

Första kvartalet 2018

- Från och med första kvartalet 2018 tillämpas funktionsindelad resultaträkning.
- Nettoomsättningen ökade med 92 procent och uppgick till 110,1 MSEK (57,3 MSEK).
- PAYDAY stod för 25,1 MSEK (24,1 MSEK) och Dead by Daylight stod för 62,0 MSEK (20,9 MSEK) av nettoomsättningen.
- EBITDA* uppgick till 48,8 MSEK (-35,3 MSEK).
- Av- och nedskrivningar om 42,6 MSEK (15,5 MSEK), varav 6,3 MSEK avser nedskrivning av nedlagda förlagsprojekt.
- Resultat före skatt uppgick till -6,4 MSEK (-56,3 MSEK).
- Resultat per aktie, före och efter utspädning, uppgick till -0,02 SEK (-0,18 SEK).
- Likvida medel uppgick till 295,2 MSEK (516,9 MSEK) vid periodens utgång.
- Riktad nyemission till svenska och internationella investerare tillförde cirka 238 MSEK före transaktionskostnader.
- Försäljning av förlagsrättigheterna till Dead by Daylight för 16 MUSD.
- Nytt förlagsavtal för spelprojektet 10 Crowns med investering om 7,7 MUSD.

Efter periodens utgång

- Övertecknad företrädesemission tillför cirka 152 MSEK före transaktionskostnader.
- Samriskbolaget StarVR listat på tillväxtmarknad i Taiwan.

RESULTAT/NYCKELTAL	2018	2017	2017
TSEK	Q1	Q1	JAN - DEC
Nettoomsättning	110 066	57 270	361 447
EBITDA*	48 840	-35 341	-53 559
Resultat före skatt	-6 417	-56 255	-176 185
Resultat per aktie	-0,02	-0,18	-0,55
Kassaflöde från verksamheten	27 768	-4 785	-21 086
Nettoomsättning per anställd	174	260	1 300

* För härledning av nyckeltalet se sidan 22 och 23 samt not 6.

Vd Bo Andersson Klint kommenterar:

Nettoomsättningen ökade med 92 procent jämfört med första kvartalet förra året. Trots att vi står inför våra stora spelsläpp gör vi med en nettoomsättning på 110 miljoner kronor vårt intäktsmässigt bästa Q1 hittills. Förlagstiteln Dead by Daylight och vårt eget PAYDAY 2 säljer fortfarande riktigt bra och vi förbättrar EBITDA med hela 84 miljoner kronor, från -35 miljoner kronor förra året till 49 miljoner kronor i år. Dead by Daylight-affären driver en stor del av förbättringen och vi ser att den positiva effekten kommer att fortsätta tills vi fått hela köpeskillingen om 16 miljoner dollar.

Kort om Starbreeze

Starbreeze är ett globalt spelbolag med visionen att vara en ledande aktör inom underhållningsindustrin genom att skapa upplevelser i världsklass. Starbreeze grundades 1998 och har sedan dess utvecklats till en väletablerad utvecklare och förläggare av dator- och tv-spel samt VR-produkter som riktar sig till en global marknad. Med studios i Stockholm, Paris, Los Angeles, San Francisco, Barcelona, Bryssel, Bangalore och Dehradun utvecklar Starbreeze högkvalitativa underhållningsprodukter baserade på egna och andras rättigheter i egen regi och i samarbete med externa spelutvecklare. Verksamheten är indelad i tre affärsområden; Starbreeze Games, Publishing och VR Tech & Operations.

Med huvudkontor i Stockholm, är Starbreeze aktier noterade på Nasdaq Stockholm under ticker STAR A och STAR B med ISIN-koderna SE0007158928 (A-aktien) och SE0005992831 (B-aktien).

