch har inga pågående uppdrag utöver hans uppdrag inom Embracer-koncernen.

Innehav i Bolaget: Per den 31 mars 2021, ägde Matthew Karch 57,5% av aktierna i S3D Media, som i sin tur ägde 6 399 137 A-aktier och 35 386 220 B-aktier i Embracer Group AB (publ).



REVISOR

Embracer Groups revisor är Ernst & Young AB, med Johan Eklund (född 1975) som huvudansvarig revisor sedan årsstämman 2020. Johan Eklund är auktoriserad revisor och medlem i FAR.

LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE I MODERBOLAGET

LEDNING



LARS WINGEFORS Född: 1977

Grundare och VD Embracer Group

Styrelseledamot sedan 2011

Utbildning/bakgrund: Lars Wingefors är grundare av och verkställande direktör för Embracer Group. Lars Wingefors startade sitt första egna videospelsföretag vid sexton års ålder. Han har mångårig och bred erfarenhet av entreprenörskap och företagsledning.

Pågående uppdrag av relevans: Lars Wingefors är styrelseledamot och verkställande direktör i Lars Wingefors AB.

Innehav i Bolaget: Per den 31 mars 2021 ägde Lars Wingefors, genom bolag, 26 130 102 A-aktier och 104 705 965 B-aktier i Embracer Group AB (publ).



ERIK STENBERG Född: 1963

Vice koncernchef

Styrelseledamot sedan 2011

Utbildning/bakgrund: Erik Stenberg har en civilekonomexamen från Högskolan i Karlstad (numera Karlstads universitet) samt en lång och gedigen erfarenhet av företagsledning.

Pågående uppdrag av relevans: Erik Stenberg är styrelseledamot i Xagonus Zagonus AB och Stonemountain Invest AB.

Innehav i Bolaget: Per den 31 mars 2021 ägde Erik Stenberg, genom bolag, 4 500 000 B-aktier i Embracer Group AB (publ).



JOHAN EKSTRÖM Född: 1977

CFO sedan 14 augusti 2019

Utbildning/bakgrund: Johan Ekström har en masterexamen i företagsekonomi från Handelshögskolan i Stockholm. Johan har en gedigen bakgrund inom redovisning, rapportering och finansiell kontroll genom tidigare befattningar på Crem International, Permobil och PwC.

Pågående uppdrag: Johan Ekström har inga pågående uppdrag utöver hans uppdrag inom Embracer-koncernen.

Innehav i Bolaget: Per den 31 mars 2021 ägde Johan Ekström 4 638 B-aktier i Embracer Group AB (publ).

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖRER



KLEMENS KREUZER Född: 1976

VD, THQ Nordic GmbH, anställd sedan 2011

Utbildning/bakgrund: Klemens Kreuzer har en masterexamen i företagsekonomi från Vienna University of Economics and Business. Han har erfarenhet av företagsledning.

Pågående uppdrag: Klemens Kreuzer har inga pågående uppdrag utöver hans uppdrag inom Embracer-koncernen.

Innehav i Bolaget: Per den 31 mars 2021 ägde Klemens Kreuzer, genom bolag, 559 052 B-aktier i Embracer Group AB (publ).



ANTON WESTBERGH Född: 1985

VD, Coffee Stain, anställd sedan 2013

Utbildning/bakgrund: Anton Westbergh har studerat datavetenskap vid Skövde universitet och har lång erfarenhet inom spel- och affärsutveckling.

Pågående uppdrag: Anton Westbergh har inga pågående uppdrag utöver hans uppdrag inom Embracer-koncernen.

Innehav i Bolaget: Per den 31 mars 2021 ägde Anton Westbergh, genom bolag, 1 206 333 B-aktier i Embracer Group AB (publ).



KLEMENS KUNDRATITZ Född: 1962

VD, Koch Media, anställd sedan 1994

Utbildning/bakgrund: Klemens Kundratitz har doktorsexamen i juridik från Leopold-Franzen-University i Innsbruck och har en gedigen bakgrund inom spel- och underhållningsbranschen. Han är medgrundare till Koch Media och har under många år utvecklat bolaget i rollen som koncernchef och VD. Klemens Kundratitz är också grundare av Deep Silver, Koch Medias spelförlag.

Pågående uppdrag: Klemens Kundratitz har inga pågående uppdrag utöver hans uppdrag inom Embracer-koncernen.

Innehav i Bolaget: Per den 31 mars 2021 ägde Koch Media Holding GmbH 1 127 928 B-aktier i Embracer Group (publ). Koch Media Holding GmbH (tidigare moderbolag i Koch Media koncernen) är delägt av Klemens Kundratitz, VD och medgrundare av Koch Media-koncernen.



MATTHEW KARCH Född: 1971

VD och medgrundare Saber Interactive

Styrelseledamot sedan 2020

Utbildning/bakgrund: Matthew har en filosofie kandidatexamen från Washington University och juristexamen från University of Pennsylvania. Han har en gedigen bakgrund inom speldesign och utveckling, affärsutveckling och juridik, och talar flytande ryska.

Pågående uppdrag: Matthew Karch har inga pågående uppdrag utöver hans uppdrag inom Embracer-koncernen.

Innehav i Bolaget: Per den 31 mars 2021, ägde Matthew Karch 57,5% av aktierna i S3D Media, som i sin tur ägde 6 399 137 A-aktier och 35 386 220 B-aktier i Embracer Group AB (publ).



PER-ARNE LUNDBERG Född: 1970

VD Amplifier Game Invest AB, anställd sedan 2018

Utbildning/bakgrund: Per-Arne har 16 års erfarenhet av spelbranschen. Som chef för The Game Incubator har han varit med i skapandet av fler än 80 spelföretag, bland annat Coffee Stain Studios, Pieces Interactive, ACE and Flamebait Games. Han har en bred erfarenhet av affärsutveckling, finans och strategiskt arbete för nyföretagande och tillväxt både i Sverige och i Silicon Valley, där han 2017 spenderade ett år på Nordic Innovation House genom ett stipendium från VINNOVA.

Pågående uppdrag: Styrelseledamot, Forsway Scandinavia.

Innehav i Bolaget: Per den 31 mars 2021 ägde Per-Arne Lundberg 1 477 B-aktier i Embracer Group (publ).



KEN GO Född: 1980

VD och grundare av DECA Games

Utbildning/bakgrund: Ken har en kandidatexamen från The George Washington University. Ken är VD och grundare av DECA Games. Han har tillbringat över 14 år i spelbranschen med fokus inom spelsegmentet free-to-play ("FTP") och som producent av spelet Kingdoms of Camelot och som europeisk General Manager för Kabam.

Pågående uppdrag: Ken har inga pågående uppdrag utöver hans uppdrag inom Embracer-koncernen.

Innehav i Embracer Group: Per den 31 mars 2021, ägde Ken 6 301 591 B-aktier i Embracer Group AB (publ).



RANDY PITCHFORD Född: 1971

VD och grundare av Gearbox Entertainment Company

Bakgrund: Randy Pitchford är en sann industriveteran med över 30 år i branschen och som grundare av Gearbox Entertainment Company, som utvecklar och publicerar prisbelönta och bästsäljande videospel genom sina dotterbolag, Gearbox Software och Gearbox Publishing, och producerar banbrytande film och TV-innehåll.

Aktuella uppdrag: Randy Pitchford har inga pågående uppdrag utöver hans uppdrag inom Embracer-koncernen.

Innehav i Embracer: Per den 1 april 2021, ägde Randy Pitchford 4 731 514 B-aktier i Embracer Group AB (publ).



OLEG GRUSHEVICH Född: 1984

VD Easybrain, anställd sedan 2016

Utbildning/bakgrund: Oleg Grushevich har studerat redovisning i utländsk verksamhet vid Belarusian State Economic University och innehar FCCA som medlem i Association of Chartered Certified Accountants. Innan han började i spelbranschen har Oleg haft olika roller hos EY.

Aktuella uppdrag: Oleg Grushevich har inga andra aktuella uppdrag.

Innehav i bolaget: Per den 1 april 2021, ägde Oleg Grushevich genom bolag, 5 033 279 B-aktier i Embracer Group AB (publ).



Borderlands 3

ÅRSREDOVISNING & KONCERNREDOVISNING

Förvaltningsberättelse	92	Not 22	Pågående investeringar och förskott	120	
Koncernens resultaträkning	98	Not 23	Andelar i koncernföretag	120	
Koncernens balansräkning	99	Not 24	Långfristiga fordringar på intresseföretag	121	
Koncernens förändringar i eget kapital	101	Not 25	Andelar i intresseföretag	121	
Koncernens kassaflödesanalys	102	Not 26	Långfristiga fordringar på intresseföretag	121	
Moderföretagets resultaträkning	103	Not 27	Ägarintressen i övriga företag	121	
Moderföretagets balansräkning	104	Not 28	Uppskjuten skatt	122	
Moderföretagets förändringar i eget kapital	106	Not 29	Andra långfristiga fordringar	123	
Moderföretagets kassaflödesanalys	107	Not 30	Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	123	
Not 1	Redovisningsprinciper	108	Not 31	Aktiekapital	123
Not 2	Uppskattningar och bedömningar	112	Not 32	Förslag till disposition av företagets vinst	123
Not 3	Nettoomsättning per geografisk marknad	113	Not 33	Resultat per aktie	123
Not 4	Övriga rörelseintäkter	114	Not 34	Ackumulerade överavskrivningar	124
Not 5	Arvode och kostnadsersättning till revisorer	114	Not 35	Periodiseringsfonder	124
Not 6	Anställda, personalkostnader och arvoden till styrelse	114	Not 36	Avsättning till pensioner	124
Not 7	Operationell leasing	116	Not 37	Övriga avsättningar	124
Not 8	Resultat från finansiella anläggningstillgångar	116	Not 38	Långfristiga skulder	126
Not 9	Ränteintäkter och liknande resultatposter	116	Not 39	Kreditutrymme	126
Not 10	Räntekostnader och liknande resultatposter	116	Not 40	Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	126
Not 11	Bokslutsdispositioner, övriga	116	Not 41	Ställda säkerheter och eventualefterpliktelser	126
Not 12	Skatt på årets resultat	117	Not 42	Transaktioner med närstående	126
Not 13	Färdigställda utvecklingsprojekt	117	Not 43	Betalda räntor och erhållen utdelning	127
Not 14	IP-rättigheter	118	Not 44	Övriga upplysningar till kassaflödesanalysen	127
Not 15	Publicerings- och distributionsrelationer	118	Not 45	Likvida medel	127
Not 16	Filmrättigheter	118	Not 46	Förvärv av dotterföretag	128
Not 17	Goodwill	118	Not 47	Koncernuppgifter	129
Not 18	Pågående projekt	118	Not 48	Väsentliga händelser efter räkenskapsårets slut	129
Not 19	Övriga immateriella anläggningstillgångar	119	Not 49	Nyckeltalsdefinitioner	129
Not 20	Byggnader och mark	119			
Not 21	Inventarier, verktyg och installationer	119			

FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE

Styrelsen och verkställande direktören för Embracer Group AB (publ), org nr 556582-6558, avger härmed sin förvaltningsberättelse för 2020/21. Embracer Group bedriver verksamhet i formen aktiebolag (publ) och har sitt säte i Karlstad, Sverige. Räkenskaperna redovisas i SEK, svenska kronor, vilket är moderföretagets funktionella valuta.

ALLMÄNT OM VERKSAMHETEN

Koncernen bedriver förvaltning och utveckling av intellektuella rättigheter, förlagsverksamhet, utveckling av data, tv och mobilspel, tredjepartsförläggning och distribution av spel samt förlägger och distribuerar film.

Moderföretaget förvärvar och äger rättigheter och bedriver övrig verksamhet genom sina dotterbolag med underliggande bolag.

Embracer Group har sedan 2011 etablerat en stark plattform för uthållig tillväxt och lönsamhet. Organisk tillväxt drivs främst av lansering av spel och en robust katalogförsäljning.

Koncernen har bevisat sin förmåga att utveckla, fördäla, förlägga och distribuera kvalitetsinnehåll till den växande spelmarknaden. Bolaget ser även tillväxtpotentialer genom förvärv. Dels genom att addera bolag till befintliga operativa koncerner, dels också genom företag av betydande storlek som kan komma att bilda nya operativa koncerner.

Bolaget ägde vid verksamhetsårets slut en bred spelportfölj med över 240 ägda varumärken, såsom Saints Row, Goat Simulator, Dead Island, Darksiders, Metro (licensed), MX vs ATV, Kingdom Come: Deliverance, Time Splitters, Satisfactory, Wreckfest, Insurgency, World War Z, Borderlands och Valheim med flera.

Spelen säljs både digitalt och fysiskt. Digitala försäljningskanaler inkluderar Steam (PC), GOG (PC), PSN (Sony PlayStation®), Microsoft® Xbox Live (Microsoft® Xbox), Epic Games Store och ett 50-tal andra digitala kanaler av mindre storlek. Fysiska intäkter skapas genom att Embracer Group säljer eller distribuerar genom återförsäljare som till exempel GameStop, Walmart, Amazon, GAME, MediaMarkt med flera runt om i världen.

Koncernen har huvudkontor i Karlstad och bestod efter en rad förvärv under verksamhetsåret utav sex operativa koncerner per 2021-03-31: THQ Nordic, Deep Silver, Coffee Stain, Amplifier Game Invest, Saber Interactive och DECA Games. Efter verksamhetsårets slut ökade antalet operativa koncerner till åtta, efter de slutförda förvärven av Gearbox Entertainment Company och Easybrain. I slutet av verksamhetsåret hade koncernen 66 interna utvecklingsstudios med mer än 6 325 anställda och kontrakterade utvecklare i mer än 40 länder. Totalt äger koncernen rättigheter till att sälja flera hundra olika produkter som främst är fördelade på företagets egna varumärken.

TILLVÄXTMODELL

Embracer Groups tillväxt drivs av både organisk tillväxt och genom förvärv. Långsiktig organisk tillväxt skapas genom löpande investeringar i varumärkesportföljen, även i varumärken som idag är inaktiva, genom att

utveckla och expandera interna studios samt etablera nya studios med talangfulla utvecklare. Tillväxtstrategin omfattar även utvecklingsprojekt med externa studios och att konsolidera verksamheten inom partner publishing.

Embracer Group har en framgångsrik historia av att förvärva och utveckla varumärken, studios och förlagsverksamheter. Koncernen tillhandahåller en attraktiv modell för utvecklare och entreprenörer med ett långsiktigt perspektiv, en modell byggd på förtroende genom decentralisering. Att vara en del av koncernen erbjuder fördelar såsom tillgång till tillväxtkapital, resurser för distribution och marknadsföring, kunskap och utvecklingssynergier. Embracer Groups förvärvsstrategi bygger på omfattande analys och proaktivt kontakttarbete. Det har resulterat i en stor och växande pipeline av lämpliga förvärvskandidater med potential att bilda nya operativa koncerner under moderföretaget.

Decentralisering som uttalad filosofi är nyckeln till att motivera talangfulla utvecklare och entreprenörer inom koncernen. Modellen ger visst kommersiellt självbestämmande till dotterbolagschefer, grundare och studiochefer att driva sin verksamhet. Kreativitet, energi och relevans främjas när beslut fattas nära de lokala marknaderna och nischsegmenten.

Embracer Groups tillväxt vilar på en stark balansräkning som begränsar den finansiella risken. Koncernen strävar efter att återinvestera så mycket som möjligt av operativt kassaflöde i organisk tillväxt. Med tillväxtkapital kan attraktiva möjligheter för organisk och förvärvad tillväxt tillvaratas. Portföljen och pipelinen för utveckling är väldiversifierad vilket begränsar den operativa risken.

NETTOOMSÄTTNING & RESULTAT

Koncernens nettoomsättning för räkenskapsåret 2020/21 uppgick till 9 024,2 MSEK (5 249,4). Tillväxten drevs huvudsakligen av affärsområdet Games genom en kombination av organisk tillväxt och förvärvet av Saber Interactive och DECA Games, med både nya lanseringar och tidigare lanserade titlar som bidrog till tillväxten.

Aktiverade utvecklingsprojekt för egen räkning ökade under räkenskapsåret till 1 291,6 MSEK (752,8) och ökningen är ett resultat av fler pågående utvecklingsprojekt i koncernen.

Rörelsekostnader kopplade till Handelsvaror uppgick till -3 618,4 MSEK (-2 576,0), en ökning som drivits av både organisk och förvärvad tillväxt.

Övriga externa kostnader uppgick till -1 318,5 MSEK (-784,0) och inkluderar kostnader för försäljning och marknadsföring. Ökningen är ett resultat av att fler spel har släppts under året.

Personalkostnaderna uppgick till -1 841,5 MSEK (-1 130,0) och ökningen förklaras dels av de förvärvade

UTVECKLING AV FÖRETAGETS VERKSAMHET, RESULTAT OCH STÄLLNING – KONCERNEN

MSEK	2020/21	2019/20	2018/19 ¹⁾	2017	2016
Nettoomsättning	9 024,2	5 249,4	5 754,1	507,5	301,9
Operativt EBIT	2 870,8	1 033,0	897,1	202,3	107,9
Operativt EBIT-marginal, %	32	20	16	40	36
Balansomslutning	33 752,2	10 637,2	8 608,2	1 328,8	464,9
Soliditet, %	80	60	66	81	74
Medelantal anställda	3 174	1 856	1 026	143	68

¹⁾ Räkenskapsåret 2018/19 avser 15 månader, jämförelseåren avser 12 månader.
Definitioner, se not 49.

bolagen och dels av ökade kostnader kopplat till hantering av en växande spelportfölj och initiativ för att stärka koncernövergripande förmågor.

Rörelseresultatet före avskrivningar (EBITDA) uppgick till 3 985,3 MSEK (1 821,3).

Räkenskapsårets avskrivningar av immateriella anläggningstillgångar uppgick till –3 467,3 MSEK (–1 446,5) och ökningen beror främst på en ökning i förvävsrelaterade avskrivningar på grund av ett större antal förvärv.

Avskrivningar av materiella anläggningstillgångar uppgick till –41,2 MSEK (–29,4).

Koncernens rörelseresultat uppgick till 476,8 MSEK (345,4) och förbättringen är i huvudsak hänförlig till ökad nettoomsättning och en högre bruttomarginal.

Koncernens resultat före skatt uppgick till 680,0 MSEK (408,8) och resultatet efter skatt var 287,3 MSEK (283,3).

Resultatet per aktie uppgick till 0,72 SEK (0,91).

FINANSIELL STÄLLNING

Värdet på egenutvecklade och licensierade spel uppgick till 512,6 MSEK (438,6) och har under året skrivits av med –814,9 MSEK (–553,8). Värdet på IP-rättigheter uppgick till 1 575,2 MSEK (1 479,8) och IP-rättighet kopplade till spel har under året skrivits av med –456,7 MSEK (–359,4). Pågående projekt som avser balanserade utgifter för utveckling av nya spelprojekt uppgick vid räkenskapsårets utgång till 3 220,6 MSEK (2 152,9). Värdet på övriga immateriella anläggningstillgångar uppgick till 32,1 MSEK (12,0) och har under året skrivits av med –12,4 MSEK (–4,9). Goodwill uppgick till 10 804,2 MSEK (1 411,7) och har under året skrivits av med –1 924,9 MSEK (–285,1). De immateriella anläggningstillgångarna som är hänförliga till Partner Publishing/Film verksamheterna uppgick till 245,3 MSEK (375,9) och har skrivits av under året med –258,3 MSEK (–210,0). Tillgångarna värderas till balansdagens valutakurs och är i huvudsak anskaffade i EUR. Det totala antalet spelprojekt i slutet av räkenskapsårets uppgick till 160 (103) projekt.

Materiella anläggningstillgångar består i huvudsak av en fastighet samt IT och kontorsutrustning i respektive bolag. Värdet på materiella anläggningstillgångar uppgick till

237,8 MSEK (184,5) och har skrivits av med –41,8 MSEK (–30,1) under året. Värdet på uppskjuten skattefordran uppgick till 269,1 MSEK (165,5) och avser i huvudsak outnyttjade underskottsavdrag i Koch Media gruppen.

Värdet på varulagret som i huvudsak består av fysiska spel, merchandiseprodukter och filmer uppgick till 242,9 MSEK (352,8).

Kundfordringar uppgick till 1 075,6 MSEK (959,4).

Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter uppgick till 533,8 MSEK (109,7) varav merparten av fordran avser upplupna intäkter.

Vid räkenskapsårets utgång uppgick likvida medel inklusive kortfristiga placeringar till 14 299,9 MSEK (2 510,3).

Sammantaget uppgick koncernens likvida medel, kortfristiga placeringar och outnyttjade kreditlimiter till 20 512,6 MSEK per den 31 mars 2021, jämfört med 4 279,3 MSEK per den 31 mars 2020.

Per den 31 mars 2021 uppgick koncernens egna kapital till 27 165,4 MSEK (6 395,3) och soliditeten ökade till 80 procent (60).

Eget kapital per aktie uppgick till 58,92 SEK (20,49).

Avsättning till pensioner uppgick till 17,1 MSEK (24,8).

Uppskjuten skatteskuld hänförlig till obeskattade reserver och övervärden i samband med förvärv uppgick till 532,4 MSEK (414,8).

Övriga avsättningar uppgick till 2 267,0 MSEK (801,4) och avser förväntade tilläggsköpeskillningar samt avsättningar för returer, garantier och rabatter.

Koncernen hade långfristiga skulder om 246,0 MSEK (221,8) samt kortfristiga skulder till kreditinstitut om 1 203,3 MSEK (1 097,6).

Värdet på kreditfaciliteter som var utnyttjade per balansdagen uppgick till 1 474,2 MSEK (1 769,5) och värdet på den outnyttjade krediter uppgick till 6 258,9 SEK (1 461,0).

Förskott från kunder och leverantörsskulder uppgick till 809,1 MSEK (881,7).

Aktuell skatteskuld uppgick till 201,4 MSEK (85,4).

Övriga skulder, upplupna kostnader och förutbetalda intäkter uppgick till 1 282,6 MSEK (569,8).

KASSAFLÖDE

Årets kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 3 899,0 MSEK (1 728,4).

Nettoinvesteringar i anläggningstillgångar uppgick till -2 204,7 MSEK (-1 695,8).

Förvärv av dotterföretag har haft en nettopåverkan på likviditeten med -4 590,8 MSEK (-905,6).

Förvärv av övriga finansiella tillgångar uppgick till -9,3 MSEK (-32,6).

Kassaflöde från finansieringsverksamheten uppgick till 14 725,3 MSEK (473,4), varav nyemissioner bidragit med 14 988,3 MSEK (-) och nettoförändring av krediter har bidragit med 29,9 MSEK (470,7).

Årets kassaflöde uppgick till 11 819,5 MSEK (-432,3).

INVESTERINGAR OCH AVSKRIVNINGAR

Under räkenskapsåret uppgick koncernens investeringar i immateriella anläggningstillgångar till 2 139,2 MSEK (1 653,4) varav merparten avser investeringar i spelutveckling. Investeringar i materiella anläggningstillgångar uppgick till -70,9 MSEK (42,4), varav merparten avser investeringar i inventarier och IT-utrustning. Avskrivningar av immateriella anläggningstillgångar uppgick till -3 467,3 MSEK (-1 446,5) där merparten avser avskrivningar på IP-rättigheter, egenutvecklade spel samt goodwill. Avskrivningar av materiella anläggningstillgångar uppgick till -41,2 MSEK (-29,4).

SKATT

Årets skatt uppgick till -392,7 MSEK (-125,5) och skattekostnaden är främst hänförlig till den svenska verksamheten samt skattekostnader i Koch Media. Koncernen har också underskottsavdrag framförallt i Österrike och USA som kan utnyttjas i framtiden.

HÅLLBARHETSREDOVISNING

Styrelsen avger Hållbarhetsredovisningen. Årets Hållbarhetsredovisning återfinns på sidorna 49-73.

MODERFÖRETAGET

Moderföretagets nettoomsättning för året uppgick till 796,0 MSEK (495,9) och resultatet före skatt var 186,7 MSEK (137,8). Resultatet efter skatt var 147,0 MSEK (108,1).

Moderföretaget fick koncernbidrag om 206,4 MSEK (-15,0), vilket påverkat räkenskapsårets resultat positivt.

Likvida medel och kortfristiga placeringar uppgick per den 31 mars 2021 till 12 393,6 MSEK (1 954,5). Investeringar

i immateriella anläggningstillgångar har under året uppgått till -431,1 MSEK (-383,7) och avskrivningar på immateriella anläggningstillgångar uppgick till -416,4 MSEK (-333,2).

Investeringar i materiella anläggningstillgångar har under året uppgått till -2,8 MSEK (-1,7) och avskrivningar på materiella anläggningstillgångar har uppgått till -0,4 MSEK (-0,1).

Moderföretagets egna kapital vid utgången på räkenskapsåret uppgick till 26 053,0 MSEK (5 575,1).

VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER RÄKENSKAPSÅRET

I april genomförde Embracer Group en riktad nyemission vilket tillförde bolaget 1 645 MSEK. Tecknare i den riktade nyemissionen utgjordes av fler än hundra svenska och internationella institutionella investerare inklusive ansedda investerare som Swedbank Robur och Odin Fonder.

I augusti förvärvade Embracer Group 100% av aktiekapitalet i Tyskland-baserade DECA Games. DECA Games är en mobile asset care och live-operations ("LiveOps") expert inom spelsegmentet free-to-play ("FTP"). Den initiala köpeskillingen uppgår till cirka 25 MEUR och betalas genom nyemitterade B-aktier, och en tilläggsköpeskillning om högst cirka 60 MEUR kan komma att genomföras under förutsättning att överenskomna intäktsmål uppfylls. DECA Games blev Embracer Groups sjätte operativa koncern. Därutöver förvärvade Embracer Group i augusti även Sola Media, Pow Wow Entertainment, Palindrome Interactive, Rare Earth Games, Vermila Studios, New World Interactive och 4A Games.

Årsstämman som hölls den 16 september 2020 beslutade i enlighet med styrelsens förslag, att bemyndiga styrelsen att intill nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen besluta om emission av B-aktier, konvertibler och/eller teckningsoptioner med rätt att konvertera till respektive teckna B-aktier, med eller utan avvikelse från aktieägares företrädesrätt, till ett antal motsvarande maximalt tio (10) procent av det totala antalet aktier i bolaget vid tidpunkten då bemyndigandet utnyttjas första gången, att betalas kontant, genom apport och/eller genom kvittning. Att styrelsen ska kunna fatta beslut om emission utan företrädesrätt för aktieägarna är främst i syfte att kunna anskaffa nytt kapital för att öka bolagets flexibilitet eller i samband med förvärv.

I september offentliggjorde Embracer Group, genom sitt helägda dotterbolag Koch Media GmbH, förvärvet av

MODERFÖRETAGET

MSEK	2020/21	2019/20	2018/19 ¹⁾	2017	2016
Nettoomsättning	796,0	495,9	416,4	244,9	121,0
Rörelsemarginal, %	38	19	39	68	74
Balansomslutning	26 645,0	6 090,1	5 482,8	1 209,2	377,9
Soliditet, %	98	93	95	86	86

¹⁾ Räkenskapsåret 2018/19 avser 15 månader, jämförelseåren avser 12 månader. Definitioner, se not 49.

Vertigo Games, baserat i Nederländerna. Vertigo Games är ett företag som utvecklar, förlägger och distribuerar spel exklusivt för VR. Den initiala köpeskillingen uppgick till totalt 50 MEUR och en tilläggsköpeskillning kan komma att genomföras förutsatt att vissa överenskomna finansiella och operativa mål nås.

I oktober genomförde Embracer Group en riktad nyemission vilket tillförde bolaget 5 782 MSEK. Emissionslikviden stärker ytterligare bolagets finansiella ställning och möjliggör för bolaget att fortsätta sin långa historia av framgångsrika förvärv och komplettera sin verksamhet genom att addera nya spelutgivare, utvecklingsstudior eller andra tillgångar. Transaktionen hade ett en stor efterfrågan från svenska och internationella institutionella investerare, inklusive Canada Pension Plan Investment Board som förvärvade nya B-aktier till ett totalt belopp om cirka 2,1 miljarder SEK. I samband med transaktionen valde de ursprungliga grundarna av Embracer Group att konsolidera sitt ägande och de blev därigenom ägare i Lars Wingefors AB istället för att äga aktier indirekt i Embracer Group via egna holdingbolag.

I november offentliggjorde Embracer Group sammanlagt 13 förvärv genom både moderbolag och dotterbolag. De förvärvade bolagen var Flying Wild Hog, Silent Games, Quantic Lab SRL, IUGO Mobile Entertainment, Purple Lamp Studios, Sandbox Strategies LLC, Mad Head Games, 34BigThings, Nimble Giant Entertainment, Snapshot Games, Zen Studios, A Thinking Ape Entertainment och Embracer Group förvärvade de återstående utestående aktierna i Coffee Stain North.

En extra bolagsstämma den 16 november 2020 beslutade i enlighet med styrelsens förslag, att bemyndiga styrelsen att intill nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen besluta om emission av B-aktier, konvertibler och/eller teckningsoptioner med rätt att konvertera till respektive teckna B-aktier, med eller utan avvikelse från aktieägares företrädesrätt, till ett antal motsvarande maximalt tio (10) procent av det totala antalet aktier i bolaget vid tidpunkten då bemyndigandet utnyttjas första gången, att betalas kontant, genom apport och/eller genom kvittning. Detta bemyndigande ersatte det bemyndigande som årsstämman den 16 september 2020 beslutade om.

I februari offentliggjorde Embracer Group förvärvet av amerikanska Aspyr Media Inc, genom sitt helägda dotterbolag Saber Interactive. Den initiala köpeskillingen uppgick till 100 MUSD på en kassa- och skuldfri basis, och en tilläggsköpeskillning kan komma att genomföras förutsatt att vissa överenskomna finansiella och operativa mål nås. Aspyr och deras team om 140 utvecklare kommer att bli en fristående enhet under Saber Interactive.

En extra bolagsstämma den 26 februari 2021 beslutade, i enlighet med styrelsens förslag, att bemyndiga styrelsen, att intill nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen besluta om nyemission av B-aktier med avvikelse från aktieägares företrädesrätt att betalas kontant, genom apport och/eller genom kvittning. Styrelsen ska kunna fatta beslut om nyemission endast för att slutföra de förvärv som offentliggjordes genom pressmeddelanden den

3 februari 2021 och antalet aktier som får emitteras uppgår till högst 41 658 306. Extra bolagsstämman beslutade också, i enlighet med styrelsens förslag, att bemyndiga styrelsen, att intill nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen besluta om emission av B-aktier, konvertibler och/eller teckningsoptioner med rätt att konvertera till respektive teckna B-aktier, med eller utan avvikelse från aktieägares företrädesrätt, till ett antal motsvarande maximalt tio (10) procent av det totala antalet aktier i bolaget vid tidpunkten då bemyndigandet utnyttjas första gången, att betalas kontant, genom apport och/eller genom kvittning. Detta bemyndigande ersatte det bemyndigande som extra bolagsstämman den 16 november 2020 beslutade om.

I februari, offentliggjorde Embracer Group att man ingått avtal om att förvärva samtliga aktier i det Cypren-baserade Easybrain Limited genom betalning i endast aktier för en initial köpeskillning uppgående till 640 MUSD på en kassa- och skuldfri basis plus en tilläggsköpeskillning om högst 125 MUSD. Easybrain är en ledande utvecklare av mobilspel med huvudfokus på reklamaserade pussel- och logic game-speltitlar. Efter att transaktionen slutfördes efter räkenskapsårets utgång, blev Easybrain den åttonde operativa koncernen inom Embracer.

I februari, offentliggjorde Embracer Group att man ingått ett fusionsavtal med det amerikanska bolaget The Gearbox Entertainment Company. Gearbox som har sin bas i Frisco, Texas, kommer att bidra med en robust IP-portfölj, inklusive kritikerrosade och ikoniska franchiser såsom Borderlands, Brothers in Arms och Homeworld. Den initiala köpeskillingen uppgick till 363 MUSD, på en kassa- och skuldfri basis, och en tilläggsköpeskillning kommer att genomföras förutsatt att vissa finansiella och operationella mål uppnås. Efter att transaktionen slutfördes efter räkenskapsårets utgång, blev Gearbox den sjunde operativa koncernen inom Embracer.

I mars genomförde Embracer Group en riktad nyemission till institutionella investerare om 36 000 000 nya B-klass aktier och tillfördes härigenom drygt 7,6 miljarder SEK (cirka 890 MUSD). Teckningskursen i nyemission uppgick till 210 SEK per aktie och fastställdes genom ett accelererat bookbuilding-förfarande.

VIKTIGA FÖRHÅLLANDEN

Embracer Groups intäkter härrör från försäljning av spel med förhållandevis korta säljcykler, där en stor andel av intäkterna för respektive spel uppkommer vid lanseringen och strax därefter. Bolagets intäkter kan därför komma att variera förhållandevis mycket mellan åren beroende på hur många spellanseringar som genomförs och hur dessa utvecklar sig.

FÖRVÄNTAD FRAMTIDA UTVECKLING

Under 2021/22 kommer Embracer koncernen att lansera ett antal nya produkter på marknaden. För mer detaljerade produktnyheter, både vad gäller egna titlar och förlagstitlar, se våra dotterbolags kommunikationskanaler vilka uppdateras löpande. Per den 31 mars 2021 hade

AKTIESLAG

MSEK	A-aktier	B-aktier	Totalt
Antal aktier	33 399 137	427 426 311	460 825 448
Antal röster	333 991 370	427 426 311	761 417 681

Aktierna är utgivna i två serier, serie A och serie B. Antalet aktier av respektive slag får motsvara högst hela

antalet aktier i bolaget. Aktie av serie A medför tio (10) röster och aktie av serie B medför en (1) röst.

ÄGARE MED MER ÄN 10 PROCENT AV RÖSTERNA

Per den 31 mars 2021	A-aktier	B-aktier	Kapital, %	Röster, %
Lars Wingefors genom bolag ¹⁾	26 130 102	104 705 965	28,4	48,1
S3D Media Inc ²⁾	6 399 137	35 386 220	9,1	13,1

¹⁾ Lars Wingefors AB ägs till 100% av VD Lars Wingefors, vice VD Erik Stenberg, Klemens Kreuzer och Reinhard Pollice

²⁾ S3D Media Inc ägs till 100% av Matthew Karch och Andrey Jones

koncernen 160 pågående projekt under utveckling och mer än två tredjedelar av dessa projekt avser nya varumärken eller spel baserade på varumärken som bolaget avser att återuppliva.

Under räkenskapsåret 2021/22 är ambitionen att slutföra mer än 90 spelutvecklingsprojekt med ett totalt utvecklingsvärde i intervallet 2 875–3 325 MSEK. Värdet av färdigställda spel förväntas vara betydligt högre under det fjärde kvartalet jämfört med övriga kvartal.

Embracer Group och dess operativa enheter fortsätter att följa utvecklingen för covid-19 och agerar i enlighet med gällande direktiv. Koncernen arbetar hårt för att anpassa verksamheten till den nuvarande situationen och myndigheternas rekommendationer och krav. Allt eftersom vaccinationsgraden ökar räknar vi med att risken för störningar i verksamheten minskar.

VÄSENTLIGA RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

Risker relaterade till Embracer Groups verksamhet beskrivs nedan.

Embracer Group är beroende av att behålla och kunna rekrytera nyckelmedarbetare

Embracer Group är i hög grad beroende av sina medarbetares erfarenhet och kompetens. En förutsättning för att Embracer Group ska kunna fortsätta att prestera och agera konkurrenskraftigt på marknaden är att hitta, knyta upp och behålla kompetent personal. Förlust av sådana personer och svårigheter att locka nya medarbetare kan påverka koncernens verksamhet i form av förseningar i projekt, tappade kontakter och därmed koncernens finansiella ställning och resultat.

Covid-19 påverkan på Embracer Group

En långvarig situation, t.ex. covid-19, kan påverka Embracer Groups möjligheter att producera nya spel och därigenom även att kunna sälja nya spel, och konsumenterna kan få

svårt att finansiera köp av nya spel. Sammantaget skulle detta kunna påverka koncernens finansiella ställning och resultat negativt.

Immateriella rättigheter

Immateriella rättigheter utgör en betydande del av Embracer Groups tillgångar. Det är därför av stor vikt att koncernens immateriella rättigheter skyddas på ett adekvat sätt. Det finns också en risk att utomstående kan kränka företagets immateriella rättigheter.

Förseningar av spelprojekt

Embracer Group utvecklar spel både internt och genom samarbeten med externa spelutvecklare. Förseningar i planerade och pågående spelprojekt kan ha en negativ effekt på kassaflöden, intäkter och rörelsemarginaler. Förseningar kan uppkomma för såväl internt som externt utvecklade projekt.

Färdigställandet av ett spelprojekt kan även komma att kräva mer resurser än vad som ursprungligen beräknats och då måste vanligen, främst i de fall det gäller ett internt projekt, kostnaden bäras av Embracer Group.

Lansering av nya speltitlar kan generera lägre intäkter än förväntat

Vid lansering av nya speltitlar finns risken att dessa inte mottas positivt av marknaden på grund av exempelvis otillfredsställelse avseende kvalitet, ändrade preferenser hos konsument eller tekniska skiften. Detta kan leda till intäktsbortfall, sämre marginaler och minskade kassaflöden. Det gäller såväl egenfinansierade projekt som spel där bolaget agerar förläggare och står för en väsentlig andel av finansieringen. Även aktiverade utvecklingskostnader riskerar att behöva skrivas ned.

Utveckling av nya och förbättring av befintliga spel

Embracer Groups fortsatta tillväxt kommer bland annat att bero på förmågan att regelbundet utveckla nya spel,

förbättra befintliga spel på ett sätt som förbättrar spelupplevelsen samt att påbörja nya spelutvecklingsuppdrag.

Embracer Group är beroende av ett fåtal väsentliga distributörer för sina speltitlar

Bolagets försäljning av digitala och fysiska speltitlar sker till stor del genom ett fåtal väsentliga distributörer. Att distributörerna kan fortsätta att tillhandahålla de digitala och fysiska distributionskanalerna är en förutsättning för att Embracer Group ska kunna fortsätta att generera intäkter från dessa.

Risk vid förvärv

Embracer Group har gjort och kan göra förvärv som inte uppnår de förväntade ekonomiska fördelarna vid förvärvstidpunkten. Ett misslyckat förvärv kan komma att anstränga koncernens resurser.

Valutakursförändringar

Koncernens intäkter är i huvudsak i EUR och USD, samtidigt som rapporteringsvalutan är i SEK. Även om koncernen har kostnader i både EUR och USD som delvis motverkar exponeringen så påverkas koncernen av långsiktiga valutakursförändringar.

ÄGARFÖRHÅLLANDEN OCH BEMYNDIGANDE

Såvitt Embracer Group känner till så finns inga aktieägaravtal eller andra avtal mellan bolagets aktieägare som syftar till att gemensamt påverka bolaget. Embracer Groups styrelse känner inte heller till några avtal eller motsvarande som kan leda till att kontrollen över bolaget förändras.

ICKE-FINANSIELLA UPPLYSNINGAR

Ersättning till verkställande direktören och andra ledande befattningshavare utgörs av en marknadsmässig grundlön samt sedvanliga anställningsförmåner samt pension. Uppsägningslön och avgångsvederlag skall sammantaget inte överstiga sex månadslöner för respektive befattningshavare. Styrelsen skall äga rätt att frångå linjerna om det i enskilt fall finns särskilda skäl för detta.

TILLSTÅNDS- ELLER ANMÄLNINGSPLIKTIG VERKSAMHET ENLIGT MILJÖBALKEN

Koncernen och moderföretaget

Koncernen och moderföretaget bedriver ingen tillstånds- eller anmälningspliktig verksamhet enligt miljöbalken.