Mer information: starbreeze.com

Vd-kommentar

REKORDOMSÄTTNING I VÄNTAN PÅ DE STORA SPELSLÄPPEN

Tillväxt på 92 procent

Nettoomsättningen ökade med 92 procent jämfört med första kvartalet förra året. Trots att vi står inför våra stora spelsläpp gör vi med en nettoomsättning på 110 miljoner kronor vårt intäktsmässigt bästa Q1 hittills. Förlagstiteln Dead by Daylight och vårt eget PAYDAY 2 säljer fortfarande riktigt bra. I februari släppte vi PAYDAY 2 för Switch och det gav oss intäkter på 8 miljoner kronor under kvartalet och det avser främst digital försäljning. Som vanligt i branschen ligger rapporteringen av den fysiska försäljningen i butik efter och kommer att börja redovisas i nästa kvartal. Vi får indikationer på att den fysiska versionens försäljning överträffar den digitala och den första upplagan av spelet sålde tyvärr slut relativt fort. Vi har diskuterat detta med vår distributionspartner och fler exemplar är på väg ut. Dessutom bidrar, om än blygsamt, VR-parken i Dubai till våra första försäljningsintäkter från destinationsbaserad VR. Centret öppnade i mars vilket gör att intäkterna endast avser en månad under kvartalet.

Dead by Daylight-affären med Behaviour gav en positiv nettoeffekt på omsättningen om 17 miljoner kronor under kvartalet. Å ena sidan fick vi den initiala betalningen på 33 miljoner kronor. Å andra sidan redovisar vi enligt det nya avtalet bara 65 procent av intäkterna istället för tidigare 100 procent då Behaviour har tagit över förpliktelserna för spelet. Resultatmässigt bidrog affären väsentligt i och med att vi från den 1 januari i år inte har några kostnader för spelet utan alla intäkter blir ren vinst.

Ökad lönsamhet

Våra löpande kostnader ökar klart långsammare än intäkterna. Exklusive kostnaderna för intäktsdelning är kostnaderna i princip på samma nivå som förra året, trots att avskrivningarna är betydligt högre eftersom vi har fler lanserade spel som vi därmed skriver av. Dessutom valde vi under kvartalet att lägga ner två mindre VR-projekt vilket gav en nedskrivning på 6,3 miljoner kronor.

All-in-all gör detta att vi förbättrar EBITDA med hela 84 miljoner kronor, från -35 miljoner kronor förra året till 49 miljoner kronor i år. Dead by Daylight-affären driver en stor del av förbättringen och vi ser att den positiva effekten kommer att fortsätta tills vi fått hela köpeskillingen om 16 miljoner dollar.

Vi har tidigare flaggat för att vi kan komma att visa både negativt EBITDA och kassaflöde tills OVERKILL's The Walking Dead är lanserat, vi är därför nöjda med den finansiella utvecklingen under årets första kvartal.

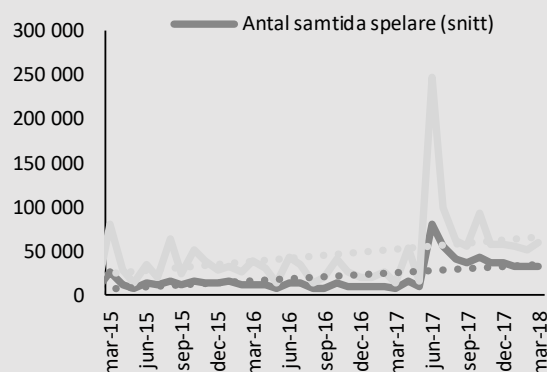
Framgångsrika emissioner möjliggör ökad tillväxttakt

Vi är tacksamma för det engagemang som framförallt våra befintliga ägare visar oss. Att både den riktade emissionen och företrädesemissionen blev övertecknade ser jag som ett styrketecken och ett bevis på att våra ägare tror på vår vision och de mål som vi har satt upp.

Q1

2018

PAYDAY 2



Källa: steamcharts.com

Som mest spelade

58 940

PAYDAY 2 samtidigt under Q1

Emissionerna, som tillför totalt 390 miljoner kronor före transaktionskostnader, gör det möjligt för oss att fortsätta ha en hög tillväxttakt genom att bredda intäktbasen inom vår kärnverksamhet och expandera spelportföljen.

Under kvartalet investerade vi 74 miljoner kronor i egen spel- och teknikutveckling och 33 miljoner kronor i förlagsprojekt för att säkra fortsatt framtida tillväxt.

Strategin att expandera förlagsverksamheten ligger fast

I mars tecknade vi ett avtal om att sälja förlagsrättigheterna till Dead by Daylight. Det kan tyckas motsägelsefullt då den uttalade strategin är att bredda spelportföljen med fler förlagstitlar. Men när vi fick möjligheten fattade vi ett affärsmässigt beslut att sälja, då vi räknar med att vinsten från spelet genom denna affär kommer att överskrida vår prognos för spelets återstående livslängd.

Dead by Daylight har varit en stor succé och affären gör det möjligt för oss att investera i andra förlagsprojekt. Vi ser många fördelar med att bygga upp en bredare förlagsportfölj med ökad skalbarhet genom lägre risk per spel i utvecklingsfasen samtidigt som vi med flera spel på marknaden parallellt blir mindre beroende av enskilda titlar.

Men, vi kommer att vara selektiva, både i valet av nya projekt och i utvärderingen av befintliga. Om vi märker att ett projekt inte lever upp till våra förväntningar så kommer vi att fatta det beslut som vi tror är bäst för Starbreeze. Under kvartalet valde vi exempelvis att lägga ner den mindre VR-titeln Project Golem.

Våra stora projekt Psychonauts 2 och System Shock 3 är av en helt annan kaliber och jag gillar det jag ser. Det nya förlagsavtal som vi tecknade under kvartalet med studio Mohawk Games om spelprojektet 10 Crowns är ett annat exempel på ett spel där personerna bakom har varit med att skapa stora varumärkesdefinierande titlar. Efter kvartalets utgång utannonserade vi också en indietitel, Inked, som är utvecklad av en kroatisk studio och som redan nu finns att köpa på Steam.

Öka intäkterna genom expansion av befintlig spelportfölj

I linje med vår strategi att öka intäkterna genom att expandera befintliga spel till nya plattformar, lanserade vi under kvartalet PAYDAY 2 för både VR och Nintendos plattform Switch, och snart kommer vi även att kunna spela PAYDAY på mobilen. VR-versionen är troligen världens innehållsmässigt största VR-spel och finns tillgängligt för både HTC Vive och Oculus Rift. Det är också en av de mest populära upplevelserna i VR-parken i Dubai. Lanseringen till Nintendos nya plattform är spännande och lär oss mycket om plattformen inför framtida lanseringar.

VR Park Dubai – ett fönster för framtida affärsmöjligheter

Vi har investerat tid och resurser i att bygga en plattform för destinationsbaserad VR och med den efterlängtade öppningen av vårt flaggskeppscenter i Dubai Mall nådde vi en viktig milstolpe. Vi ser stora möjligheter att utveckla innehåll för denna typ av framtida underhållning. I vår VR-park i Dubai och snart även i Stockholm kan vi visa potentiella partners och kunder vad vi kan göra inom VR.

Samriskbolaget StarVR listat på Taipei Exchange

Den 23 april var första handelsdagen för StarVR Corporations aktie på den mindre tillväxtmarknaden Taipei Exchange. Handeln i aktien indikerar att marknaden sätter ett betydande värde på både tekniken och varumärket. Baserat på stängningskursen igår var marknadsvärdet för StarVR Corporation cirka 1,6 miljarder kronor, varav Starbreeze andel var värd cirka 540 miljoner kronor. Värt att beakta är att endast cirka 3 procent av aktierna är tillgängliga för handel. Starbreeze äger fortfarande