FÖRSLAG TILL DISPOSITION AV FÖRETAGETS FRIA EGNA KAPITAL

Styrelsen föreslår att fritt eget kapital om 25 759 170 TSEK, disponeras enligt följande:

Balanseras i ny räkning (TSEK)	25 759 170
Summa	25 759 170

Mer detaljerad information om koncernens och moderföretagets resultat och ställning i övrigt finns i efterföljande resultat- och balansräkningar med tillhörande noter

RESULTATRÄKNING, KONCERNEN

MSEK	Not	Apr 2020– mar 2021	Apr 2019– mar 2020
Nettoomsättning	3	9 024,2	5 249,4
Aktiverat arbete för egen räkning		1 291,6	752,8
Övriga rörelseintäkter	4	287,7	305,9
Summa rörelsens intäkter		10 603,5	6 308,1
Rörelsens kostnader			
Handelsvaror		–3 618,4	–2 576,0
Övriga externa kostnader	5, 7	–1 318,5	–784,0
Personalkostnader	6	–1 841,5	–1 130,0
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	13-21	–3 508,5	–1 475,9
Övriga rörelsekostnader		–46,3	0,0
Summa rörelsens kostnader		–10 333,2	–5 965,9
Andel i intresseföretags resultat efter skatt		206,5	3,2
Rörelseresultat		476,8	345,4
<i>Resultat från finansiella poster:</i>			
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	9	291,5	94,3
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	10	–88,3	–30,9
Summa finansiella poster		203,2	63,4
Resultat efter finansiella poster		680,0	408,8
Resultat före skatt		680,0	408,8
Skatt på årets resultat	12	–392,7	–125,5
Årets resultat		287,3	283,3
<i>Hänförligt till:</i>			
Moderföretagets aktieägare		287,0	284,9
Innehav utan bestämmande inflytande		0,3	–1,6

BALANSRÄKNING, KONCERNEN

MSEK	Not	31 mar 2021	31 mar 2020
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Färdigställda utvecklingsprojekt	13	512,6	438,6
IP-rättigheter	14	1 575,2	1 479,8
Publicerings- och distributionsrelationer	15	82,0	130,9
Filmrättigheter	16	163,3	245,0
Goodwill	17	10 804,2	1 411,7
Pågående projekt och förskott för immateriella anläggningstillgångar	18	3 220,6	2 152,9
Övriga immateriella anläggningstillgångar	19	32,1	12,0
		16 390,0	5 870,9
Materiella anläggningstillgångar			
Byggnader och mark	20	121,2	120,7
Inventarier, verktyg och installationer	21	110,8	63,8
Pågående investeringar och förskott	22	5,8	0,0
		237,8	184,5
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i intresseföretag	25	172,7	55,4
Långfristiga fordringar på intresseföretag	26	5,6	9,0
Ägarintressen i övriga företag	27	84,0	9,9
Uppskjuten skattefordran	28	269,1	165,5
Andra långfristiga fordringar	29	40,2	11,3
		571,6	251,1
Summa anläggningstillgångar		17 199,4	6 306,5
Omsättningstillgångar			
Varulager m m			
Råvaror och förnödenheter		1,2	1,1
Färdiga varor och handelsvaror		216,7	351,7
Förskott till leverantörer		25,0	0,0
		242,9	352,8
Kortfristiga fordringar			
Förskott till leverantörer		15,0	11,6
Kundfordringar		1 075,6	959,4
Aktuell skattefordran		0,0	36,3
Övriga fordringar		385,6	350,6
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	30	533,8	109,7
		2 010,0	1 467,6
Kortfristiga placeringar			
		195,5	192,7
Kassa och bank			
Kassa och bank		14 104,4	2 317,6
		14 104,4	2 317,6
Summa omsättningstillgångar		16 552,8	4 330,7
SUMMA TILLGÅNGAR		33 752,2	10 637,2

BALANSRÄKNING, KONCERNEN FORTSÄTTNING

MSEK	Not	31 mar 2021	31 mar 2020
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
<i>Eget kapital</i>	33		
Aktiekapital	31	1,3	0,9
Övrigt tillskjutet kapital		26 764,5	5 300,5
Balanserat resultat inkl årets resultat		386,8	1 068,8
Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare		27 152,6	6 370,2
Innehav utan bestämmande inflytande		12,8	25,1
Summa eget kapital		27 165,4	6 395,3
<i>Avsättningar</i>			
Avsättning till pensioner	36	17,1	24,8
Uppskjuten skatteskuld	28	532,4	414,8
Övriga avsättningar	37	2 267,0	801,4
Summa avsättningar		2 816,5	1 241,0
<i>Långfristiga skulder</i>			
Skulder till kreditinstitut	38, 39, 41	246,0	221,8
Summa långfristiga skulder		246,0	221,8
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Skulder till kreditinstitut	38, 39, 41	1 203,3	1 097,6
Kortfristiga skulder till intresseföretag		0,5	0,0
Checkräkningskredit	39, 41	27,4	144,9
Förskott från kunder		0,0	36,7
Leverantörsskulder		809,1	844,7
Aktuell skatteskuld		201,4	85,4
Övriga skulder		169,9	135,5
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	40	1 112,7	434,3
Summa kortfristiga skulder		3 524,3	2 779,1
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		33 752,2	10 637,2

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL, KONCERNEN

MSEK	Aktie- kapital	Övrigt tillskjutet kapital	Balanserat resultat inkl årets resultat	Innehav utan bestämmande inflytande	Summa eget kapital
Ingående balans 2019-04-01	0,9	4 976,2	719,3	16,4	5 712,8
Årets resultat	-	-	284,9	-1,6	283,3
Förändringar direkt mot eget kapital					
Omräkningsdifferens	-	-	70,2	-	70,2
Förändring av aktuariell reserv	-	-	-2,9	-	-2,9
Förändring av hedgereserv	-	-	-2,7	-	-2,7
Övrigt	-	-	10,3	-	10,3
Summa	-	-	74,9	-	74,9
Transaktioner med ägare					
Nyemission	0,0	324,8	-	-	324,8
Kostnader nyemission	-	-0,6	-	-	-0,6
Skatteeffekt emissionskostnader	-	0,1	-	-	0,1
Förskjutning till minoritet i samband med emission samt minoritetens andel i emission	-	-	-10,3	10,3	0,0
Summa	0,0	324,3	-10,3	10,3	324,3
Vid årets utgång 2020-03-31	0,9	5 300,5	1 068,8	25,1	6 395,3
Ingående balans, 2020-04-01	0,9	5 300,5	1 068,8	25,1	6 395,3
Årets resultat			287,0	0,3	287,3
Förändringar direkt mot eget kapital					
Omräkningsdifferens			-266,7		-266,7
Förändring av aktuariell reserv			7,9		7,9
Förändring av hedgereserv			-602,1		-602,1
Övrigt					
Summa	-	-	-860,9	-	-860,9
Transaktioner med ägare					
Nyemission	0,4	21 694,4			21 694,8
Kostnader nyemission		-292,2			-292,2
Skatteeffekt emissionskostnader		61,8			61,8
Förskjutning till minoritet i samband med emission samt minoritetens andel i emission			-108,1	-12,6	-120,7
Summa	0,4	21 464,0	-108,1	12,8	21 369,1
Vid årets utgång 2021-03-31	1,3	26 764,5	386,8	12,8	27 165,4

KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN

MSEK	Not	Apr 2020– mar 2021	Apr 2019– mar 2020
Den löpande verksamheten			
Resultat efter finansiella poster		680,8	408,8
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	44	3 346,5	1 347,3
		4 027,3	1 756,1
Betald inkomstskatt		-259,4	-151,9
Förändring av ej betalda räntor		-1,9	-
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital		3 766,0	1 604,2
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning(-)/Minskning(+) av varulager		83,1	6,8
Ökning(-)/Minskning(+) av rörelsefordringar		-195,0	137,5
Ökning(+)/Minskning(-) av rörelseskulder		244,9	-20,1
Kassaflöde från den löpande verksamheten		3 899,0	1 728,4
Investeringsverksamheten			
Förvärv av materiella anläggningstillgångar		-70,9	-42,4
Avyttring av materiella anläggningstillgångar		1,3	-
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar		-2 139,2	-1 653,4
Avyttring av immateriella anläggningstillgångar		4,1	-
Förvärv av dotterföretag/rörelse, netto likvidpåverkan		-4 590,8	-905,6
Förvärv av övriga värdepapper		-22,3	-28,5
Försäljning av övriga värdepapper		13,0	1,3
Förändring av långfristiga lån		-	-5,5
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-6 804,8	-2 634,1
Finansieringsverksamheten			
Nyemission		14 988,3	-
Emissionskostnader		-292,9	-1,2
Upptagna lån		184,8	470,7
Erhållen utdelning		-	5,2
Amortering av lån och checkkredit		-154,9	-
Utbetalda pensioner		-	-1,3
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		14 725,3	473,4
Årets kassaflöde			
Likvida medel och kortfristiga placeringar vid årets början		2 510,3	2 929,1
Kursdifferens i likvida medel		-29,9	13,6
Likvida medel och kortfristiga placeringar vid årets slut	45	14 299,9	2 510,4

RESULTATRÄKNING, MODERFÖRETAGET

MSEK	Not	Apr 2020– mar 2021	Apr 2019– mar 2020
Nettoomsättning	3	796,0	495,9
Övriga rörelseintäkter	4	0,0	11,1
Summa rörelsens intäkter		796,0	507,0
Rörelsens kostnader			
Övriga externa kostnader	5, 7	–35,8	–64,3
Personalkostnader	6	–22,0	–12,8
Avskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	13, 14, 18, 19, 21	–416,8	–333,3
Övriga rörelsekostnader		–21,4	-
Summa rörelsens kostnader		–496,0	–410,4
Rörelseresultat		300,0	96,6
Resultat från finansiella poster:			
Resultat från finansiella anläggningstillgångar	8	–556,3	39,7
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	9	261,8	83,0
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	10	–48,4	–21,5
Summa finansiella poster		–342,9	101,2
Resultat efter finansiella poster		–42,9	197,8
Bokslutsdispositioner			
Bokslutsdispositioner	11	229,6	–60,0
Resultat före skatt		186,7	137,8
Skatt på årets resultat	12	–39,7	–29,7
Årets resultat		147,0	108,1

BALANSRÄKNING, MODERFÖRETAGET

MSEK	Not	31 mar 2021	31 mar 2020
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Färdigställda utvecklingsprojekt	13	282,3	230,9
IP-rättigheter	14	112,6	152,8
Pågående projekt	18	10,1	10,1
Övriga immateriella anläggningstillgångar	19	4,0	0,0
		409,0	393,8
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	21	3,7	1,6
		3,7	1,6
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	23	5 445,8	2 477,0
Fordringar hos koncernföretag	24	5 435,9	266,6
Andelar i intressebolag	25	0,0	70,0
Andelar i övriga bolag	27	17,6	0,0
Övriga långfristiga fordringar	29	34,9	0,0
Uppskjuten skattefordran	28	22,0	0,0
		10 956,2	2 813,6
Summa anläggningstillgångar		11 368,9	3 209,0
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar		0,0	10,1
Fordringar hos koncernföretag		2 744,2	895,3
Aktuell skattefordran		22,1	3,5
Övriga fordringar		20,3	6,8
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	30	95,8	10,9
		2 882,4	926,6
Kortfristiga placeringar			
Kortfristiga placeringar		195,5	192,7
		195,5	192,7
Kassa och bank			
Kassa och bank		12 198,1	1 761,8
		12 198,1	1 761,8
Summa omsättningstillgångar		15 276,1	2 881,1
SUMMA TILLGÅNGAR		26 645,0	6 090,1

BALANSRÄKNING, MODERFÖRETAGET FORTSÄTTNING

MSEK	Not	31 mar 2021	31 mar 2020
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
<i>Eget kapital</i>			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	31	1,3	0,9
Fond för utvecklingsutgifter		292,5	241,1
		293,8	242,0
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	32	20 330,5	5 396,9
Balanserat resultat		5 281,7	-171,9
Årets resultat		147,0	108,1
		25 759,2	5 333,1
Summa eget kapital		26 053,0	5 575,1
<i>Obeskattade reserver</i>			
Ackumulerade överavskrivningar	34	0,0	9,3
Periodiseringsfonder	35	117,4	131,3
		117,4	140,6
<i>Avsättningar</i>			
Övriga avsättningar	37	220,9	3,6
		220,9	3,6
<i>Långfristiga skulder</i>			
Skulder till kreditinstitut	38, 39, 41	204,8	221,7
Summa långfristiga skulder		204,8	221,7
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Checkräkningskredit	38, 39, 41	23,4	137,8
Leverantörsskulder		11,5	4,6
Skulder till koncernföretag		4,9	0,0
Övriga skulder		1,0	1,1
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	40	8,1	5,6
Summa kortfristiga skulder		48,9	149,1
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		26 645,0	6 090,1

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL, MODERFÖRETAGET

MSEK	Bundet eget kapital		Fritt eget kapital		Summa eget kapital
	Aktie-kapital	Fond för utvecklingsutgifter	Överkurs-fond	Balanserat resultat inkl årets resultat	
Ingående balans 2019-04-01	0,9	193,5	4 976,1	-27,2	5 143,3
Årets resultat	-	-	-	108,1	108,1
Transaktioner med ägare					
Nyemission	0,0	-	324,8	-	324,8
Emissionskostnader	-	-	-1,2	-	-1,2
Skatteeffekt	-	-	0,1	-	0,1
Summa	0,0	-	323,7	-	323,7
Omföring mellan poster i eget kapital					
Fond för utvecklingsutgifter	-	47,6	-	-47,6	-
Överkursfond	-	-	97,1	-97,1	-
Summa	-	47,6	97,1	-144,7	-
Vid årets utgång 2020-03-31	0,9	241,1	5 396,9	-63,8	5 575,1
Ingående balans 2020-04-01	0,9	241,1	5 396,9	-63,8	5 575,1
Årets resultat	-	-	-	147,0	147,0
Transaktioner med ägare					
Nyemission	0,4	-	20 560,9	-	20 561,3
Emissionskostnader	-	-	-292,2	-	-292,2
Skatteeffekt	-	-	61,8	-	61,8
Summa	0,4	-	20 330,5	-	20 330,9
Omföring mellan poster i eget kapital					
Fond för utvecklingsutgifter	-	51,4	-	-51,4	0
Överkursfond	-	-	-5 396,9	5 396,9	0
Summa	-	51,4	-5 396,9	5 345,5	0
Vid årets utgång 2021-03-31	1,3	292,5	20 330,5	5 428,7	26 053,0

KASSAFLÖDEANALYS, MODERFÖRETAGET

MSEK	Not	Apr 2020– mar 2021	Apr 2019– mar 2020
Den löpande verksamheten			
Resultat efter finansiella poster		-42,9	197,8
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	44	1 220,3	342,7
		1 177,4	540,5
Betald inkomstskatt		-80,7	-26,3
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital		1 096,7	514,2
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning(-)/Minskning(+) av rörelsefordringar		-981,8	-525,2
Ökning(+)/Minskning(-) av rörelseskulder		13,5	1,1
Kassaflöde från den löpande verksamheten		128,4	-9,9
Investeringsverksamheten			
Förvärv av aktier i dotterföretag		-2 970,1	-316,3
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar		-431,1	-383,7
Förvärv av materiella anläggningstillgångar		-2,9	-1,7
Förvärv av finansiella anläggningstillgångar		-57,5	-
Återbetalda lån från koncernföretag		0,3	-
Lån till koncernföretag		-863,1	-
Avyttring av dotterbolag / verksamheter		71,0	-
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-4 253,4	-701,7
Finansieringsverksamheten			
Nyemission		14 988,3	-
Emissionskostnader		-292,9	-1,2
Checkkrediter		-114,4	-
Upptagna lån		-	127,8
Amortering av lån		-16,9	-
Lämnade lån till koncernföretag		-	-111,7
Lämnade koncernbidrag		-	-15,0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		14 564,1	-0,1
Årets kassaflöde			
Likvida medel och kortfristiga placeringar vid årets början		1 954,5	2 666,2
Likvida medel och kortfristiga placeringar vid årets slut	45	12 393,6	1 954,5

NOTER (BELOPP I MSEK OM INGET ANNAT ANGES)

NOT 1 REDOVISNINGSPRINCIPER

Årsredovisningen har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd BFNAR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning (K3).

Moderföretaget tillämpar samma redovisningsprinciper som koncernen utom i de fall som anges nedan under avsnittet "Redovisningsprinciper i moderföretaget".

Redovisningsprinciperna är oförändrade jämfört med tidigare år.

Tillgångar, avsättningar och skulder har värderats till anskaffningsvärden om inget annat anges nedan.

Immateriella tillgångar

Färdigställda utvecklingsprojekt

Redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar. Anskaffningsvärdet utgörs av samtliga direkt hänförbara utgifter. Indirekta tillverkningskostnader som utgör en väsentlig del av den sammanlagda tillverkningskostnaden och uppgår till mer än ett obetydligt belopp räknas in i anskaffningsvärdet. Avskrivning sker med degressiv avskrivning över tillgångens beräknade nyttjandeperiod. Avskrivningen redovisas som kostnad i resultaträkningen.

IP rättigheter

IP-rättigheter som förvärvats är redovisade till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar. Avskrivning sker linjärt över tillgångens beräknade nyttjandeperiod och redovisas som kostnad i resultaträkningen.

Publicerings- och distributionsrelationer

Publicerings- och distributionsrelationer som förvärvats är redovisade till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar. Avskrivning sker linjärt över tillgångens beräknade nyttjandeperiod och redovisas som kostnad i resultaträkningen.

Filmrättigheter

Filmrättigheter som förvärvats är redovisade till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar. Avskrivning sker med degressiv avskrivning över tillgångens beräknade nyttjandeperiod.

Goodwill

Goodwill redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar. Avskrivningar sker linjärt över tillgångens beräknade nyttjandeperiod och redovisas som kostnad i resultaträkningen.

Pågående utveckling av spelprojekt (aktivering av upparbetade immateriella anläggningstillgångar)

Aktiveringsmodellen: Samtliga utgifter som uppkommer under utvecklingsfasen aktiveras när följande förutsättningar är uppfyllda; företaget avsikt är att färdigställa den immateriella tillgången samt att använda eller sälja den och företaget har förutsättningar att använda eller sälja tillgången, det är tekniskt möjligt för företaget att färdigställa den immateriella tillgången så att den kan användas eller säljas och det finns adekvata tekniska, ekonomiska och andra resurser för att fullfölja utvecklingen och för att använda eller sälja tillgången, det är sannolikt att den immateriella anläggningstillgången kommer att generera framtida ekonomiska fördelar och företaget

kan på ett tillförlitligt sätt beräkna de utgifter som är hänförliga till tillgången under dess utveckling.

Övriga immateriella anläggningstillgångar

Övriga immateriella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar. Avskrivningar sker linjärt över tillgångens beräknade nyttjandeperiod och redovisas som kostnad i resultaträkningen.

Upparbetade immateriella tillgångar	Nyttjandeperiod
Färdigställda spelutvecklingsprojekt	2 år
Filmrättigheter	0-4 år

Förvärvade immateriella tillgångar

Övriga immateriella anläggningstillgångar	5 år
IP-rättigheter	5 år
Publicerings- och distributionsrelationer	5 år
Goodwill	5 år

Pågående utveckling av spelprojekt

Nedskrivningsprövningar sker årligen av pågående spelutvecklingsprojekt samt om det finns indikationer på att återvinningsvärdet av ett pågående spelutvecklingsprojekt är lägre än det redovisade värdet. Om det redovisade värdet överstiger tillgångens återvinningsvärde utförs en nedskrivning så att tillgångens redovisade värde matchar återvinningsvärdet.

Materiella anläggningstillgångar

Materiella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar. I anskaffningsvärdet ingår förutom inköpspriset även utgifter som är direkt hänförliga till förvärvet.

Tillkommande utgifter

Tillkommande utgifter som uppfyller tillgångskriteriet räknas in i tillgångens redovisade värde. Utgifter för löpande underhåll och reparationer redovisas som kostnader när de uppkommer. Avskrivning sker linjärt över tillgångens beräknade nyttjandeperiod eftersom det återspeglar den förväntade förbrukningen av tillgångens framtida ekonomiska fördelar. Avskrivningen redovisas som kostnad i resultaträkningen.

	Nyttjandeperiod
Byggnader	33-40 år
Inventarier, verktyg och installationer	3-14 år

Nedskrivningar - materiella och immateriella anläggningstillgångar samt andelar i koncernföretag

Vid varje balansdag bedöms om det finns någon indikation på att en tillgångs värde är lägre än dess redovisade värde. Om en sådan indikation finns, beräknas tillgångens återvinningsvärde.

Återvinningsvärdet är det högsta av verkligt värde med avdrag för försäljningskostnader och nyttjandevärde. Nyttjandevärdet beräknas som nuvärdet av de framtida kassaflöden som tillgången väntas ge upphov till i den löpande verksamheten samt när den avyttras eller utträngs. Den diskonteringsränta som används är före skatt och återspeglar marknadsmissiga bedömningar av pengars tidsvärde och de risker som avser tillgången. En tidigare nedskrivning återförs endast om de skäl som låg till grund för beräkningen av återvinningsvärdet vid den senaste nedskrivningen har förändrats.

Leasing

Leasetagare

Alla leasingavtal har klassificerats som finansiella eller operationella leasingavtal. Ett finansiellt leasingavtal är ett leasingavtal enligt vilka de risker och fördelar som är förknippade med att äga en tillgång i allt väsentligt överförs från leasegivaren till leasetagaren. Ett operationellt leasingavtal är ett leasingavtal som inte är ett finansiellt leasingavtal.

– Finansiella leasingavtal

Rättigheter och skyldigheter enligt finansiella leasingavtal redovisas som tillgång och skuld i balansräkningen. Vid det första redovisningstillfället värderas tillgången och skulden till det lägsta av tillgångens verkliga värde och nuvärdet av minimileaseavgifterna. Utgifter som är direkt hänförliga till ingående och upplägg av leasingavtalet läggs till det belopp som redovisas som tillgång.

Efter det första redovisningstillfället fördelas minimileaseavgifterna på ränta och amortering av skulden enligt effektivräntemetoden. Variabla avgifter redovisas som kostnader det räkenskapsår de uppkommit.

Den leasade tillgången skrivs av över nyttjandeperioden.

– Operationella leasingavtal

Leasingavgifterna enligt operationella leasingavtal, inklusive förhöjd förstagångshyra men exklusive utgifter för tjänster som försäkring och underhåll, redovisas som kostnad linjärt över leasingperioden.

Poster i utländsk valuta

Monetära poster i utländsk valuta räknas om till balansdagens kurs. Icke-monetära poster räknas inte om utan redovisas till kursen vid anskaffningstillfället.

Icke-monetära poster som värderas till verkligt värde i utländsk valuta ska räknas om till valutakursen den dag då det verkliga värdet fastställdes. Andra icke-monetära poster räknas inte om utan redovisas till kursen vid anskaffningstidpunkten.

Valutakursdifferenser som uppkommer vid reglering eller omräkning av monetära poster redovisas i resultaträkningen det räkenskapsår de uppkommer.

Nettoinvesteringar i utlandsverksamhet

En valutakursdifferens som avser en monetär post som utgör en del av en nettoinvestering i en utlandsverksamhet och som är värderad utifrån anskaffningsvärde redovisas i koncernredovisningen som en separat komponent direkt i eget kapital.

Omräkning av utlandsverksamheter

Tillgångar och skulder, inklusive goodwill och andra koncernmässiga över- och undervärden, räknas om till redovisningsvalutans balansdagskurs. Intäkter och kostnader räknas om till en kurs som utgör en approximation av den faktiska kursen - en genomsnittlig kurs. Valutakursdifferenser som uppkommer vid omräkningen redovisas direkt mot eget kapital.

Varulager

Varulagret är upptaget till det lägsta av anskaffningsvärdet och nettoförsäljningsvärdet per balansdagen. Med nettoförsäljningsvärde avses varornas beräknade försäljningspris minskat med försäljningskostnader. Därvid har inkuransrisk beaktats.

Finansiella tillgångar och skulder

Finansiella tillgångar och skulder redovisas i enlighet med kapitel 11 (Finansiella instrument värderade utifrån anskaffningsvärdet) i BFNAR 2012:1.

Redovisning i och borttagande från balansräkningen

En finansiell tillgång eller finansiell skuld tas upp i balansräkningen när företaget blir part i instrumentets avtalsmässiga

villkor. En finansiell tillgång tas bort från balansräkningen när den avtalsenliga rätten till kassaflödet från tillgången har upphört eller reglerats. Detsamma gäller när de risker och fördelar som är förknippade med innehavet i allt väsentligt överförs till annan part och företaget inte längre har kontroll över den finansiella tillgången. En finansiell skuld tas bort från balansräkningen när den avtalade förpliktelsen fullgjorts eller upphört.

Värdering av finansiella tillgångar

Finansiella tillgångar värderas vid första redovisningstillfället till anskaffningsvärde, inklusive eventuella transaktionsutgifter som är direkt hänförliga till förvärvet av tillgången.

Finansiella omsättningstillgångar värderas efter första redovisningstillfället till det lägsta av anskaffningsvärdet och nettoförsäljningsvärdet på balansdagen.

Kundfordringar och övriga fordringar som utgör omsättningstillgångar värderas individuellt till det belopp som beräknas inflyta.

Finansiella anläggningstillgångar värderas efter första redovisningstillfället till anskaffningsvärde med avdrag för eventuella nedskrivningar och med tillägg för eventuella uppskrivningar.

Räntebärande finansiella tillgångar värderas till upplupet anskaffningsvärde med tillämpning av effektivräntemetoden.

Derivatinstrument som utgör finansiella tillgångar och för vilka säkringsredovisning inte har tillämpats (se nedan) värderas efter det första redovisningstillfället till det lägsta av anskaffningsvärdet och nettoförsäljningsvärdet på balansdagen.

Värdering av finansiella skulder

Finansiella skulder värderas till upplupet anskaffningsvärde. Utgifter som är direkt hänförliga till upptagande av lån korregerar lånets anskaffningsvärde och periodiseras enligt effektivräntemetoden.

Derivatinstrument med negativt värde och för vilka säkringsredovisning inte tillämpats (se nedan) redovisas som finansiella skulder och värderas till det belopp som för företaget är mest förmånligt om förpliktelsen regleras eller överlåts på balansdagen.

Säkringsredovisning

Säkringsredovisning tillämpas endast då det finns en ekonomisk relation mellan säkringsinstrumentet och den säkrade posten som överensstämmer med företagets mål för riskhantering. Dessutom krävs att säkringsförhållandet förväntas vara mycket effektivt under den period för vilken säkringen har identifierats samt att säkringsförhållandet och företagets mål för riskhantering och riskhanteringsstrategi avseende säkringen är dokumenterade senast när säkringen ingår.

(i) Säkring av fordringar och skulder i utländsk valuta

Vid säkring av fordringar och skulder i utländsk valuta med valutaterminer värderas den underliggande fordran eller skulden till terminskurs. Om terminspremien, dvs. skillnaden mellan avistakursen den dagen terminen ingicks och terminskursen, är väsentligt värderas dock underliggande fordran eller skuld till avistakursen den dagen terminen ingicks. Terminspremien periodiseras då över terminens löptid som räntekostnad eller ränteintäkt

(ii) Säkring av bindande åtaganden och prognostiserade transaktioner i utländsk valuta

Resultatet av säkringar av bindande åtaganden och mycket sannolika prognostiserade transaktioner i utländsk valuta redovisas samtidigt som den säkrade transaktionen påverkar resultaträkningen.

Ersättningar till anställda

Ersättningar till anställda efter avslutad anställning

– Klassificering

Planer för ersättningar efter avslutad anställning klassificeras som antingen avgiftsbestämda eller förmånsbestämda.

Vid avgiftsbestämda planer betalas fastställda avgifter till ett annat företag, normalt ett försäkringsföretag, och företaget har inte längre någon förpliktelse till den anställde när avgiften är betald. Storleken på den anställdes ersättningar efter avslutad anställning är beroende av de avgifter som har betalats och den kapitalavkastning som avgifterna ger.

Vid förmånsbestämda planer har företaget en förpliktelse att lämna de överenskomna ersättningarna till nuvarande och tidigare anställda. Företaget bär i allt väsentligt dels risken att ersättningarna kommer att bli högre än förväntat (aktuariell risk), dels risken att avkastningen på tillgångarna avviker från förväntningarna (investeringsrisk). Investeringsrisk föreligger även om tillgångarna är överförda till ett annat företag.

Koncernen har både förmåns- och avgiftsbestämda pensionsplaner.

– Avgiftsbestämda planer

Avgifterna för avgiftsbestämda planer redovisas som kostnad. Obetalda avgifter redovisas som skuld.

– Förmånsbestämda planer

Bolaget har valt att tillämpa de förenklingsregler som finns i BFNAR 2012:1. Pensionsförpliktelser i koncernens utländska dotterföretag redovisas på samma sätt som i det utländska dotterföretaget.

Ersättningar vid uppsägning

Ersättningar vid uppsägningar, i den omfattning ersättningen inte ger företaget några framtida ekonomiska fördelar, redovisas endast som en skuld och en kostnad när företaget har en legal eller informell förpliktelse att antingen

- avsluta en anställds eller en grupp av anställdas anställning före den normala tidpunkten för anställningens upphörande, eller
- lämna ersättningar vid uppsägning genom erbjudande för att uppmuntra frivillig avgång.

Ersättningar vid uppsägningar redovisas endast när företaget har en detaljerad plan för uppsägningen och inte har någon realistisk möjlighet att annullera planen.

Skatt

Skatt på årets resultat i resultaträkningen består av aktuell skatt och uppskjuten skatt. Aktuell skatt är inkomstskatt för innevarande räkenskapsår som avser årets skattepliktiga resultat och den del av tidigare räkenskapsårs inkomstskatt som ännu inte har redovisats. Uppskjuten skatt är inkomstskatt för skattepliktigt resultat avseende framtida räkenskapsår till följd av tidigare transaktioner eller händelser.

Uppskjuten skatteskuld redovisas för alla skattepliktiga temporära skillnader. Uppskjuten skattefordran redovisas för avdragsgilla temporära skillnader och för möjligheten att i framtiden använda skattemässiga underskottsavdrag. Värderingen baseras på hur det redovisade värdet för motsvarande tillgång eller skuld förväntas återvinnas respektive regleras. Beloppen baseras på de skattesatser och skatteregler som är beslutade per balansdagen och har inte nuvärdesberäknats.

Uppskjutna skatteskulder eller uppskjutna skattefordringar för temporära skillnader som hänför sig till investering i dotterföretag, filialer, intresseföretag eller gemensamt styrda företag redovisas inte om tidpunkten för återföring av de temporära skillnaderna kan styras och det inte är uppenbart

att den temporära skillnaden kommer att återföras inom en överskådlig framtid.

Uppskjutna skattefordringar har värderats till högst det belopp som sannolikt kommer att återvinnas baserat på innevarande och framtida skattepliktiga resultat. Värderingen omprövas varje balansdag.

I koncernbalansräkningen delas obeskattade reserver upp på uppskjuten skatt och eget kapital.

Eventualförpliktelser

En eventualförpliktelse är:

- En möjlig förpliktelse som till följd av inträffade händelser och vars förekomst endast kommer att bekräftas av en eller flera osäkra framtida händelser, som inte helt ligger inom företagets kontroll, inträffar eller uteblir, eller
- En befintlig förpliktelse till följd av inträffade händelser, men som inte redovisas som skuld eller avsättning eftersom det inte är sannolikt att ett utflöde av resurser kommer att krävas för att reglera förpliktelsen eller förpliktelsens storlek inte kan beräknas med tillräcklig tillförlitlighet.

Eventualförpliktelser är en sammanfattande beteckning för sådana garantier, ekonomiska åtaganden och eventuella förpliktelser som inte tas upp i balansräkningen.

Intäkter

Intäkter genereras primärt genom försäljningen av interaktivt underhållningsinnehåll och tjänster, främst för konsol, PC och mobila plattformar, samt genom licensiering av våra varumärken och medieinnehåll. Sammanfattningsvis består våra intäkter av:

Försäljning av produkter – Hela spel och film (digitalt och fysiskt). Detta ger typiskt sett tillgång till spelets huvudsakliga innehåll, primärt för konsol- och PC-plattformar. Nedladdningsbart innehåll (digitalt) som ger spelare möjlighet att köpa tilläggsinnehåll i spelet efter att ha köpt hela spelet.

Licensintäkter (licensintäkter relaterat till varumärken och medieinnehåll) – Tredje part har rätt att använda, till exempel GAAS och game pass. Försäljning av varumärken till tredje part. Andra royalty intäkter (till exempel rörlig ersättning som del av ersättning för utvecklingstjänster).

Utvecklingstjänster till exempel work for hire.

Övriga intäkter relaterar till kärnverksamheten.

Kriterier för redovisning av intäkter

När koncernen bedömer huruvida en intäkt ska rapporteras enligt K3-principerna följs en 5-steps process.

1. Enheten har överfört de väsentliga riskerna och förmåner förknippade med ägande av de sålda varorna till kund
2. Enheten har varken något sådant engagemang i den löpande förvaltningen som vanligtvis förknippas med ägande och inte heller utövar någon reell kontroll över de sålda varorna
3. De utgifter som uppkommit eller som förväntas uppkomma till följd av transaktionen kan beräknas på ett tillförlitligt sätt
4. Det är troligt att de ekonomiska fördelarna med transaktionen kommer tillfalla enheten
5. Storleken på intäkterna kan mätas på ett tillförlitligt sätt

Försäljning av produkter

Hela spel och nedladdningsbart innehåll (DLC)

För fysiska hela spel redovisar Embracer intäkten då varorna har levererats till våra kunder.

För digital nedladdning av hela spel sålda till kunder, redovisar Embracer intäkten då spelet eller DLC är tillgängligt för nedladdning eller är aktiverad för gameplay, dvs då kriterierna för intäktsredovisning ovan är uppfyllda.

Överväganden gällande huvudman och agent

Embracer utvärderar försäljningen av våra produkter och vårt innehåll via tredje parts digitala butiker, som Microsofts Xbox Games Store, Sonys PSN, Apple App Store, Epic och Steam, för att avgöra huruvida våra intäkter ska rapporteras brutto eller netto, justerat för avgifter som erhålls av butiken. Viktiga faktorer som Embracer utvärderar när vi avgör om Embracer är huvudman (bruttoreportering) eller agent (nettorapportering) inkluderar men är inte begränsat till:

1. Vilken part har huvudansvaret för att fullgöra löftet om att leverera produkten eller tjänsten;
2. Vilken part beslutar om priset för produkten eller tjänsten.

Försäljningsincitament

Försäljningsincitament och annan ersättning som vi ger till våra kunder, så som rabatter och ersättning för produktplacering, justerar transaktionspriset för våra produkter och minskar intäkterna.

Försäljning av film, merchandise, hårdvara och liknande produkter

För försäljning av film, merchandise, hårdvara och liknande produkter, vänligen se kriterier för intäktsredovisning ovan.

Licens- och royaltyintäkter

Licens- och royaltyintäkter genereras från

1. En tredje part använder våra tillgångar (varumärken),
2. Försäljningen av ett varumärke till tredje part, eller
3. Annan rörlig ersättning för utvecklingstjänster

Den övergripande principen är att licens- och royaltyintäkter redovisas som intäkter periodiserade i enlighet med överenskommelsens ekonomiska innebörd om det är troligt att ekonomiska fördelar kommer tillfalla enheten och storleken på intäkten kan mätas på ett tillförlitligt sätt.

Licensiering av varumärke

Intäkter från licensiering av varumärken (till exempel Game-Pass) inkluderar primärt licensiering av vårt medieinnehåll. Fasta avgifter från kunder för licensiering av vårt medieinnehåll redovisas vanligtvis som intäkt då kontrollen har överförts till kunden, vilket kan ske direkt eller över tid beroende på det individuella avtalet.

Royaltybetalningar som överstiger en minimumgaranti redovisas vanligtvis som intäkt då den licensierade produkten säljs av licensinnehavaren.

Minimumgaranti

Vissa avtal med kunder kan inkludera minimumgarantier. Redovisningen av intäkter kopplade till dessa avtal beror på det individuella avtalet. Redovisningen av intäkter från minimumgarantier sker då principerna för intäktsredovisning är uppfyllda.

Returer och prisskydd

Avsättningar för returer och prisskydd behöver övervägas när man använder kriterierna för intäktsredovisning. Avsättningar för returer och prisskydd minskar intäkterna.

Utvecklingstjänster

Work-For-Hire projekt

Intäkter från Work-For-Hire projekt redovisas genom successiv vinstavräkning.

Ytterligare royalties relaterat till projekt redovisas som intäkter då royaltyns krav är uppfyllda.

Ränta, royalty och utdelning

Intäkter redovisas när de ekonomiska fördelarna som är förknippade med transaktionen sannolikt kommer att tillfalla företaget samt när inkomsten kan beräknas på ett tillförlitligt sätt. Ränta redovisas som intäkt enligt effektivräntemetoden. Royalty periodiseras i enlighet med överenskommelsens ekonomiska innebörd. Utdelning redovisas när ägarens rätt att erhålla betalningen har säkerställts.

Koncernredovisning

Dotterföretag

Dotterföretag är företag i vilka moderföretaget direkt eller indirekt innehar mer än 50 procent av röstetalet eller på annat sätt har ett bestämmande inflytande. Bestämmande inflytande innebär en rätt att utforma ett företags finansiella och operativa strategier i syfte att erhålla ekonomiska fördelar. Redovisningen av rörelseförvärv bygger på enhetssynen. Det innebär att förvärvsanalysen upprättas per den tidpunkt då förvärvaren får bestämmande inflytande. Från och med denna tidpunkt ses förvärvaren och den förvärvade enheten som en redovisningsenhet. Tillämpningen av enhetssynen innebär vidare att alla tillgångar (inklusive goodwill) och skulder samt intäkter och kostnader medräknas i sin helhet även för delägda dotterföretag.

Anskaffningsvärdet för dotterföretag beräknas till summan av verkligt värde vid förvärvstidpunkten för erlagda tillgångar med tillägg av uppkomna och övertagna skulder samt emitterade eget kapitalinstrument, utgifter som är direkt hänförliga till rörelseförvärvet samt eventuell tilläggsköpeskilling. I förvärvsanalysen fastställs det verkliga värdet, med några undantag, vid förvärvstidpunkten av förvärvade identifierbara tillgångar och övertagna skulder samt innehav utan bestämmande inflytande. Innehav utan bestämmande inflytande värderas till verkligt värde vid förvärvstidpunkten. Från och med förvärvstidpunkten inkluderas i koncernredovisningen det förvärvade företagens intäkter och kostnader, identifierbara tillgångar och skulder liksom eventuell uppkommen goodwill eller negativ goodwill.

Intresseföretag

Aktieinnehav i intresseföretag, i vilka koncernen har lägst 20% och högst 50% av rösterna eller på annat sätt har ett betydande inflytande över den driftsmässiga och finansiella styrningen, redovisas enligt kapitalandelsmetoden. Kapitalandelsmetoden innebär att det i koncernen redovisade värdet på aktier i intresseföretag motsvaras av koncernens andel i intresseföretagens egna kapital, eventuella restvärden på koncernmässiga över- och undervärden, inklusive goodwill och negativ goodwill reducerat med eventuella internvinster. I koncernens resultaträkning redovisas som "Andel i intresseföretags resultat" koncernens andel i intresseföretagens resultat efter skatt justerat för eventuella avskrivningar på eller upplösningar av förvärvade över- respektive undervärden, inklusive avskrivning på goodwill/ upplösning av negativ goodwill. Erhållna utdelningar från intresseföretag minskar redovisat värde. Vinstandelar upparbetade efter förvärven av intresseföretagen som ännu inte realiserats genom utdelning, avsätts till kapitalandelsfonden.

Eliminering av transaktioner mellan koncernföretag, intresseföretag och gemensamt styrda företag

Koncerninterna fordringar och skulder, intäkter och kostnader och orealiserade vinster eller förluster som uppkommer vid transaktioner mellan koncernföretag elimineras i sin helhet.

Avsättningar

En avsättning redovisas i balansräkningen när företaget har en legal eller informell förpliktelse till följd av en inträffad händelse och det är sannolikt att ett utflöde av resurser krävs för att reglera förpliktelsen och en tillförlitlig uppskattning av beloppet kan göras. Vid första redovisningstillfället värderas avsättningar till den bästa uppskattningen av det belopp som kommer att krävas för att reglera förpliktelsen på balansdagen. Avsättningarna omprövas varje balansdag.

Redovisningsprinciper i moderföretaget

Redovisningsprinciperna i moderföretaget överensstämmer med de ovan angivna redovisningsprinciperna i koncernredovisningen utom i nedanstående fall.

Finansiella tillgångar och skulder

– Andelar i dotterföretag, intresseföretag och gemensamt styrda företag

Andelar i dotterföretag, intresseföretag och gemensamt styrda företag redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade nedskrivningar. I anskaffningsvärdet ingår förutom inköpspriset även utgifter som är direkt hänförliga till förvärvet.

– Obeskattade reserver

Obeskattade reserver redovisas med bruttobelopp i balansräkningen, inklusive den uppskjutna skatteskuld som är hänförlig till reserven. Förändringar av obeskattade reserver redovisas som bokslutsdispositioner i resultaträkningen.

– Förväntad utdelning

Eftersom moderföretaget innehar mer än hälften av rösterna för samtliga andelar i dotterföretaget redovisas utdelning när rätten att få utdelning bedöms som säker och kan beräknas på ett tillförlitligt sätt.

– Koncernbidrag och aktieägartillskott

Koncernbidrag som erhållits/lämnats redovisas som en bokslutsdisposition i resultaträkningen. Det erhållna/lämnade koncernbidraget har påverkat företagets aktuella skatt.

Aktieägartillskott som lämnas utan att emitterade aktier eller andra instrument erhållits i utbyte redovisas i balansräkningen som en ökning av andelens redovisade värde.

NOT 2 UPPSKATTNINGAR OCH BEDÖMNINGAR

Upprättandet av bokslut och tillämpning av redovisningsprinciper, baseras ofta på ledningens bedömningar, uppskattningar och antaganden som anses vara rimliga vid den tidpunkt då bedömningen görs. Uppskattningar och bedömningar är baserade på historiska erfarenheter och ett antal andra faktorer, som under rådande omständigheter anses vara rimliga. Resultatet av dessa används för att bedöma de redovisade värdena på tillgångar och skulder, som inte annars framgår tydligt från andra källor. Det verkliga utfallet kan avvika från dessa uppskattningar och bedömningar. Uppskattningar och antaganden ses över regelbundet. Enligt företagsledningen är väsentliga bedömningar avseende tillämpade redovisningsprinciper samt källor till osäkerhet i uppskattningar inom koncernen och moderföretaget främst relaterade till nedanstående faktorer.

Covid-19

Covid-19 och dess effekter på den reala ekonomin skapar osäkerhet och risker som kommer bestå under en tid framöver. Embracer Group agerade snabbt och resolut för att skydda anställda, bolaget och balansräkningen under 2020 och 2021. Trots pandemins olika vågor har koncernens verksamhet förblivit stabil. Embracer Group anser inte att Covid-19 kommer påverka koncernens möjligheter att utföra sin verksamhet framgent.

Intäktsredovisning

Försäljning av spel till slutanvändaren sker ibland genom plattformsägare som Steam, Epic, Sony och Microsoft. Då sker bedömningar gällande intäkter eftersom rapporter från plattformsägare kan ta upp till 60 dagar efter periodens slut. Dessa bedömningar baseras på historisk data och preliminära rapporter. Estimat som avviker från ledningens bedömningar kan leda till andra resultat för verksamheten och en annan finansiell ställning.