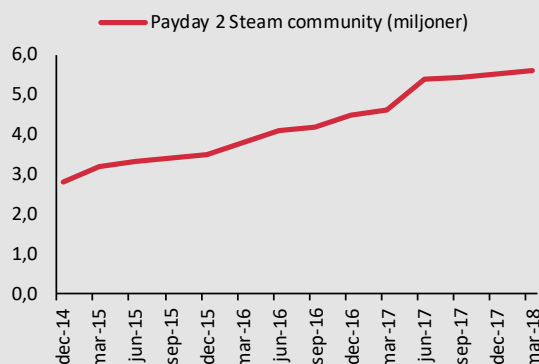
Q1

2018

PAYDAY 2 på Steam

5,6

miljoner medlemmar



cirka 33 procent av bolaget och dessutom äger och kontrollerar vi merparten av de immateriella rättigheterna som patent, källkoder och varumärken som är relaterade till StarVR.

StarVR Corporation är nu en självständig organisation som ska ta StarVR-headsetet till marknaden. Listningen på Taipei Exchange är ett steg på vägen mot målet om en IPO på Taiwan Exchange. En framtida notering tror vi skulle ge StarVR de bästa förutsättningarna att bli en ledande aktör inom den globala VR-industrin och skulle vara ett bevis på att vi har lyckats med det projekt vi har jobbat med under flera år.

OVERKILL's The Walking Dead

Den kommande lanseringen av OVERKILL's The Walking Dead är naturligtvis vårt stora fokus. Det pågår ett intensivt arbete med att slutföra spelet och marknadsföringen har kommit igång. Maya-trailern som vi släppte den 11 april fick ett enormt genomslag i branschmedia och vi exekverar nu för fullt på den kampanj som successivt intensifieras inför lanseringen i höst. Fansen väntar på att få se gameplay från spelet och vi ser fram emot att visa det under E3.

Utvecklingen av vårt andra stora interna spelprojekt Crossfire går enligt plan och går in i en allt intensivare fas.

Vårt mål är att skapa upplevelser i världsklass. För att kunna göra det krävs att vi har resurser och rätt människor på plats. Det anser jag att vi har nu. Jag blir dagligen djupt imponerad av det våra medarbetare uppnår på Starbreeze.

Let's keep on doing this!

Bo Andersson Klint

Vd Starbreeze



VIKTIGA HÄNDELSE UNDER KVARTALET

Ny förslags titel i strategigenren

I februari tecknade Starbreeze ett förlagsavtal med utvecklingsstudio Mohawk Games avseende ett strategispel som går under projektnamnet 10 Crowns. Starbreeze avser att investera 7,7 MUSD för att lansera spelet för PC. Utvecklingsteamet bakom spelstudio Mohawk Games leds av några av skaparna bakom Civilization IV och Civilization V. Spelprojektet 10 Crowns är för närvarande i prototypstadiet.

Försäljning av förlagsrättigheterna till Dead by Daylight

I mars tecknade Starbreeze avtal med utvecklaren Behaviour Interactive om att sälja tillbaka förlagsrättigheterna till spelet Dead by Daylight. Avtalet innebär att Starbreeze initialt erhåller 4 MUSD och därefter ytterligare 12 MUSD som erläggs successivt i form av royalty på 65 procent av spelets intäkter. När Starbreeze erhållit full ersättning om 16 MUSD övergår förlagsrättigheterna för spelet till Behaviour. Från 1 januari 2018 övertar Behaviour förpliktelserna i relation till spelet under förlagsavtalet, däribland alla kostnader för utveckling och marknadsföring. Om en lansering av Dead by Daylight sker i Kina innan år 2020 kan Starbreeze dessutom erhålla ersättning om maximalt 5 MUSD fram till som längst 31 december 2020.

Riktad nyemission och beslut om företrädesemission

Den 25 januari genomfördes, med stöd av bemyndigandet från årsstämman 2017, en riktad nyemission till svenska och internationella institutionella investerare om 20 681 797 nya B-aktier till en teckningskurs om 11,52 kronor per aktie, vilket var samma som stängningskursen den 24 januari 2018. Emissionen, som övertecknades, tillförde bolaget cirka 238 MSEK före transaktionskostnader. I tillägg beslutade en extra bolagsstämma den 22 mars 2018 att genomföra en nyemission av aktier med företrädesrätt för befintliga aktieägare.