Utvecklingsutgifter

Tidpunkt för aktivering av utveckling: koncernens utgifter för spelutveckling aktiveras då spel är tillräckligt teknologiskt utvecklade för att bedöma deras kommersiella potential. Bedömningen av kommersiell förmåga och avkastning baseras på erfarenheter från tidigare spel. Pågående utveckling där koncernens aktiverade utvecklingskostnader inte påbörjat avskrivning (då spelet inte är färdigt för användning), är föremål för årliga nedskrivningstest. De viktigaste antagandena för dessa estimat kan ändras och därigenom ha en påverkan på koncernens resultat och finansiella position. Per den 31 mars 2021 är bedömningen att det redovisade värdet av dessa tillgångar inte överstiger deras verkliga värde. Det redovisade värdet av aktiverade utvecklingskostnader beskrivs i not 13 och 18.

Förvärv av verksamheter (sammanslagningar)

Värderingen av identifierade tillgångar och skulder i förvärvade verksamheter inkluderar poster i bolagets balansräkning, och olika poster som inte har redovisats i bolagets balansräkning, så som immateriella tillgångar. Först behöver immateriella tillgångar som kan ha ett värde identifieras, exempelvis pågående spelutveckling, spelkatalog, tekniskt expertis, varumärken osv. Normalt sett finns inga marknadspriser för dessa tillgångar och skulder och därför behöver man använda olika värderingsmetoder. Dessa metoder baseras på olika antaganden om framtida kassaflöden, omsättningstillväxt, EBIT marginaler samt skattesatser och diskonteringsräntor i olika länder. Sådana beräkningar kräver en hög grad av estimering som i

sin tur måste noga utvärderas, mätas och analyseras. Detta innebär också att preliminära beräkningar kan förändras. Alla beräkningar kopplade till förvärv kan få justerade verkliga värden upp till ett år efter slutförande av förvärvet.

Goodwill, varumärken och förvävsrelaterade tillgångar

Embracer utvärderar varje år om goodwill och förvävsrelaterade tillgångar är värderade enligt de redovisningsregler som beskrivs i Not 1. Utvärderingar genomförs i samband med nedskrivningstest och baseras på estimat och antaganden. De viktigaste antaganden som görs i denna utvärdering rör tillväxt, fritt kassaflöde och diskonteringsränta. Estimater som avviker från ledningens bedömningar kan leda till andra resultat för verksamheten och en annan finansiell ställning.

Uppskjutna skatter

Uppskjutna skattetillgångar och skatteskulder redovisas för avdragsgilla temporära skillnader och för möjligheten att i framtiden använda skattemässiga underskottsavdrag. Embracers uppskjutna skattetillgångar relaterar till skattemässiga underskottsavdrag, uppskjuten inkomst och andra temporära skillnader. De uppskjutna skatteskulderna relaterar till aktiverade utvecklingskostnader, övervärden och andra temporära skillnader. Värderingen av temporära skillnader och skattemässiga underskottsavdrag baseras på ledningens estimat om framtida beskattningsbara vinster i olika skatteområden och ledningens affärsplaner.

Skattetillgångar som härstammar från skattemässiga underskottsavdrag har uppkommit i dotterbolag som gjort förluster. Bedömningen har gjorts att underskottsavdrag kan användas mot framtida beskattningsbara vinster. Nya utvärderingar görs löpande för att bedöma den framtida förmågan att kunna nyttja uppskjutna skattetillgångar. Bedömningar gällande förmåga att kunna använda underskottsavdrag i framtiden kan förändras över tid och därmed påverka periodens skattekostnad. Redovisade värden vid varje rapporttillfälle finns i not 28.

Ledning medverkar regelbundet i bedömningar av transaktioner och estimat för möjliga utfall.

Fordringar

Fordringar redovisas netto efter reserveringar för osäkra fordringar. Avsättningen för osäkra fordringar baseras på individuell bedömning. Nettovärdet motsvarar värdet som förväntas erhållas. Nuvarande reservering bedöms som tillräcklig av företagsledningen.

Varulager

Varulagret har värderats till det lägsta av anskaffningsvärde och nettoförsäljningsvärde. Storleken av nettoförsäljningsvärdet omfattar beräkningar bland annat utifrån bedömningar av framtida försäljningspriser där bedömda prisnedsättningar beaktas. Verkligt utfall av framtida försäljningspriser kan komma att avvika från gjorda bedömningar.

Avsättningar för prisreduktioner och rabatter

Embracer gör avsättningar för förväntade rabatter och varururer vilka redovisas som en avsättning. Avsättningen baseras på förväntad försäljning av respektive titel samt förväntat antal retururer av titeln. Avsättningen görs mot grundval av antaganden och empiriska värden om prisutveckling och returgrader för olika titlar. Estimater som avviker från ledningens bedömningar kan leda till andra resultat för verksamheten och en annan finansiell ställning.

Avsättningar för tilläggsköpeskillingar

I samband med vissa förvärv har Embracer inkluderat tilläggsköpeskillingar. Dessa redovisas kontinuerligt till verkligt värde och beräkningen är baserad på ett antal bedömningar och antaganden.

Antaganden som ligger till grund för beräkningen beskrivs i not 37. Estimater som avviker från ledningens bedömningar kan leda till andra resultat för verksamheten och en annan finansiell ställning.

Enligt bolagets ledning, ger rådande utvärdering en rättvis bedömning av bolagets finansiella situation för gällande perioder.

NOT 3 NETTOOMSÄTTNING PER GEOGRAFISK MARKNAD

Nettoomsättning per geografisk marknad	KONCERNEN	
	2020/21	2019/20
Europa	4 252,8	3 211,0
USA	3 739,3	1 345,3
Sverige	112,7	113,1
Övrigt	919,4	580,0
	9 024,2	5 249,4

Nettoomsättning per geografisk marknad	MODERFÖRETAGET	
	2020/21	2019/20
Europa och övrigt	794,6	495,4
Sverige	1,4	0,5
	796,0	495,9

NOT 4 ÖVRIGA RÖRELSEINTÄKTER

	KONCERNEN	
	2020/21	2019/20
Marknadsföringsbidrag	113,8	140,9
Kursvinster på fordringar/skulder av rörelsekaraktär	-	35,8
Upplösning av reserver	27,9	19,7
Skadestånd	8,4	16,3
Försäkringsersättning	1,0	6,4
Bidrag för projektutveckling	85,3	51,8
Vinst på anläggningstillgångar	1,9	-
Övrigt	49,4	35,0
	287,7	305,9

	MODERFÖRETAGET	
	2020/21	2019/20
Kursvinster på fordringar/skulder av rörelsekaraktär	-	11,1
Övrigt	0,0	-
	0,0	11,1

Ersättning för marknadsföringsbidrag har erhållits från tredje part som del av den totala kostnaden för marknadsföring. Under året har bidrag erhållits för projektutveckling. Projektutvecklingsutgifter aktiveras i enlighet med bolagets redovisningsprinciper. Erhållna bidrag redovisas på egen rad i koncernens resultaträkning och reducerar aktiverat utvecklingsarbete för egen räkning. Rörelseresultatet påverkas inte under utvecklingstiden.

NOT 5 ARVODE OCH KOSTNADSERSÄTTNING TILL REVISORER

	KONCERNEN	
	2020/21	2019/20
EY		
Revisionsuppdrag	4,2	4,9
Skatterådgivning	0,3	0,4
Andra uppdrag	5,9	7,0
Övriga revisorer		
Revisionsuppdrag	0,5	2,5
Skatterådgivning	7,8	1,1
Andra uppdrag	7,7	2,4
	26,4	18,3

	MODERFÖRETAGET	
	2020/21	2019/20
EY		
Revisionsuppdrag	1,2	1,8
Andra uppdrag	5,2	2,2
	6,4	4,0

Med revisionsuppdrag avses granskning av årsredovisningen och bokföringen samt styrelsens och verkställande direktörens förvaltning. Andra uppdrag avser övriga arbetsuppgifter som det ankommer på företagets revisor att utföra samt rådgivning eller annat biträde som föranleds av iakttagelser vid granskning eller genomförandet av sådana övriga arbetsuppgifter. I beloppet ingår inte biträde vid förvärv av bolag då kostnader för sådana tjänster aktiveras som aktier i dotterbolag.

NOT 6 ANSTÄLLDA, PERSONALKOSTNADER OCH ARVODEN TILL STYRELSE

Medelantal anställda	varav		varav	
	2020/21	män, %	2019/20	män, %
MODERFÖRETAGET				
Sverige	13	62%	10	70%
Totalt i moderföretaget	13	62%	10	70%
DOTTERFÖRETAG				
Tyskland	521	75%	412	72%
Ryssland	440	84%	-	-
USA	360	85%	309	85%
Österrike	241	57%	189	47%
Italien	239	84%	175	83%
Sverige	231	86%	266	76%
Storbritannien	194	81%	217	81%
Tjeckien	175	84%	141	86%
Spanien	171	73%	-	-
Rumänien	135	84%	-	-
Portugal	48	96%	-	-
Ukraina	41	90%	-	-
Övriga	364	85%	137	81%
Totalt i dotterföretag	3 161	80%	1 846	77%
Koncernen totalt	3 174	80%	1 856	77%

Könsfördelning bland ledande befattningshavare	Andel kvinnor %	
	2021-03-31	2020-03-31
MODERFÖRETAGET		
Styrelsen	14%	20%
Övriga ledande befattningshavare	0%	0%
Koncernen totalt		
Styrelsen	0%	5%
Övriga ledande befattningshavare	0%	14%

FORTS. NOT 6

Löner och andra ersättningar samt sociala kostnader, inklusive pensionskostnader	2020/21		2019/20	
	Löner och ersättningar	Sociala kostnader	Löner och ersättningar	Sociala kostnader
MODERFÖRETAGET	13,6	6,3	8,9	3,9
(varav pensionskostnader)	-	(2,1) ¹⁾	-	(1,1) ¹⁾
DOTTERFÖRETAG	1 438,8	322,0	903,7	211,6
(varav pensionskostnader)	-	(76,9)	-	(65,6)
Koncernen, totalt ³⁾	1 449,4	328,3	912,6	215,5
(varav pensionskostnader)	-	(79,0) ²⁾	-	(66,7)

¹⁾ Av moderföretagets pensionskostnader avser 0,4 MSEK (0,4) företags VD och styrelse. Företagets utestående pensionsförpliktelser till dessa uppgår till - (-).

²⁾ Av koncernens pensionskostnader avser 5,8 MSEK (4,7) koncernens VD:ar och styrelser. Koncernens utestående pensionsförpliktelser till dessa uppgår till - (-).

³⁾ Några bolag har klassificerat ersättningar till egenföretagare som en lönekostnad i resultaträkningen. Totalt uppgår ersättningen till 28,6 MSEK (-). Beloppet ingår inte i summan 1 449,4 MSEK (-) MSEK i ovanstående tabell.

Löner och andra ersättningar fördelade mellan styrelseledamöter med flera och övriga anställda	2020/21		2019/20	
	Styrelse och VD	Övriga anställda	Styrelse och VD	Övriga anställda
Moderföretaget	2,8	11,8	1,7	7,2
(varav tantiem o.d.)	(-)	(-)	(-)	(-)
Dotterföretag	139,6	1,295,2	86,2	817,5
(varav tantiem o.d.)	(18,4)	(-)	(12,7)	(-)
Koncernen totalt	142,4	1,307,0	87,9	824,7
(varav tantiem o.d.)	(18,4)	(-)	(12,7)	(-)

Ledande befattningshavares ersättningar	2020/21					Finansiella instrument mm	Pensions- Summa förpliktelse
	Grundlön, styrelse-arvoden	Rörlig ersättning	Övriga förmåner	Pensions-kostnad			
Kicki Wallje Lund	0,8	1,0	-	-	-	1,8	-
Lars Wingefors (ledamot och VD)	1,0	-	0,3	0,2	-	1,5	-
Erik Stenberg	0,7	-	0,7	0,2	-	1,6	-
Jacob Jonmyren	0,3	-	-	-	-	0,3	-
Ulf Hjalmarsson	0,3	-	-	-	-	0,3	-
Matthew Karch	4,5	-	-	-	-	4,5	-
David Gardner	-	0,2	-	-	-	0,2	-
Andra ledande befattningshavare (1 person) ¹⁾	2,0	-	0,4	0,3	-	2,7	-
Summa	9,6	1,2	1,4	0,7	-	12,9	-

¹⁾ Andra ledande befattningshavare består i år av en person vilket kan jämföras med förra räkenskapsåret då det var 5 personer.

Ledande befattningshavares ersättningar	2019/20					Finansiella instrument mm	Pensions- Summa förpliktelse
	Grundlön, styrelse-arvoden	Rörlig ersättning	Övriga förmåner	Pensions-kostnad			
Kicki Wallje Lund	0,6	1,0	-	-	-	1,6	-
Lars Wingefors (ledamot och VD)	1,0	-	-	0,2	-	1,2	-
Erik Stenberg	0,7	-	-	0,2	-	0,9	-
Jacob Jonmyren	0,2	0,3	-	-	-	0,5	-
Ulf Hjalmarsson	0,2	-	-	-	-	0,2	-
Andra ledande befattningshavare (5 personer) ²⁾	11,6	0,1	0,3	1,8	-	13,8	-
Summa	14,3	1,4	0,3	2,2	-	18,2	-

²⁾ Ersättning till Andra ledande befattningshavare har utgått från det bolag de är anställda i. För övriga befattningshavare har ersättningen utgått från moderföretaget.

Avgångsvederlag

Embracer Group respektive dess VD samt CFO ska iakttä tre månaders uppsägningstid. Utöver uppsägningstiden har både VD och CFO rätt till ett avgångsvederlag motsvarande tre månadslöner, förutsatt att det är Embracer Group som sagt upp anställningsavtalet och att VD eller CFO inte har blivit avskedade.

Övriga VD:ar har en uppsägningstid i koncernen varierande mellan 3 till maximalt 6 månader där ersättning utgår tills anställningen avslutats. De övriga ledande befattningshavarna har rätt till en uppsägningstid med ersättning upp till 6 månader. Befattningshavarna ska iakttä samma uppsägningstid.

NOT 7 OPERATIONELL LEASING

Leasingavtal där företaget är leasetagare	KONCERNEN	
	2021-03-31	2020-03-31
<i>Framtida minimileaseavgifter avseende icke uppsägningsbara operationella leasingavtal</i>		
Inom ett år	121,3	72,3
Mellan ett och fem år	331,5	184,7
Senare än fem år	8,1	12,2
	460,9	269,2
	2020/21	2019/20
Räkenskapsårets kostnadsförda leasingavgifter	119,1	65,2

Leasingkostnader avser i huvudsak externa lokalhyror.

Leasingavtal där företaget är leasetagare	MODERFÖRETAGET	
	2021-03-31	2020-03-31
<i>Framtida minimileaseavgifter avseende icke uppsägningsbara operationella leasingavtal</i>		
Inom ett år	1,9	2,1
Mellan ett och fem år	-	3,6
	1,9	5,7
	2020/21	2019/20
Räkenskapsårets kostnadsförda leasingavgifter	2,2	1,3

Moderföretaget har hyrt lokaler från ett närstående bolag 2020/2021, avtalet löper tillsvidare.

NOT 8 RESULTAT FRÅN FINANSIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

	MODERFÖRETAGET	
	2020/21	2019/20
Resultat från valutakursförändring på långfristiga lån till dotterföretag	-625,8	40,4
Ränta från dotterbolag	26,8	-
Övrigt	42,7	-0,7
	-556,3	39,7

NOT 9 RÄNTEINTÄKTER OCH LIKANDE RESULTATPOSTER

	KONCERNEN	
	2020/21	2019/20
Ränteintäkter	3,2	2,6
Kursvinst	232,2	91,7
Övrigt	56,1	-
	291,5	94,3

	MODERFÖRETAGET	
	2020/21	2019/20
Ränteintäkter, koncernföretag	18,7	30,6
Ränteintäkter	2,0	0,1
Kursvinst	238,4	52,3
Övrigt	2,7	-
	261,8	83,0

NOT 10 RÄNTEKOSTNADER OCH LIKANDE RESULTATPOSTER

	KONCERNEN	
	2020/21	2019/20
Kursförluster	-0,9	-13,5
Räntekostnader, övriga	-23,4	-17,4
Övriga finansiella kostnader	-11,1	-
Räntekostnader förvärv	-52,9	-
	-88,3	-30,9

	MODERFÖRETAGET	
	2020/21	2019/20
Kursförluster, koncernföretag	-21,3	-
Kursförluster	-	-13,2
Räntekostnader	-6,9	-8,3
Räntekostnader förvärv	-10,4	-
Kursdifferenser förvärv	-4,7	-
Övrigt	-5,1	-
	-48,4	-21,5

NOT 11 BOKSLUTSDISPOSITIONER, ÖVRIGA

	MODERFÖRETAGET	
	2020/21	2019/20
Periodiseringsfond, årets förändring	23,2	-45,0
Mottagna koncernbidrag	206,4	-
Lämnade koncernbidrag	-	-15,0
	229,6	-60,0

NOT 12 SKATT PÅ ÅRET RESULTAT

Skatt på årets resultat	KONCERNEN	
	2020/21	2019/20
Aktuell skatt	-363,2	-140,8
Uppskjuten skatt	-36,0	15,2
Förändring aktuell skatteskuld	-1,1	0,1
Förändring i uppskjuten skatt	7,6	-
Total skattekostnad	-392,7	-125,5

Avstämning av effektiv skatt	2020/21		2019/20	
	Procent	Belopp	Procent	Belopp
KONCERNEN				
Resultat före skatt		680,0		408,8
Skatt enligt gällande skattesats för moderföretaget	-21,4%	-145,5	-21,4%	-87,5
Effekt av andra skattesatser för utländska dotterföretag	3,0%	20,5	-2,5%	-12,6
Avskrivning på koncernmässig goodwill	-62,8%	-426,9	-3,0%	-61,0
Andra icke-avdragsgilla kostnader	-3,4%	-23,4	-2,7%	-11,7
Ej skattepliktiga intäkter	25,5%	173,3	1,9%	31,3
Ökning av underskottsavdrag utan motsvarande aktivering av uppskjuten skatt	-1,8%	-12,0	-0,0%	-11,8
Utnyttjande av tidigare ej aktiverade underskottsavdrag	0,7%	4,7	0,9%	24,3
Skatt hänförlig till tidigare år	1,0%	6,5	-0,1%	0,1
Schablonränta på periodiseringsfond	-0,0%	-0,1	-0,0%	-0,1
Övrigt	1,5%	10,2	0,2%	3,5
Redovisad effektiv skatt	-57,7%	-392,7	-30,7%	-125,5

MODERFÖRETAGET	2020/21		2019/20	
	Procent	Belopp	Procent	Belopp
Resultat före skatt		186,7		137,8
Skatt enligt gällande skattesats för moderföretaget	-21,4%	-40,0	-21,4%	-29,5
Ej avdragsgilla kostnader	-0,1%	-0,2	-0,2%	-0,2
Ej skattepliktiga intäkter	0,3%	0,6	-	-
Schablonränta på periodiseringsfond	-0,1%	-0,1	-0,1%	-0,1
Utdelning från dotterbolag	-	-	0,1%	0,1
Redovisad effektiv skatt	-21,3%	-39,7	-21,6%	-29,7

NOT 13 FÄRDIGSTÄLLDA UTVECKLINGSPROJEKT

Ackumulerade kostnader	KONCERNEN	
	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	1 548,8	1 014,4
Årets investeringar	49,9	40,5
Rörelseförvärv	87,3	5,6
Överfört från pågående projekt	786,9	548,1
Utrangering	-16,2	-81,8
Årets omräkningsdifferenser	-33,8	22,0
Vid årets slut	2 422,9	1 548,8
Akkumulerade avskrivningar		
Vid årets början	-1 110,2	-619,5
Rörelseförvärv	-50,1	-
Årets avskrivning	-786,0	-553,8
Utrangering	16,2	81,8
Årets omräkningsdifferenser	19,8	-18,7
Vid årets slut	-1 910,3	-1 110,2
Redovisat värde vid årets slut	512,6	438,6

Ackumulerade kostnader	MODERFÖRETAGET	
	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	881,9	504,3
Förvärvat från koncernföretag	426,9	360,1
Omklassificering	-	17,5
Vid årets slut	1 308,8	881,9
Akkumulerade avskrivningar		
Vid årets början	-651,0	-349,4
Årets avskrivning	-375,5	-301,6
Vid årets slut	-1 026,5	-651,0
Redovisat värde vid årets slut	282,3	230,9

NOT 14 IP-RÄTTIGHETER

Ackumulerade kostnader	KONCERNEN	
	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	2 125,4	1 322,0
Rörelseförvärv	645,4	720,3
Årets investeringar	0,6	14,3
Avyttringar	-2,0	-3,7
Omklassificering	16,5	-
Årets omräkningsdifferens	-73,8	72,5
Vid årets slut	2 712,1	2 125,4
Akkumulerade avskrivningar		
Vid årets början	-645,6	-266,1
Årets avskrivning	-456,7	-359,4
Rörelseförvärv	-73,7	0,0
Avyttringar	-	2,1
Omklassificering	-16,5	-
Årets omräkningsdifferens	55,6	-22,2
Vid årets slut	-1 136,9	-645,6
Redovisat värde vid årets slut	1 575,2	1 479,8

Ackumulerade kostnader	MODERFÖRETAGET	
	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	264,3	134,0
Årets investeringar	-	134,0
Avyttringar	-	-3,7
Vid årets slut	264,3	264,3
Akkumulerade avskrivningar		
Vid årets början	-111,5	-82,0
Årets avskrivning	-40,2	-31,6
Avyttringar	-	2,1
Vid årets slut	-151,7	-111,5
Redovisat värde vid årets slut	112,6	152,8

NOT 15 PUBLICERINGS- OCH DISTRIBUTIONSRELATIONER

Ackumulerade kostnader	KONCERNEN	
	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	219,3	208,4
Årets omräkningsdifferens	-14,6	10,9
Vid årets slut	204,7	219,3
Akkumulerade avskrivningar		
Vid årets början	-88,4	-47,3
Årets avskrivning	-41,4	-36,6
Årets omräkningsdifferens	7,1	-4,5
Vid årets slut	-122,7	-88,4
Redovisat värde vid årets slut	82,0	130,9

NOT 16 FILMRÄTTIGHETER

Ackumulerade kostnader	KONCERNEN	
	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	571,9	276,3
Rörelseförvärv	27,4	124,3
Årets investeringar	125,8	142,6
Årets omräkningsdifferens	-45,4	28,7
Vid årets slut	679,7	571,9
Akkumulerade avskrivningar		
Vid årets början	-326,9	-137,6
Årets avskrivning	-216,9	-173,4
Årets omräkningsdifferens	27,4	-15,9
Vid årets slut	-516,4	-326,9
Redovisat värde vid årets slut	163,3	245,0

NOT 17 GOODWILL

Ackumulerade kostnader	KONCERNEN	
	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	1 780,3	906,0
Rörelseförvärv	11 988,4	829,9
Såld/utrangerad	-7,8	-
Årets omräkningsdifferenser	-707,9	44,4
Vid årets slut	13 053,0	1 780,3
Akkumulerade avskrivningar		
Vid årets början	-368,6	-75,8
Årets avskrivning	-1 924,9	-285,1
Såld/utrangerad	7,8	-
Årets omräkningsdifferenser	36,9	-7,7
Vid årets slut	-2 248,8	-368,6
Redovisat värde vid årets slut	10 804,2	1 411,7

NOT 18 PÅGÅENDE PROJEKT

Ackumulerade kostnader	KONCERNEN	
	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	2 297,1	1 203,4
Rörelseförvärv	119,5	48,3
Överfört till färdigställda utvecklingsprojekt	-786,9	-558,0
Årets investeringar	1 937,6	1 447,9
Under året avräknade förskott	-	-0,6
Utrangerad	-15,1	-
Omklassificeringar	-	17,4
Årets omräkningsdifferens	-166,5	138,7
Vid årets slut	3 385,7	2 297,1

FORTS. NOT 18

Akkumulerade avskrivningar

Vid årets början	-144,2	-88,7
Årets avskrivning	-28,8	-33,4
Årets omräkningsdifferens	-7,2	-4,7
Utrangerad	15,1	-
Omklassificeringar	-	-17,4
Vid årets slut	-165,1	-144,2
Redovisat värde vid årets slut	3 220,6	2 152,9

	MODERFÖRETAGET	
Akkumulerade kostnader	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	10,1	27,7
Omklassificeringar	-	-17,6
Årets investeringar	-	-
Redovisat värde vid årets slut	10,1	10,1

NOT 19 ÖVRIGA IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

	KONCERNEN	
Akkumulerade kostnader	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	22,2	17,0
Rörelseförvärv	7,6	2,5
Årets investeringar	25,3	8,0
Avyttringar	-1,3	-1,5
Omklassificeringar	5,6	-5,8
Årets omräkningsdifferenser	-1,6	2,0
Vid årets slut	57,8	22,2

Akkumulerade avskrivningar		
Vid årets början	-10,2	-5,6
Rörelseförvärv	-4,0	0,0
Årets avskrivning	-12,4	-4,9
Avyttringar	0,5	0,5
Omklassificeringar	-3,5	-0,9
Årets omräkningsdifferenser	3,9	0,7
Vid årets slut	-25,7	-10,2
Redovisat värde vid årets slut	32,1	12,0

	MODERFÖRETAGET	
Akkumulerade kostnader	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	-	-
Omklassificeringar	4,2	-
Årets investeringar	0,3	-
Redovisat värde vid årets slut	4,5	-

Akkumulerade avskrivningar		
Vid årets början	-	-
Årets avskrivning	-0,5	-
Omklassificeringar	-	-
Vid årets slut	-0,5	-
Redovisat värde vid årets slut	4,0	-

NOT 20 BYGGNADER OCH MARK

	KONCERNEN	
Akkumulerade kostnader	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	128,3	117,6
Årets investeringar	5,6	3,5
Rörelseförvärv	10,0	-
Avyttringar och utrangeringar	-0,9	-0,5
Årets omräkningsdifferenser	-9,9	7,7
Vid årets slut	133,1	128,3

Akkumulerade avskrivningar		
Vid årets början	-7,6	-3,6
Rörelseförvärv	-1,4	-
Årets avskrivning	-3,8	-3,7
Årets omräkningsdifferenser	0,9	-0,3
Vid årets slut	-11,9	-7,6
Redovisat värde vid årets slut	121,2	120,7

NOT 21 INVENTARIER, VERKTYG OCH INSTALLATIONER

	KONCERNEN	
Akkumulerade kostnader	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	121,6	65,7
Rörelseförvärv	65,0	39,0
Årets investeringar	60,4	10,5
Avyttringar och utrangeringar	-2,0	-0,2
Årets omräkningsdifferenser	-13,7	6,6
Vid årets slut	231,3	121,6

Akkumulerade avskrivningar		
Vid årets början	-57,8	-24,1
Rörelseförvärv	-31,5	-2,2
Årets avskrivning	-37,6	-26,4
Avyttringar och utrangeringar	0,3	0,2
Årets omräkningsdifferenser	6,1	-5,3
Vid årets slut	-120,5	-57,8
Redovisat värde vid årets slut	110,8	63,8

	MODERFÖRETAGET	
Akkumulerade kostnader	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	1,7	0,3
Årets investeringar	2,8	1,6
Omklassificeringar	-0,3	-
Avyttringar och utrangeringar	-	-0,2
Vid årets slut	4,2	1,7

Akkumulerade avskrivningar		
Vid årets början	-0,1	-0,3
Årets avskrivning	-0,4	-0,1
Avyttringar och utrangeringar	-	0,2
Vid årets slut	-0,5	-0,1
Redovisat värde vid årets slut	3,7	1,6

NOT 22 PÅGÅENDE INVESTERINGAR OCH FÖRSKOTT

Ackumulerade kostnader	KONCERNEN	
	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	-	-
Årets investeringar	0,7	-
Rörelseförvärv	5,2	-
Avyttringar och utrangeringar	-	-
Årets omräkningsdifferens	-0,1	-
Vid årets slut	5,8	-

NOT 23 ANDELAR I KONCERNFÖRETAG

Ackumulerade kostnader	MODERFÖRETAGET	
	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	2 550,3	2 019,6
Årets investeringar	2 969,8	530,7
Avyttringar	-1,0	-
Vid årets slut	5 519,1	2 550,3
Ackumulerade nedskrivningar		
Vid årets början	-73,3	-73,3
Årets nedskrivningar	-	-
Vid årets slut	-73,3	-73,3
Redovisat värde vid årets slut	5 445,8	2 477,0

Bolagsnamn, huvudkontor och land	Antal andelar	Andel i %	2021-03-31	2020-03-31
			Redovisat värde	Redovisat värde
THQ Nordic GmbH, FN366280y, Wien Österrike		100	217,8	217,8
We Sing Company Holding AB, 556997-4255, Karlstad, Sverige	500	100	0,1	0,1
House in the Woods AB, 556997-4271, Färentuna, Sverige	500	100	7,8	7,8
Mirage Game Studios AB, 559043-8437, Karlstad, Sverige	500	100	0,0	0,0
Pieces Interactive AB, 556744-4384, Skövde, Sverige	585 904	100	5,9	5,9
Experiment 101 AB, 559019-9609, Stockholm, Sverige	500	100	8,0	8,0
Coffee Stain Holding AB, 556995-0180, Skövde, Sverige	9 015	100	864,0	864,0
Koch Media Holding GmbH, 482610x, Höfen, Österrike ¹⁾	3 500	100	2 968,1	1 211,2
Bugbear Entertainment Oy, 1586716-8, Helsingfors, Finland	900	90	264,9	133,2
Saber Interactive SGS LCC, 120 780 004 0315, Sankt Petersburg, Ryssland		100	27,7	27,7
Deca Live Operations GmbH, HRB 191999B, Berlin, Tyskland	25	100	623,8	-
Embracer Group Lager 2, 559237-4010, Karlstad, Sverige	250	100	10,0	-
QL Holding AB, 556884,8369, Karlstad, Sverige	500	100	49,9	-
Saber Interactive Inc US, 32-0624055		100	75,0	-
Saber Interactive Spain SLU, B-87576872		100	7,8	-
Snapshot Games Inc. US	9 724 990	100	314,7	-
Övriga dotterföretag, vilande eller av mindre betydelse		100	0,3	1,3
			5 445,8	2 477,0

¹⁾ Under året har Koch Media Holding GmbH erhållit aktieägartillskott från Embracer om 1 745,5 MSEK (171,0 MEUR)

Rörelseförvärv under räkenskapsåret

Under året har Saber Interactive Inc, DECA Live Operations GmbH, QL holding AB och Snapshot Games Inc förvärvats av moderbolaget. Utöver ovanstående bolag har ett antal mindre förvärv skett. Se även not 46.

NOT 24 LÅNGFRISTIGA FORDRINGAR PÅ KONCERNFÖRETAG

Ackumulerade kostnader	MODERFÖRETAGET	
	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	266,6	154,7
Tillkommande fordringar	5 780,6	102,1
Årets omräkningsdifferenser	-611,3	9,8
Vid årets slut	5 435,9	266,6

NOT 25 ANDELAR I INTRESSEFÖRETAG

Ackumulerade kostnader	KONCERNEN	
	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	55,4	14,3
Rörelseförvärv	-	36,8
Årets investeringar	8,7	7,3
Omklassificering	-2,2	-0,4
Erhållen utdelning	-4,2	-5,2
Årets avyttringar	-91,6	-1,1
Årets andel i intresseföretag och gemensamt styrda företags resultat	206,4	3,6
Omräkningsdifferens	0,2	0,1
Redovisat värde vid årets slut	172,7	55,4

KONCERNEN	Kapitalandel	Rösträttsandel	Antal andelar	Bokfört värde
Ghost Ship Games ApS	30%	30%	24	31,9
Iron Gate AB	30%	30%	30	111,3
Neon Giant AB	28%	28%	25 530	10,3
Kavalri Games AB	49%	49%	5 081 901	12,3
Framebunker ApS	37%	37%	124 926	6,9
				172,7

KONCERNEN		
Org nr		Säte
Ghost Ship Games ApS	37 98 98 19	Köpenhamn, Danmark
Iron Gate AB	559203-4820	Skövde, Sverige
Neon Giant AB	559119-4070	Uppsala, Sverige
Kavalri Games AB	559164-5089	Lidingö, Sverige
Framebunker ApS	35 23 72 75	Köpenhamn, Danmark

Ackumulerade anskaffningsvärden	MODERFÖRETAGET	
	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	70,0	70,0
Årets försäljning	-70,0	-
Redovisat värde vid årets slut	0,0	70,0

NOT 26 LÅNGFRISTIGA FORDRINGAR PÅ INTRESSEFÖRETAG

Ackumulerade anskaffningsvärden	KONCERNEN	
	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	9,0	-
Rörelseförvärv	0,0	9,0
Omklassificering	-7,0	-
Lån	5,6	-
Återbetalning	-1,9	-
Omräkningsdifferens	-0,1	0,0
Redovisat värde vid årets slut	5,6	9,0

NOT 27 ÄGARINTRESSEN I ÖVRIGA FÖRETAG

Ackumulerade anskaffningsvärden	KONCERNEN	
	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	9,9	-
Årets investeringar	81,8	9,3
Omklassificering	-7,0	0,4
Omräkningsdifferens	-0,7	0,2
Redovisat värde vid årets slut	84,0	9,9

Ackumulerade anskaffningsvärden	MODERFÖRETAGET	
	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	0,0	-
Årets investeringar	17,6	-
Redovisat värde vid årets slut	17,6	0,0

NOT 28 UPPSKJUTEN SKATT

Väsentliga temporära skillnader	KONCERNEN			
	Uppskjuten skattefordran		Uppskjuten skatteskuld, långfristig	
	2021-03-31	2020-03-31	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	165,5	181,7	414,8	217,8
Förvärv av bolag	77,3	23,3	152,7	181,1
Redovisad i resultaträkning	15,6	-51,0	-14,0	-66,2
Redovisad direkt i eget kapital	21,2	-	-	-
Förändring i skattesatser	-	-	-	-0,4
Omräkningsdifferens för året	-10,5	12,0	-21,5	25,3
Övriga	-	-0,5	0,4	57,2
Vid årets slut	269,1	165,5	532,4	414,8

Väsentliga temporära skillnader	KONCERNEN			
	2021-03-31			
	Uppskjuten skattefordran	Uppskjuten skatteskuld, kortfristig	Uppskjuten skatteskuld, långfristig	Netto
Obeskattade reserver	-	-	51,3	-51,3
Immateriella tillgångar	112,6	-	352,6	-240,0
Materiella anläggningstillgångar	-0,8	-	0,9	-1,7
Övriga temporära skillnader	49,4	-	126,6	-77,2
Skattemässigt underskottsavdrag	100,2	-	-	100,2
Andra outnyttjade skatteavdrag	7,7	-	1,0	6,7
Uppskjuten skattefordran/skuld	269,1	-	532,4	-263,3
Kvittning	-	-	-	-
Uppskjuten skattefordran/skuld (netto)	269,1	-	532,4	-263,3

Väsentliga temporära skillnader	2020-03-31			
	Uppskjuten skattefordran	Uppskjuten skatteskuld, kortfristig	Uppskjuten skatteskuld, långfristig	Netto
	Obeskattade reserver	-	-	37,0
Immateriella tillgångar	34,3	-	369,0	-334,7
Materiella anläggningstillgångar	9,3	-	2,5	6,8
Övriga temporära skillnader	30,2	-	6,3	23,9
Skattemässigt underskottsavdrag	84,2	-	-	84,2
Andra outnyttjade skatteavdrag	7,5	-	-	7,5
Uppskjuten skattefordran/skuld	165,5	-	414,8	-249,3
Kvittning	-	-	-	-
Uppskjuten skattefordran/skuld (netto)	165,5	-	414,8	-249,3

Väsentliga temporära skillnader	MODERFÖRETAGET		
	2021-03-31		
	Uppskjuten skattefordran	Uppskjuten skatteskuld, långfristig	Netto
Skattemässigt underskottsavdrag	22,0	-	22,0
	22,0	-	22,0

NOT 29 ANDRA LÅNGFRISTIGA FORDRINGAR

	KONCERNEN	
	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	11,3	0,2
Rörelseförvärv	40,6	10,8
Årets investeringar	3,0	-
Omklassificering	-10,1	-
Omräkningsdifferens	-4,6	0,3
Redovisat värde vid årets slut	40,2	11,3

	MODERFÖRETAGET	
	2021-03-31	2020-03-31
Akkumulerade kostnader		
Vid årets början	-	-
Nya fordringar	39,9	-
Omräkningsdifferens	-5,0	-
Vid årets slut	34,9	0,0

NOT 30 FÖRUTBETALDA KOSTNADER OCH UPPLUPNA INTÄKTER

	KONCERNEN	
	2021-03-31	2020-03-31
Upplupna intäkter	385,8	56,2
Förutbetalda hyror	3,2	10,3
Förutbetalda kostnader	143,6	26,6
Övriga poster	1,2	16,6
	533,8	109,7

	MODERFÖRETAGET	
	2021-03-31	2020-03-31
Förutbetald hyra	0,6	0,6
Förutbetalda försäkringspremier	0,3	0,1
Förutbetalda finansieringskostnader	7,0	1,7
Förutbetalda räntekostnader	1,9	1,3
Förutbetalda kostnader	84,2	2,7
Övriga poster	1,8	3,9
	95,8	10,9

NOT 31 AKTIEKAPITAL

Aktiekapitalet i bolaget utgörs av 33 399 137 aktier av Serie A och 427 426 311 aktier av Serie B. Aktiernas är benämnda i SEK och varje aktie har ett kvotvärde om cirka 0,0027778 SEK. Varje A-aktie berättigar innehavaren till 10 röster och varje B-aktie berättigar innehavaren till 1 röst på bolagsstämmor.

NOT 32 FÖRSLAG TILL DISPOSITION AV FÖRETAGETS FRIA EGNA KAPITAL

Styrelsen föreslår att fritt eget kapital, 25 759 170 TSEK, disponeras enligt följande::

Balanseras i ny räkning	25 759 170
Summa	25 759 170

NOT 33 RESULTAT PER AKTIE

	KONCERNEN	
	2021-03-31	2020-03-31
Resultat per aktie, SEK	0,72	0,91
Årets resultat, MSEK	287,0	284,9
Vägt genomsnitt av antalet utestående aktier, tusental	398 146	311 411

I tillägg till utestående aktier per 31 mars 2021 om 460 825 448 stycken finns 3 883 736 aktier som kan bli emitterade som en del av tilläggsköpeskillingar givet att vissa kriterier är uppfyllda och detta skulle innebära en utspädning om 0,84 procent och 0,51 procent av det totala antalet aktier respektive röster. Utöver dessa finns inga utestående konverteringslån, teckningsoptioner eller liknande i Embracer Group som skulle kunna föranleda en potentiell utspädning för aktieägarna.

Årsstämman i september 2020 beslutade, i enlighet med styrelsens förslag, att bemyndiga styrelsen att intill nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen besluta om emission av B-aktier, konvertibler och/eller teckningsoptioner med rätt att konvertera till respektive teckna B-aktier, med eller utan avvikelser från aktieägares företrädesrätt, till ett antal motsvarande maximalt tio (10) procent av det totala antalet aktier i Bolaget, att betalas kontant, genom apport och/eller genom kvittning.

På en extra bolagsstämma den 16 november 2020 beslutades att bemyndiga styrelsen att intill nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen besluta om nyemission av A-aktier och B-aktier med avvikelser från aktieägares företrädesrätt att betalas kontant, genom apport och/eller genom kvittning.

På en extra bolagsstämma den 26 februari 2021 beslutades att bemyndiga styrelsen att intill nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen besluta om nyemission av B-aktier med avvikelser från aktieägares företrädesrätt att betalas kontant, genom apport och/eller genom kvittning. Styrelsen kan endast besluta om nyemission enligt ovan för att slutföra förvärvet som offentliggjordes genom ett pressmeddelande den 3 februari 2021 och antalet emitterade aktier får maximalt uppgå till 41 658 306. På samma extra bolagsstämma beslutades att bemyndiga styrelsen att intill nästa årsstämma vid ett eller flera tillfällen besluta om nyemission av B-aktier, konvertibler och/eller teckningsoptioner med rätt att konvertera till respektive teckna B-aktier, med eller utan avvikelser från aktieägares företrädesrätt, till ett antal motsvarande maximalt tio (10) procent av det totala antalet aktier i Bolaget vid tidpunkten då bemyndigande utnyttjas första gången, att betalas kontant, genom apport och/eller genom kvittning.

Att styrelsen ska kunna fatta beslut om emission utan företrädesrätt för aktieägarna enligt ovan är främst i syfte att kunna anskaffa nytt kapital för att öka Bolagets flexibilitet eller i samband med förvärv. I samband med nyemissioner enligt ovan ska styrelsen, vid bestämmandet av hur många aktier, teckningsoptioner eller konvertibler som kan emitteras med stöd av bemyndigandet, beakta och räkna av antalet aktier som Bolaget självt vid varje given tidpunkt innehar efter eventuellt återtagande av aktier som emitterats i samband med förvärv. Detta bemyndigande ersatte det bemyndigande som extra bolagsstämman den 16 november 2020 beslutade om, under vilket det finns 38 428 183 B-aktier kvar att emittera.

NOT 34 ACKUMULERADE ÖVERAVSKRIVNINGAR

	MODERFÖRETAGET	
	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	9,3	9,3
Förändringar under året	-9,3	-
	0,0	9,3

NOT 35 PERIODISERINGSFONDER

	MODERFÖRETAGET	
	2021-03-31	2020-03-31
Avsatt räkenskapsår 2014	0,0	13,9
Avsatt räkenskapsår 2015	13,4	13,4
Avsatt räkenskapsår 2016	17,2	17,2
Avsatt räkenskapsår 2017	37,9	37,9
Avsatt räkenskapsår 2018/19	3,9	3,9
Avsatt räkenskapsår 2019/20	45,0	45,0
	117,4	131,3

Moderbolaget särredovisar inte uppskjuten skatt som är hänförlig till obeskattade reserver, om uppskjuten skatt skulle ha särredovisats skulle den uppskjutna skatteskulden uppgå till 25,8 (30,1) MSEK respektive år.