Motivet för emissionerna var delvis att säkerställa finansieringen av befintlig affärsplan med cirka 75 MSEK fram till lanseringen av OVERKILL's The Walking Dead, men framförallt att öka tillväxttakten och bredda intäktsbasen inom kärnverksamheten samt att expandera spelportföljen.

Viktiga händelser efter periodens utgång

Företrädesemission övertecknad

Företrädesemissionen som slutfördes efter kvartalets utgång övertecknades och tillför bolaget cirka 152 MSEK före transaktionskostnader.

Samriskbolaget StarVR listat på tillväxtmarknad i Taipei

Starbreeze samriskbolag StarVR Corporation godkändes för listning på tillväxtmarknaden Taipei Exchange med första dag för handel den 23 april 2018. Stängningskurs för StarVR-aktien var per den 8 maj 2018 115 TWD (taiwanesiska dollar). Av bolagets 48 218 000 aktier gjordes 3,11 procent tillgängliga för handel. Starbreeze avyttrade inte några aktier i samband med listningen varför ägarandelen i StarVR Corporation kvarstår på cirka 33 procent. Listningen av StarVR Corporation påverkar inte heller Starbreeze redovisning då ägandet i samriskbolaget tillsvidare redovisas enligt kapitalandelsmetoden.

Q1

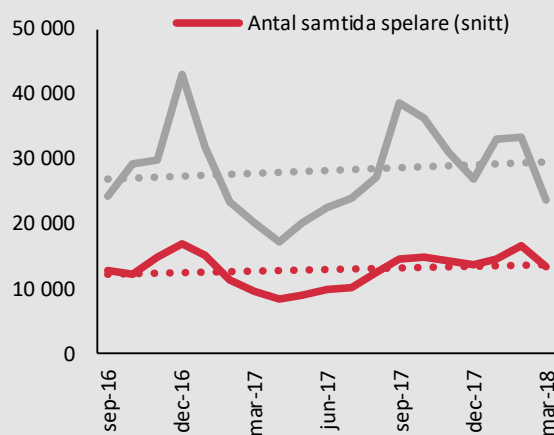
2018

Som mest spelade

33 397

Dead by Daylight

samtidigt under kvartalet



Källa: steamcharts.com

OMSÄTTNING OCH RESULTAT

Q1

2018

För resultat avser jämförelseperioden motsvarande period föregående år. Från och med första kvartalet 2018 tillämpar Starbreeze funktionsindelad resultaträkning för att följa branschen och därmed skapa en ökad jämförbarhet. Jämförelsesiffrorna är omräknade. I jämförelsesiffrorna ingår det förvärvade indiska produktionsbolaget Dhruva i räkenskaperna från och med den 22 december 2017.

Omsättning och direkta kostnader

Första kvartalet 2018

Nettoomsättningen ökade med 92 procent till 110,1 MSEK (57,3 MSEK), varav PAYDAY stod för 25,1 MSEK (24,1 MSEK). Dead by Daylight stod för 62,0 MSEK (20,9 MSEK) av nettoomsättningen, varav 33,2 MSEK avsåg initial ersättning från Behaviour Interactive för försäljningen av rättigheter för Dead By Daylight. Dessutom ingick externa intäkter om 7,0 MSEK (0,0 MSEK) för outsourcingtjänster från Dhruva.

Övriga rörelseintäkter, bestående till största del av valutakurseffekter, uppgick till 8,5 MSEK (0,0 MSEK), till följd av att dollar- och eurokurserna stärktes mot den svenska kronan.