NOT 36 AVSÄTTNING TILL PENSIONER

Pensionsåtaganden	KONCERNEN	
	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	46,6	37,7
Rörelseförvärv	0,1	-
Valuta omräkningsdifferens	-3,1	-
Årets pensionsavsättningar	2,8	2,4
Årets omräkningsdifferenser	-0,5	3,0
Nettoförändringar i tidigare avsättning	-5,3	3,5
Vid årets slut	40,6	46,6

Pensionsåtagande som säkrats via inbetalningar	KONCERNEN	
	2021-03-31	2020-03-31
Vid årets början	-21,8	-18,4
Valuta omräkningsdifferens	1,2	-1,3
Årets omräkningsdifferenser	0,4	-
Inbetalda medel	-1,6	-2,0
Nettoförändringar i tidigare inbetalda medel	-1,7	-
Vid årets slut	-23,5	-21,8
Redovisat värde vid årets slut	17,1	24,8

NOT 37 ÖVRIGA AVSÄTTNINGAR

	KONCERNEN	
	2021-03-31	2020-03-31
Avsättning för returer, prisjusteringar, kundbonus och reklamationer	231,3	284,9
Beräknade tilläggsköpeskillingar	1 887,5	411,8
Avsättning för tvister	18,4	40,3
Avsättning för personalkostnader	123,3	57,4
Övrigt	6,5	7,0
	2 267,0	801,4
Varav beräknas regleras inom 12 månader	127,2	389,6
Varav beräknas regleras efter mer än 12 månader	2 139,8	411,8

KONCERNEN	Ingående balans	Rörelseförvärv	lanspråktaget	Upplösning av reserv	Avsättning under året	Omräkningsdifferens	Utgående balans
2021-03-31							
Avsättning för tilläggsköpeskilling	411,9	1 484,5	-28,8	-11,5	30,8	0,7	1 887,5
Avsättning till personalkostnader	57,4	62,8	-16,6	-	24,5	-4,9	123,3
Avsättning för prisreduktion, returer, kundbonusar och reklamationer	284,8	0,0	-248,6	-3,6	218,9	-20,3	231,3
Avsättning för tvister och advokatarvoden	40,4	-	-4,1	-24,1	9,0	-2,7	18,4
Övrigt	6,9	0,9	-2,4	-0,1	1,8	-0,5	6,5
	801,4	1 548,2	-300,5	-39,4	285,0	-27,6	2 267,0

KONCERNEN	Ingående balans	Rörelseförvärv	lanspråktaget	Upplösning av reserv	Avsättning under året	Omräkningsdifferens	Utgående balans
2020-03-31							
Avsättning för tilläggsköpeskilling	47,2	-	-2,4	-	350,9	16,2	411,9
Avsättning till personalkostnader	26,4	22,3	-11,5	-	17,7	2,5	57,4
Avsättning för prisreduktion, returer, kundbonusar och reklamationer	312,8	52,0	-322,8	-12,3	239,7	15,4	284,8
Avsättning för tvister och advokatarvoden	33,8	0,5	-4,1	-4,2	12,3	2,1	40,4
Övrigt	9,2	5,7	-9,4	-	0,9	0,5	6,9
	429,4	80,5	-350,2	-16,5	621,5	36,7	801,4

	MODERFÖRETAGET	
	2021-03-31	2020-03-31
Ingående balans	3,6	-
Avsättningar	217,3	3,6
	220,9	3,6
Varav beräknas regleras inom 12 månader	-	-
Varav beräknas regleras efter mer än 12 månader	220,9	3,6

MODERFÖRETAGET	Ingående balans	Rörelseförvärv	Ianspråktaget	Upplösning av reserv	Avsättning under året	Omräkningsdifferens	Räntekostnader	Utgående balans
2021-03-31								
Avsättningar för tilläggsköpeskillingar	3,6	78,6	0,0	0,0	132,9	-4,6	10,4	220,9
	3,6	78,6	0,0	0,0	132,9	-4,6	10,4	220,9

MODERFÖRETAGET

2020-03-31

Avsättningar för tilläggsköpeskillingar	3,6	-	-	-	-	-	-	3,6
	3,6	-	-	-	-	-	-	3,6

Avsättning för returer, prisjusteringar, kundbonusar och reklamationer

Beloppen för årets avsättningar och ianspråktaget under året avser kostnader för i huvudsak sålda spel och volymbonusar till kunder.

Tilläggsköpeskillingar

I samband med 23 förvärv har en beräkning av villkorade

köpeskillingar skett om 1 887,5 MSEK. De slutliga villkorade köpeskillingarna som motsvarar avsättningarna per 31 mars 2021 är huvudsakligen beroende av intäktsutvecklingen för färdigställda spel under en viss tidsperiod från lanseringsdagen.

Koncernens avsättningar för tilläggsköpeskillingar, per den 31 mars 2021 förväntas utbetalas enligt nedan.

Avsättningar för villkorade tilläggsköpeskillingar, MSEK**Förväntad utbetalning per räkenskapsår**

	21/22	22/23	23/24	>24/25	Totalt
Tilläggsköpeskillning - kontantavräkning	48,7	187,6	117,6	812,9	1 166,9
Tilläggsköpeskillning - nyemitterade aktier ¹⁾	72,0	0,0	337,5	311,2	720,6
Totalt	120,7	187,6	455,1	1 124,1	1 887,5

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

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

Twister och arvoden

Avsättning för kostnader för tvister och arvoden baseras på det förväntade utfallet av aktiva juridiska processer. Avsättningen har gjorts utifrån koncernens bedömning av utfallet efter att ha inhämtat legala synpunkter från oberoende juridiska experter. Förändringen av avsättningen för tvister och arvoden baseras på aktuella riskbedömningar av de pågående processerna.

Avsättning till personalkostnader

Avser förväntade utbetalningar under en period om 40 år framåt i tiden avseende avtalsmässiga skyldigheter för personal (jubileumsförmåner, bonusar samt andra personalavsättningar avseende förmåner efter anställning som inte är pensioner/avgångsvederlag. Dessa avsättningar avser förpliktelser i Österrike, Italien, Frankrike och Spanien).

NOT 38 LÅNGFRISTIGA SKULDER

Inga av koncernens skulder förfaller om mer än fem år.

NOT 39 KREDITUTRYMME

	KONCERNEN	
	2021-03-31	2020-03-31
Beviljad kreditlimit	7 697,1	3 230,5
Outnyttjad del	-6 258,9	-1 461,0
Utnyttjat kreditbelopp	1 474,2	1 769,5
varav långfristiga skulder	246,0	221,8

	MODERFÖRETAGET	
	2021-03-31	2020-03-31
Beviljad kreditlimit	4 619,7	817,2
Outnyttjad del	-4 391,3	-457,9
Utnyttjat kreditbelopp	228,4	359,3
varav långfristiga skulder	204,8	221,7

Sammantaget uppgick koncernens likvida medel, kortfristiga placeringar och outnyttjade kreditlimiter till 20 512,6 MSEK per 31 mars 2021, jämfört med 12 477,0 MSEK per 31 december 2020.

NOT 40 UPPLUPNA KOSTNADER OCH FÖRUTBETALDA INTÄKTER

	KONCERNEN	
	2021-03-31	2020-03-31
Förutbetalda intäkter	372,9	313,6
Upplupna personalrelaterade kostnader	104,1	44,2
Upplupna royalty/provisioner	566,2	53,2
Revision och konsultkostnader	5,5	2,2
Upplupna kostnader för handelsvaror	0,4	0,6
Upplupna räntekostnader, övriga	1,0	-
Reservering för retur m.m.	4,2	-
Förvärvskostnad	26,2	-
Övriga poster	32,2	20,4
	1 112,7	434,3

	MODERFÖRETAGET	
	2021-03-31	2020-03-31
Upplupna personalrelaterade kostnader	2,5	1,5
Revision och konsultkostnader	2,0	1,6
Upplupna styrelsearvoden	0,7	0,3
Upplupna räntekostnader	1,0	1,7
Övriga poster	1,9	0,5
	8,1	5,6

NOT 41 STÄLLDA SÄKERHETER OCH EVENTUALFÖRPLIKTELSE

	KONCERNEN	
	2021-03-31	2020-03-31
Ställda säkerheter		
Företagsinteckningar	300,9	306,0
IP-rättigheter	141,7	-
Fastighetsinteckningar	61,4	67,5
Aktier i dotterföretag	1 982,3	672,6
Summa ställda säkerheter	2 486,3	1 263,3
Eventualförpliktelser	27,7	27,8

Eventualförpliktelser

Beloppen för både 2020/2021 och 2019/20 avser garantier för dotterföretags åtaganden inom Koch Media gruppen.

	MODERFÖRETAGET	
	2021-03-31	2020-03-31
Ställda säkerheter		
Företagsinteckningar	250,9	250,0
Aktier i dotterföretag	3 185,9	1 429,0
Fordringar på koncernföretag	198,3	266,5
Summa ställda säkerheter	3 635,1	1 945,5
Eventualförpliktelser		
Borgen för dotterföretag	204,6	1,0

NOT 42 TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

- > THQ Nordic GmbH har sålt spel och tjänster till Game Outlet Europe AB³⁾ för - MSEK (0,5).
- > Quantic Labs S.R.L.¹⁾ fakturerade THQ Nordic GmbH för QA-tjänster till ett belopp om totalt 8,4 MSEK (18,2).
- > Gaya Entertainment GmbH¹⁾²⁾ fakturerade Koch Media GmbH för sålda varor till ett belopp om - MSEK (0,5).
- > Gaya Entertainment GmbH^{1) 2)} fakturerade THQ Nordic GmbH för sålda varor till ett belopp om - MSEK (3,0).
- > Quantic Labs S.R.L.¹⁾ fakturerade Koch Media GmbH för tjänster till ett belopp om 0,3 MSEK (0,7).
- > Nordic Games Group AB fakturerade Game Outlet Europe AB³⁾ för tjänster till ett belopp om 0,1 MSEK (0,1).
- > Embracer Group AB har ett hyresavtal med Lars Wingefors AB. Embracer Group AB betalade 0,1 MSEK (0,3) i hyra och ytterligare - MSEK (1,7) för köp av inventarier och andra tjänster från bolag i Lars Wingefors AB-koncernen.
- > Embracer Group signerade ett leasingavtal med Lars Wingefors AB gällande användning av flygplan för affärsresor som gäller från och med räkenskapsåret 2021/22.

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⁾ Bolaget ägdes fram till den 5 juni 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 5 juni 2019 ingår bolaget i Embracer Group.

³⁾ Bolaget ägdes fram till den 15 augusti 2019 av Nordic Games Group AB. Sedan den 15 augusti 2019 ingår bolaget i Embracer Group.

NOT 43 BETALDA RÄNTOR OCH ERHÅLLEN UTDELNING

	KONCERNEN	
	2021-03-31	2020-03-31
Erhållen ränta och realiserade kursvinster	280,2	64,6
Erlagd ränta	-33,3	-30,9
Intäkter från intresseföretag	4,2	-
	MODERFÖRETAGET	
	2021-03-31	2020-03-31
Erhållen ränta realiserade kursvinster	275,7	83,0
Erlagd ränta och realiserade kursförluster	-46,6	-21,5

NOT 44 ÖVRIGA UPPLYSNINGAR TILL KASSAFLÖDESANALYSEN

Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet m m	KONCERNEN	
	2020/21	2019/20
Avskrivningar	3 508,4	1 475,9
Vinst/förlust vid försäljning av materiella tillgångar	-	-2,3
Vinstdelning i intressebolag	-206,5	-
Övriga avsättningar	-7,4	-
Övriga ej kassaflödespåverkande poster	44,6	-126,3
	3 346,5	1 347,3
	MODERFÖRETAGET	
	2020/21	2019/20
Avskrivningar	416,8	333,3
Valutakursförluster	830,8	-
Övrigt	-27,3	9,4
	1 220,3	342,7

NOT 45 LIKVIDA MEDEL

Följande delkomponenter ingår i likvida medel	KONCERNEN	
	2021-03-31	2020-03-31
Banktillgodohavanden	14 104,4	2 317,6
Kortfristiga placeringar	195,5	192,8
	14 299,9	2 510,4
	MODERFÖRETAGET	
Följande delkomponenter ingår i likvida medel	2021-03-31	2020-03-31
Banktillgodohavanden	12 198,1	1 761,8
Kortfristiga placeringar	195,5	192,7
	12 393,6	1 954,5

NOT 46 FÖRVÄRV AV DOTTERFÖRETAG

Förvärv under 2020/21			KONCERNEN
Företag	Verksamhet	Förvärvstidpunkt	Kapital och Röstandel
Saber Interactive Inc (US)	Spelutvecklare och förläggare	2020-04-01	100%
Saber Interactive Spain SLU (ES)	Studio	2020-04-01	100%
SM2 Games Factory SLU (ES)	Studio	2020-04-01	100%
Binary Motion AB	Studio	2020-04-01	100%
Saber BGS LLC (BY)	Studio	2020-04-01	100%
Saber Porto (PT)	Studio	2020-05-01	100%
ALKIMIA INTERACTIVE SL	Studio	2020-07-01	100%
Pow Wow Entertainment	Studio	2020-08-11	100%
Vermila Studios	Studio	2020-08-12	100%
Rare Earth Games	Studio	2020-08-13	100%
DECA Live Operations GmbH	Mobilspelsutvecklare	2020-08-13	100%
DECA Games EOOD	Studio	2020-08-13	100%
4A Games Limited (Malta)	Studio	2020-08-13	100%
LLC AAAA Group (Ukraine)	Studio	2020-08-13	100%
Palindrome Interactive AB	Studio	2020-08-13	100%
4A Games Bratislava s.r.o.	Studio	2020-08-31	100%
THQ Nordic Holding Inc (US)	Holdingbolag	2020-08-31	100%
Rainbow Studios Inc	Studio	2020-09-01	100%
DESTINYbit	Studio	2020-09-01	100%
New World Interactive Ltd (US)	Studio	2020-09-01	100%
Vertigo Games Holding B.V (NE)	Studio	2020-09-16	100%
New World North Ltd (CA)	Studio	2020-10-31	100%
Ashborne games s.r.o.	Studio	2020-10-31	100%
Rainbow Studios Montréal	Studio	2020-11-18	100%
Silent Games Ltd	Studio	2020-11-18	100%
QL Holding AB	Holdingbolag	2020-11-18	100%
Quantic Lab SRL	Quality assurance	2020-11-18	95%
NGD Studios AB	Studio	2020-11-18	100%
NGD Studios S.A.	Studio	2020-11-18	100%
34 BigThings S.r.l.	Studio	2020-11-18	100%
More Space GmbH	Studio	2020-11-18	100%
Purple Lamp Studios GmbH	Studio	2020-11-18	100%
Purple Lamp Game Development GmbH	Studio	2020-11-25	100%
Mad Head Games d.o.o. Novi Sad	Studio	2020-11-26	100%
Quantic Lab UK Limited	Quality assurance	2020-12-07	100%
Snapshot Games Inc	Studio	2020-12-07	100%
Snapshot Games Sofia EOOD	Studio	2020-12-11	100%
Sandbox Strategies LLC	PR-agentur	2021-02-01	100%
Zen Studios	Studio	2021-02-24	100%
IUGO Mobile Entertainment Inc.	Studio	2021-02-24	100%
Embracer CallCo IU Inc	Holdingbolag	2021-02-24	100%
Embracer ExchangeCo IU Inc	Holdingbolag	2021-02-25	100%
A Thinking Ape Entertainment Ltd.	Studio	2021-02-25	100%
Embracer Canada ATA Holdings Inc	Holdingbolag	2021-02-25	100%
Flying Wild Hog (PL)	Studio	2021-03-01	100%
Embracer ExchangeCo ATA Inc	Holdingbolag	2021-03-24	100%
Frame Break AB	Studio	2021-03-24	100%

Omsättningen på förvärven enligt tabellen ovan uppgår till 1 500,9 MSEK och avser de förvärvade bolagens bidrag till koncernens omsättning för 2020/21 från förvärvstillfället. Utöver bolagen ovan så etablerades ett antal mindre studios och holdingbolag under räkenskapsåret 2020/21.

NOT 47 KONCERNUPPGIFTER

Av moderföretagets totala inköp och försäljning mätt i kronor avser 2,0 procent (52,4) av inköpen och 100,0 procent (84,0) av försäljningen andra företag inom koncernen som företaget tillhör.

NOT 48 VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER RÄKENSKAPSÅRETS SLUT

- > Den 3 februari 2021 ingick Embracer Group och dess dotterföretag avtal om förvärv av Aspyr Media, Easybrain och Gearbox Entertainment. Alla villkor för transaktionerna har per den 6 april 2021 uppfyllts och de förvärvade bolagen kommer att konsolideras i Embracer Groups räkenskaper från och med den 1 april 2021. Den aggregerade initiala köpeskillingen för transaktionerna uppgår till totalt cirka 9,3 miljarder SEK, på kassa- och skuldfri basis. Cirka 2,5 miljarder SEK betalas kontant och cirka 6,8 miljarder SEK i nyemitterade B-aktier i Embracer. En maximal tilläggsköpeskillning om 12,5 miljarder SEK kan erläggas, under förutsättning att vissa finansiella och operationella mål uppnås under en period upp till sju år. Tilläggsköpeskillingen består av maximalt 7 miljarder SEK att betala kontant och cirka 5,5 miljarder SEK som betalas i B-aktier i Embracer.
- > Den 5 maj 2021 ingick Embracer Group AB, genom sitt dotterbolag THQ Nordic GmbH, tre förvärvsavtal avseende 100% vardera av Appeal Studios S.A., KAIKO GmbH och Massive Miniteam GmbH. Den totala köpeskillingen per tillträdesdagen för dessa tre förvärv uppgår till cirka 70 MSEK på kontant- och skuldfri bas.
- > THQ Nordic GmbH har grundat Gate21 d.o.o i Sarajevo, Bosnien och Hercegovina. Teamet kommer att göra det möjligt för THQ Nordic GmbH att ha 3D-karaktärer i världsklass med de mest avancerade karaktärs- och ansiktsriggarna i utvecklingsprojekt.
- > Den 28 juni 2021 säkrade Embracer Group AB en icke säkerställd rullande kreditfacilitet om 6,0 miljarder SEK i flera valutor från de ledande nordiska bankerna Nordea, SEB och Swedbank. Den nya kreditfaciliteten löper på tre år med möjlighet till förlängning i upp till ytterligare två år. Krediten refinansierar det tidigare låneutrymmet från Nordea om 4,4 miljarder SEK som löper ut i juli 2021 och maj 2022.

Den nya kreditfaciliteten innefattar förbättrade villkor, däribland en lägre kreditmarginal för utnyttjad skuld. Befintliga relationer med ett dussin internationella banker på operativ koncernnivå påverkas inte utan kommer att vidhållas. Den genomsnittliga upplåningsräntan för Embracer Group förväntas framöver uppgå till långt under 1,0 procent.

Kreditfaciliteten kommer att ingå i Embracers likviditetsreserver och förbättrar koncernens strategiska flexibilitet. Med den nya kreditfaciliteten uppgick tillgängliga kontanta medel och kreditfaciliteter till cirka 19 miljarder SEK i slutet av juni 2021.

- > Den 5 augusti 2021 offentliggjorde Embracer Group åtta förvärv som förväntas bidra till Embracers nettoomsättning inom intervallet 2 000-3 000 miljoner SEK och till ett operationellt EBIT inom intervallet 350-550 miljoner SEK under nästa räkenskapsår 2022/23. Transaktionerna förbättrar koncernens förmågor inom mobilförlägg- och utvecklingsverksamhet, indie-utveckling, VR-utveckling samt berättardrivna, retro shooter och annan utveckling för PC/konsoler. För återstående kvartal under nuvarande räkenskapsåret som avslutas 31 mars 2022, beräknas bidraget avseende run rate vara i det lägre av ovanstående intervall. Crazy Labs är det mest betydande förvärvet, avseende både nettointäkter och operationellt EBIT och beräknas slutföras under slutet av innevarande kvartal som avslutas 30 september 2021.

Den sammanlagda initiala köpeskillingen för transaktionerna

uppgår till cirka 2,7 miljarder SEK på kassa- och skuldfri basis. Cirka 2,1 miljarder SEK betalas kontant och 0,6 miljarder SEK i nyemitterade B-aktier i Embracer. I syfte att skapa långsiktiga gemensamma intressen kan en tilläggsköpeskillning om ytterligare maximalt 2,0 miljarder SEK utgå, vilken är föremål för vissa finansiella och operationella milstolpar över en period om upp till åtta år. Tilläggsköpeskillingen består av maximalt cirka 1,0 miljarder SEK kontant och cirka 1,0 miljarder SEK i B-aktier i Embracer. Den totala köpeskillingen uppgår till 4,7 miljarder SEK. Det estimerade övervärdet som kommer inkluderas i den preliminära PPA uppgår till cirka 4,5 miljarder SEK. Detta kommer att skrivas av i enlighet med Embracers redovisningsprinciper jämnt över 5 år.