Direkta kostnader uppgick till 77,0 MSEK (55,9 MSEK) och består av kostnader kopplade till spelproduktion och spelutveckling. I posten ingår av- och nedskrivningar om 40,2 MSEK (14,5 MSEK), där merparten består av avskrivningar för de lanserade spelen RAID: World War II (RAID) och John Wick Chronicles samt nedskrivningar på 6,3 MSEK avseende två mindre förslagsprojekt som skrivits ner i sin helhet. Avskrivningar på materiella anläggningstillgångar ökade från 0,6 MSEK till 4,8 MSEK främst till följd av avskrivning på investering i VR-park i Dubai.

Aktiverade utvecklingskostnader, som tidigare i den kostnadsindelade resultaträkningen redovisades som intäkt på en egen rad, redovisas i den funktionsindelade resultaträkningen som en avdragspost på de direkta kostnaderna.

Kostnader och resultat

Första kvartalet 2018

Försäljnings- och marknadsföringskostnader uppgick till 9,9 MSEK (17,4 MSEK) och avser bland annat mäss- och personalkostnader. Minskningen beror främst på lägre mässkostnader jämfört med föregående år. Administrationskostnader uppgick till 25,5 MSEK (31,2) och avser bland annat kontorskostnader och löner till personal som inte arbetar inom spelproduktion eller marknadsföring. I posten ingår avskrivningar om 2,4 MSEK (1,0 MSEK).

Övriga rörelsekostnader, främst valutakurseffekter, uppgick till 0,0 MSEK (-3,6 MSEK). Se kommentar för Övriga rörelseintäkter ovan.

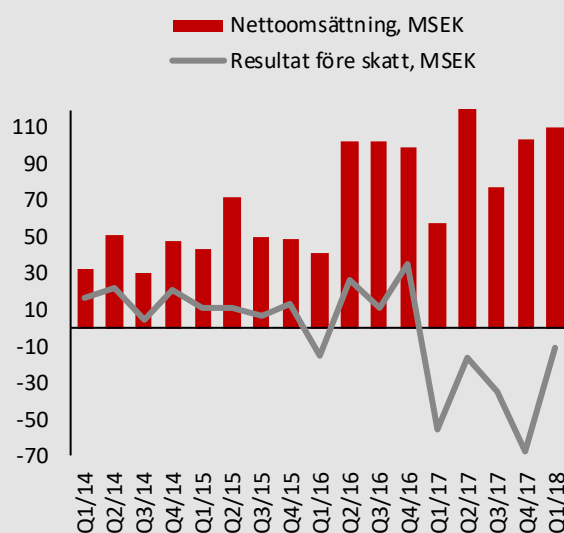
Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till 48,8 MSEK (-35,3 MSEK). Resultatförbättringen är främst driven av ökad försäljning och överenskommelsen om försäljningen av rättigheter till Dead by Daylight.

Resultat före skatt uppgick till -6,4 MSEK (-56,3 MSEK). Resultat efter skatt uppgick till -5,2 MSEK (-50,6 MSEK).

Omsättning och resultat

	2018	2017
TSEK	Q1	Q1
Nettoomsättning	110 066	57 270
EBITDA *	48 840	-35 341
Resultat före skatt	-6 417	-56 255
Resultat efter skatt	-5 208	-50 628
Resultat per aktie, SEK	-0,02	-0,18
Omräkningsdifferenser	22 117	4 186
Omsättningstillväxt, %	92,2	40,4
EBITDA-marginal, %	44,4	-61,7

* För härledning av nyckeltalet se sidan 22-23 samt not 6.



Finansnettot bestod av omvärdering av tilläggsköpeskillingar om +1,9 MSEK (+0,7 MSEK) varav -11,8 MSEK var valutakurseffekter, det vill säga förändringen var +13,7 MSEK exklusive valutakurseffekter. Ränta på konvertibla lån ökade till -5,6 MSEK (-5,3 MSEK), resultatandel från samriskbolaget StarVR Corporation uppgick till -1,9 MSEK (-0,2 MSEK), omvärdering av derivat hänförligt till Smilegates konvertibel om -2,5 MSEK (-2,4 MSEK). Röntan på lånet till StarVR Corporation uppgick till 2,4 MSEK (0,0 MSEK) och ränta på checkräkningskredit till -1,7 MSEK (0,0 MSEK). Ränta på kortfristiga placeringar minskade till +0,1 MSEK (+1,8 MSEK), då koncernen hade räntebärande placeringar föregående år. Merparten av kvartalets finansnetto hade ingen påverkan på kassaflödet. Se specifikation i tabell till höger.