Ledningsgrupperna i de förvärvade företagen har ambitiösa planer för vinstgivande tillväxt under de kommande åren och tilläggsköpeskillningarna är strukturerade för att stärka incitamenten för detta.

- > Den 18 augusti 2021 publicerade Embracer sin delårsrapport för första kvartalet 2021/22.
 - Nettoomsättningen ökade med 66% till 3 426,6 MSEK (2 068,7).
 - Nettoomsättningen för affärsområdet Games ökade med 83% till 2 960,9 MSEK (1 622,1).
 - EBITDA ökade med 59% till 1 532,2 MSEK (965,2), vilket motsvarar en EBITDA-marginal på 45% (47%).
 - Operativt EBIT ökade med 79% till 1 271,3 MSEK (711,8) motsvarande en operativ EBIT-marginal på 37% (34%).
 - Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 617,3 MSEK (732,3). Investeringar i immateriella tillgångar uppgick till 828,7 MSEK (494,5). Fritt kassaflöde uppgick till -259,7 MSEK (204,1).
 - Justerat resultat per aktie uppgick till 2,30 SEK (1,51).
 - Organisk tillväxt i konstant valuta för affärsområdet Games uppgick till 10% under kvartalet.
 - Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt ökade 44% till 180 (125).
 - Totalt antal sysselsatta ökade 98% till 7 886 (3 975) och antalet spelutvecklare ökade 101% till 6 387 (3 185).
- > Den 18 augusti 2021 förvärvade Embracer ytterligare tre bolag som kommer att ingå i Saber Interactive gruppen. SmartPhone Labs (Ryssland), Fractured Byte (Estland) och Demiurge Studios (USA), vilka tillför mer än 200 nya medarbetare till koncernen. Ingen köpeskillning har offentliggjorts för dessa tre förvärv.
- > En extra bolagsstämma hölls måndagen den 23 augusti 2021. I enlighet med Embracers strategi att kunna möjliggöra betalning med aktier i samband med förvärv eller annars anskaffa kapital till Embracer beslutades i enlighet med styrelsens förslag att godkänna ett nytt bemyndigande om 10 procent. Bemyndigandet motsvarar det bemyndigande som beslutades om vid extra bolagsstämman den 16 februari 2021. Bemyndigandet ersätter detsamma, varvid resterande antal aktier under bemyndigandet från extra bolagsstämman inte kommer att utnyttjas.

NOT 49 NYCKELTALSDEFINITIONER

Balansomslutning: Totala tillgångar

EBITDA: Rörelseresultat före av- och nedskrivningar

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).

Medelantalet anställda: Antalet anställda i medeltal under perioden

Operativt EBIT: EBIT exkluderat icke-operativa avskrivningar

Operativt EBIT-marginal: Operativt EBIT i procent av nettoomsättningen.

Rörelsemarginal: Rörelseresultat/Nettoomsättning

Soliditet: Eget kapital i procent av totala tillgångar.

Karlstad den 25 augusti 2021

Kicki Wallje-Lund
Styrelseordförande

David Gardner

Ulf Hjalmarsson

Jacob Jonmyren

Matthew Karch

Erik Stenberg

Lars Wingefors
Verkställande direktör

Vår revisionsberättelse har lämnats den 25 augusti 2021

Ernst & Young AB

Johan Eklund
Auktoriserad revisor

REVISIONSBERÄTTELSE

Till bolagsstämman i Embracer Group AB (publ), org.nr 556582-6558

RAPPORT OM ÅRSREDOVISNINGEN OCH KONCERNREDOVISNINGEN

Uttalanden

Vi har utfört en revision av årsredovisningen och koncernredovisningen för Embracer Group AB (publ) för räkenskapsåret 2020-04-01 – 2021-03-31. Bolagets årsredovisning och koncernredovisning ingår på sidorna 91-130 i detta dokument.

Enligt vår uppfattning har årsredovisningen och koncernredovisningen upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av moderbolagets och koncernens finansiella ställning per den 31 mars 2021 och av dessas finansiella resultat och kassaflöden för året enligt årsredovisningslagen. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisningens och koncernredovisningens övriga delar.

Vi tillstyrker därför att bolagsstämman fastställer resultaträkningen och balansräkningen för moderbolaget och koncernen.

Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt International Standards on Auditing (ISA) och god revisionssed i Sverige. Vårt ansvar enligt dessa standarder beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

Annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen

Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för den andra informationen. Den andra informationen består av sidorna 1-90 (men innefattar inte årsredovisningen, koncernredovisningen och vår revisionsberättelse avseende dessa).

Vårt uttalande avseende årsredovisningen och koncernredovisningen omfattar inte denna information och vi gör inget uttalande med bestyrkande avseende denna andra information.

I samband med vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen är det vårt ansvar att läsa den information som identifieras ovan och överväga om informationen i väsentlig utsträckning är oförenlig med årsredovisningen och koncernredovisningen. Vid denna genomgång beaktar vi även den kunskap vi i övrigt inhämtat under revisionen samt bedömer om informationen i övrigt verkar innehålla väsentliga felaktigheter.

Om vi, baserat på det arbete som har utförts avseende denna information, drar slutsatsen att den andra informationen innehåller en väsentlig felaktighet, är vi skyldiga att rapportera detta. Vi har inget att rapportera i det avseendet.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att årsredovisningen och koncernredovisningen upprättas och att de ger en rättvisande bild enligt årsredovisningslagen. Styrelsen och verkställande direktören ansvarar även för den interna kontroll som de bedömer är nödvändig för att upprätta en årsredovisning och koncernredovisning som inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag.

Vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen ansvarar styrelsen och verkställande direktören för bedömningen av bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. De upplyser, när så är tillämpligt, om förhållanden som kan påverka förmågan att fortsätta verksamheten och att använda antagandet om fortsatt drift. Antagandet om fortsatt drift tillämpas dock inte om styrelsen och verkställande direktören avser att likvidera bolaget, upphöra med verksamheten eller inte har något realistiskt alternativ till att göra något av detta.

Revisorns ansvar

Våra mål är att uppnå en rimlig grad av säkerhet om att årsredovisningen och koncernredovisningen som helhet inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag, och att lämna en revisionsberättelse som innehåller våra uttalanden. Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men är ingen garanti för att en revision som utförs enligt ISA och god revisionssed i Sverige alltid kommer att upptäcka en väsentlig felaktighet om en sådan finns. Felaktigheter kan uppstå på grund av oegentligheter eller misstag och anses vara väsentliga om de enskilt eller tillsammans rimligen kan förväntas påverka de ekonomiska beslut som användare fattar med grund i årsredovisningen och koncernredovisningen.

Som del av en revision enligt ISA använder vi professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Dessutom:

- > identifierar och bedömer vi riskerna för väsentliga felaktigheter i årsredovisningen och koncernredovisningen, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag, utformar och utför granskningsåtgärder bland annat utifrån dessa risker och inhämtar revisionsbevis som är tillräckliga och ändamålsenliga för att utgöra en grund för våra uttalanden. Risken för att inte upptäcka en väsentlig felaktighet till följd av oegentligheter är högre än för en väsentlig felaktighet som beror på misstag, eftersom oegentligheter kan innefatta agerande i maskopi, förfalskning, avsiktliga utelämnanden, felaktig information eller åsidosättande av intern kontroll.
- > skaffar vi oss en förståelse av den del av bolagets interna kontroll som har betydelse för vår revision för att utforma granskningsåtgärder som är lämpliga med hänsyn till omständigheterna, men inte för att uttala oss om effektiviteten i den interna kontrollen.

- > utvärderar vi lämpligheten i de redovisningsprinciper som används och rimligheten i styrelsens och verkställande direktörens uppskattningar i redovisningen och tillhörande upplysningar.
- > drar vi en slutsats om lämpligheten i att styrelsen och verkställande direktören använder antagandet om fortsatt drift vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen. Vi drar också en slutsats, med grund i de inhämtade revisionsbevisen, om det finns någon väsentlig osäkerhetsfaktor som avser sådana händelser eller förhållanden som kan leda till betydande tvivel om bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. Om vi drar slutsatsen att det finns en väsentlig osäkerhetsfaktor, måste vi i revisionsberättelsen fästa uppmärksamheten på upplysningarna i årsredovisningen och koncernredovisningen om den väsentliga osäkerhetsfaktorn eller, om sådana upplysningar är otillräckliga, modifiera uttalandet om årsredovisningen och koncernredovisningen. Våra slutsatser baseras på de revisionsbevis som inhämtas fram till datumet för revisionsberättelsen. Dock kan framtida händelser eller förhållanden göra att ett bolag och en koncern inte längre kan fortsätta verksamheten.
- > utvärderar vi den övergripande presentationen, strukturen och innehållet i årsredovisningen och koncernredovisningen, däribland upplysningarna, och om årsredovisningen och koncernredovisningen återger de underliggande transaktionerna och händelserna på ett sätt som ger en rättvisande bild.
- > inhämtar vi tillräckliga och ändamålsenliga revisionsbevis avseende den finansiella informationen för enheterna eller affärsaktiviteterna inom koncernen för att göra ett uttalande avseende koncernredovisningen. Vi ansvarar för styrning, övervakning och utförande av koncernrevisionen. Vi är ensamt ansvariga för våra uttalanden.

Vi måste informera styrelsen om bland annat revisionens planerade omfattning och inriktning samt tidpunkten för den. Vi måste också informera om betydelsefulla iakttagelser under revisionen, däribland de eventuella betydande brister i den interna kontrollen som vi identifierat.

RAPPORT OM ANDRA KRAV ENLIGT LAGAR OCH ANDRA FÖRFATTNINGAR

Uttalanden

Utöver vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen har vi även utfört en revision av styrelsens och verkställande direktörens förvaltning för Embracer Group AB (publ) för räkenskapsåret 2020-04-01 – 2021-03-31 samt av förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust.

Vi tillstyrker att bolagsstämman disponerar vinsten enligt förslaget i förvaltningsberättelsen och beviljar

styrelsens ledamöter och verkställande direktören ansvarsfrihet för räkenskapsåret.

Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt god revisionssed i Sverige. Vårt ansvar enligt denna beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen som har ansvaret för förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust. Vid förslag till utdelning innefattar detta bland annat en bedömning av om utdelningen är försvarlig med hänsyn till de krav som bolagets och koncernens verksamhetsart, omfattning och risker ställer på storleken av moderbolagets och koncernens egna kapital, konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt.

Styrelsen ansvarar för bolagets organisation och förvaltningen av bolagets angelägenheter. Detta innefattar bland annat att fortlöpande bedöma bolagets och koncernens ekonomiska situation och att tillse att bolagets organisation är utformad så att bokföringen, medelsförvaltningen och bolagets ekonomiska angelägenheter i övrigt kontrolleras på ett betryggande sätt. Verkställande direktören ska sköta den löpande förvaltningen enligt styrelsens riktlinjer och anvisningar och bland annat vidta de åtgärder som är nödvändiga för att bolagets bokföring ska fullgöras i överensstämmelse med lag och för att medelsförvaltningen ska skötas på ett betryggande sätt.

Revisorns ansvar

Vårt mål beträffande revisionen av förvaltningen, och därmed vårt uttalande om ansvarsfrihet, är att inhämta revisionsbevis för att med en rimlig grad av säkerhet kunna bedöma om någon styrelseledamot eller verkställande direktören i något väsentligt avseende:

- > företagit någon åtgärd eller gjort sig skyldig till någon försummelse som kan föranleda ersättningsskyldighet mot bolaget, eller
- > på något annat sätt handlat i strid med aktiebolagslagen, årsredovisningslagen eller bolagsordningen.

Vårt mål beträffande revisionen av förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust, och därmed vårt uttalande om detta, är att med rimlig grad av säkerhet bedöma om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men ingen garanti för att en revision som utförs enligt god revisions sed i Sverige alltid kommer att upptäcka åtgärder eller försummelser som kan föranleda ersättningsskyldighet

mot bolaget, eller att ett förslag till dispositioner av bolagets vinst eller förlust inte är förenligt med aktiebolagslagen.

Som en del av en revision enligt god revisionssed i Sverige använder vi professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Granskningen av förvaltningen och förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust grundar sig främst på revisionen av räkenskaperna. Vilka tillkommande granskningsåtgärder som utförs baseras på vår professionella bedömning med utgångspunkt i risk och väsentlighet. Det innebär att vi fokuserar granskningen på sådana åtgärder, områden och förhållanden som är väsentliga för verksamheten och där avsteg och överträdelser skulle ha särskild betydelse för bolagets situation. Vi går

igenom och prövar fattade beslut, beslutsunderlag, vidtagna åtgärder och andra förhållanden som är relevanta för vårt uttalande om ansvarsfrihet. Som underlag för vårt uttalande om styrelsens förslag till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust har vi granskat om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Karlstad den 25 augusti 2021
Ernst & Young AB

Johan Eklund
Auktoriserad revisor

AKTIEÄGARINFORMATION

ÅRSSTÄMMA DEN 16 SEPTEMBER

Aktieägarna i Embracer Group AB, org. nr 556582-6558, ("Bolaget") kallas härmed till årsstämma torsdagen den 16 september 2021 kl. 15.00 på Karlstad CCC Tage Erlander-gatan 8 i Karlstad.

INFORMATION MED ANLEDNING AV CORONAVIRUSET

På grund av utvecklingen av coronaviruset är målsättningen att årsstämman ska bli kort och effektiv med minsta risk för smittspridning. Aktieägare bör noga överväga att använda sig av möjligheten att förhandsrösta (poströstning), se nedan, samt möjligheten att delta genom ombud. Aktieägare som uppvisar symptom på smitta (torrhosta, feber, andningsbesvär, halsont, huvudvärk, muskel- och ledvärk), har varit i kontakt med personer som uppvisar symptom, har vistats i ett riskområde eller tillhör en riskgrupp, uppmanas särskilt att nyttja sig av sådan möjlighet. Bolagets styrelse har beslutat om följande åtgärder för att minimera risken för spridning av coronaviruset vid stämman:

- > Möjligheten att förhandsrösta samt delta via videolänk.
- > Inregistrering till stämman börjar klockan 14.30.
- > Endast ett fåtal externa gäster bjuds in, högst 50 personer.

Bolaget följer utvecklingen och myndigheters rekommendationer och kommer vid behov att uppdatera informationen om årsstämman på Bolagets hemsida, www.embracer.com.

RÄTT ATT DELTA OCH ANMÄLAN

Aktieägare som vill delta i årsstämman ska:

- dels vara införd i den av Euroclear Sweden AB förda aktieboken på avstämningsdagen som är onsdagen den 8 september 2021;
- dels senast fredagen den 10 september 2021 anmäla sig och eventuella biträden (högst två) skriftligen per post till Embracer Group AB, Att: Ian Gulam, Älvgatan 1, 652 25 Karlstad (vänligen märk kuvertet "Embracer årsstämma 2021") eller per e-post till ian.gulam@embracer.com. I anmälan bör uppges fullständigt namn, person- eller organisationsnummer, aktieinnehav, aktieslag, adress, telefonnummer samt i förekommande fall, uppgift om ställföreträdare, ombud eller biträde. Anmälan bör i förekommande fall åtföljas av fullmakter, registreringsbevis och andra behörighetshandlingar.

FÖRVALTARREGISTRERADE AKTIER

Aktieägare som har sina aktier förvaltarregistrerade hos bank eller annan förvaltare måste genom förvaltarens försorg tillfälligt låta inregistrera aktierna i eget namn för att äga rätt att delta i stämman. Sådan registrering, som normalt tar några dagar, ska vara verkställd senast

onsdagen den 8 september 2021 och bör därför begäras hos förvaltaren i god tid före detta datum. Rösträttsregistrering som av aktieägare har begärts i sådan tid att registreringen har gjorts av relevant förvaltare senast fredagen den 10 september 2021 kommer att beaktas vid framställningen av aktieboken.

OMBUD M.M.

Aktieägare som företräds genom ombud ska utfärda skriftlig och daterad fullmakt för ombudet. Om fullmakten utfärdats av juridisk person ska bestyrkt kopia av registreringsbevis, eller motsvarande behörighetshandling, utvisande att de personer som har undertecknat fullmakten är behöriga firmatecknare för den juridiska personen, bifogas fullmakten. Fullmakten får inte vara äldre än ett år gammal, dock att fullmakten får vara äldre än ett år om det framgår att den är giltig för en längre period, längst fem år. En kopia av fullmakten samt eventuellt registreringsbevis bör, för att underlätta inpasseringen vid stämman, ha kommit Bolaget tillhanda genom att insändas till Bolaget på adress enligt ovan senast den 10 september 2021. Fullmakten i original samt registreringsbevis ska även uppvisas på stämman. Även fullmaktsintyg accepteras. Fullmaktsformulär kommer finnas tillgängligt via Bolagets hemsida, www.embracer.com, samt skickas utan kostnad till de aktieägare som begär det och uppger sin postadress.

FÖRHANDSRÖSTNING

Aktieägarna får utöva sin rösträtt vid stämman genom att rösta på förhand, s.k. poströstning enligt 3 § lagen (2020:198) om tillfälliga undantag för att underlätta genomförandet av bolags- och föreningsstämmor. Bolaget uppmanar aktieägarna att använda den möjligheten i syfte att minimera antalet deltagare som närvarar personligen vid stämman och därmed bidra till att minska smittspridningen.

För förhandsröstning ska ett särskilt formulär användas. Formuläret finns tillgängligt på www.embracer.com. En aktieägare som utövar sin rösträtt genom förhandsröstning behöver inte särskilt anmäla sig till stämman. Förhandsröstningsformuläret gäller som anmälan.

Det ifyllda formuläret måste vara Bolaget tillhanda senast fredagen den 10 september 2021. Det ifyllda formuläret ska skickas till den adress som anges under "Rätt att delta och anmälan" ovan. Ifyllt formulär får även inges elektroniskt och ska då skickas till ian.gulam@embracer.com. Om aktieägaren är en juridisk person ska registreringsbevis eller annan behörighetshandling biläggas formuläret. Detsamma gäller om aktieägaren förhandsröstar genom ombud. Aktieägaren får inte förse förhandsrösten med särskilda instruktioner eller villkor. Om så sker är rösten ogiltig.

Ytterligare anvisningar och villkor framgår av förhandsröstningsformuläret.

DELTAGANDE PER DISTANS

Aktieägarna kan delta vid stämman, antingen personligen eller genom ombud eller per distans (via videolänk) samt förhandsrösta. De som önskar delta per distans och önskar utnyttja sin rösträtt kommer *inte* kunna göra det via videolänk utan måste antingen via ombud eller förhandsröstning utnyttja sin rösträtt. Bolaget kommer inför årsstämman att offentliggöra information om deltagande i stämman per distans.

För den som deltar online gäller följande regler (som deltagaren accepterar genom att välja att delta online). Det finns ingen möjlighet att rösta, begära ordet, framställa förslag eller invändningar eller begära omröstning (votering). Eftersom det inte går att kontrollera om någon utomstående följer stämman online förutsätter möjligheten att delta online att stämman beslutar att även den som inte är aktieägare ska ha rätt att följa stämman.

IR-KONTAKT

Lars Wingefors
Grundare & VD
Mobil: +46 708 47 19 78
lars.wingefors@embracer.com

Du är också välkommen att ställa din fråga eller göra din förfrågan via e-mail: ir@embracer.com

KONTAKT

EMBRACER GROUP

IR

Lars Wingefors

Grundare och VD

lars.wingefors@embracer.com

Bolagsstyrning & hållbarhet

Karin Edner

Bolagsstyrning & hållbarhetskoordinator

karin.edner@embracer.com

Ekonomi

Johan Ekström

Finansdirektör

johan.ekstrom@embracer.com

Varumärke & kommunikation

Beatrice Flink Forsgren

Varumärkes- & kommunikationschef

beatrice.forsgren@embracer.com

OPERATIVA KONCERNER

THQ Nordic

Klemens Kreuzer

VD, THQ Nordic GmbH

kkreuzer@thqnordic.com

Koch Media

Klemens Kundratitz

VD, Koch Media

k.kundratitz@kochmedia.com

Coffee Stain

Anton Westbergh

VD, Coffee Stain

anton@coffeestain.se

Amplifier Game Invest

Per-Arne Lundberg

VD, Amplifier Game Invest

per-arne.lundberg@amplifiertgameinvest.com

Saber Interactive

Matthew Karch

VD, Saber Interactive

karch@saber3d.com

DECA Games

Ken Go

VD, DECA Games

ken@decagames.com

Gearbox Entertainment

Randy Pitchford

Grundare, Gearbox Entertainment

randy.pitchford@gearboxsoftware.com

Easybrain

Oleg Grushevich

VD, Easybrain

oleg@easybrain.com

STYRELSEKONTAKT

Kicki Wallje-Lund

Styrelseordförande

kicki.wallje-lund@embracer.com

ALLMÄNT

info@embracer.com

INVESTOR RELATIONS

ir@embracer.com

PRESS/MEDIA

press@embracer.com



EMBRACER⁺ GROUP

Embracer Group AB (publ)
Älvgatan 1
652 25 Karlstad, Sverige
embracer.com

MEMBRACE GROUP ÅRSREDOVISNING 2020/2021