Resultat per aktie, före och efter utspädning, uppgick till -0,02 SEK (-0,18 SEK).

Segmentsrapportering

Starbreeze redovisar från och med andra kvartalet 2017 per segmenten; Starbreeze Games, Publishing och VR Tech & Operations. Se följande avsnitt. Rapporteringen sker ned till rörelseresultat och ingen rapportering sker på tillgångar och skulder. Från och med första kvartalet 2018 presenterar Starbreeze resultaträkningen i form av funktionsindeldad resultaträkning. Detta har gjort att fördelningsnycklarna för fördelning av kostnader mellan segmenten har ändrats. Jämförelsesiffrorna för 2017 har justerats i enlighet med detta.

Specifikation av finansnetto

TSEK	2018	2017
	Q1	Q1
Omvärdering av tilläggsköpeskillingar	1 891	782
Ränta på konvertibellån	-5 574	-5 296
Omvärdering av derivat hänförligt till konvertibellån	-2 512	-2 411
Ränta på lån till StarVR Corporation	-2 421	-
Resultatandel från StarVR Corporation	-1 938	-205
Ränta på kortfristiga placeringar	90	1 839
Ränta på checkräkningskredit	-1 692	-
Övriga poster	-521	-165
Summa	-12 677	-5 456

Fördelning av kvartalets nettoomsättning

■ Dead by Daylight ■ Payday 2 ■ Övrigt



■ PC ■ Console ■ VR centers ■ Services ■ License deals



STARBREEZE GAMES

Affärsområdet Starbreeze Games består av Starbreeze egenutvecklade spel. De nuvarande intäkterna består av försäljningsintäkter och royalty för rättigheterna till PAYDAY. I affärsområdet ingår även Starbreeze pågående spelprojekt som exempelvis OVERKILL's the Walking Dead och Crossfire. Från och med den 22 december 2017 ingår intäkter och kostnader för spelproduktionen inom det indiska produktionsbolaget Dhruva.

Första kvartalet 2018

I slutet av februari lanserades PAYDAY 2 till Nintendos plattform Switch i Europa, Amerika och Australien. Under kvartalet lanserades också VR-versionen av PAYDAY 2 som är anpassat för HTC Vive och Oculus Rift och är kostnadsfritt för de som äger basspelet.

Nettoomsättningen uppgick till 32,1 MSEK (24,1 MSEK), varav det egenutvecklade spelet PAYDAY stod för 25,1 MSEK (24,1 MSEK). Ökningen är framförallt driven av lanseringen av PAYDAY 2 till Switch, där den digitala versionen bidrog med intäkter om 7,9 MSEK. Kvartalets intäkter från den fysiska försäljningen i butik ingår dock inte på grund av fördröjning i rapportering och kommer att redovisas under efterföljande kvartal. Dessutom ingick externa intäkter om 7,0 MSEK (0,0 MSEK) för outsourcingtjänster inom det nyligen förvärvade produktionsbolaget Dhruva.

Direkta kostnader uppgick till 27,7 MSEK (15,1 MSEK). Ökningen är främst driven av tillkomna produktionskostnader i Dhruva. Aktiverade utvecklingskostnader, som tidigare i den kostnadsindelade resultaträkningen redovisades som intäkt på en egen rad, redovisas i den funktionsindelade resultaträkningen som en avdragspost på de direkta kostnaderna.

Övriga rörelsekostnader uppgick till 2,3 MSEK (9,0 MSEK), varav valutakurseffekter påverkande med +2,7 MSEK (-3,3 MSEK).

Rörelseresultatet uppgick till 2,1 MSEK (0,0 MSEK).

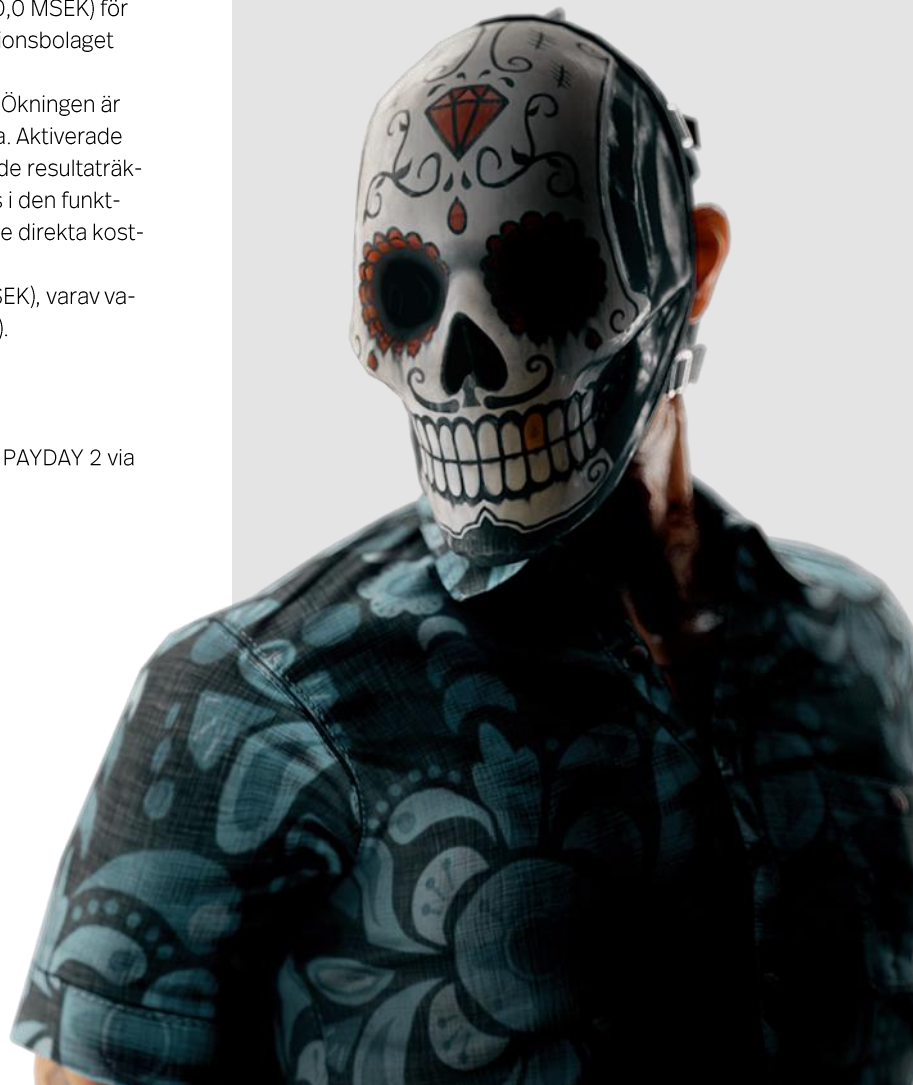
Efter periodens utgång

Under april 2018 uppgick intäkterna från försäljningen av PAYDAY 2 via plattformen Steam till 9,2 MSEK (11,6) MSEK.

Q1

2018

	2018	2017
TSEK	Q1	Q1
Starbreeze Games		
Nettoomsättning	32 099	24 077
Direkta kostnader	-27 682	-15 087
Bruttovinst	4 417	8 990
Rörelsekostnader	-2 337	-8 972
Rörelseresultat	2 080	18



PUBLISHING

Q1

2018

Affärsområdet Publishing består av Starbreeze förlagsverksamhet med externt utvecklade spel. De nuvarande intäkterna består till största delen av royalty för rättigheterna till Dead by Daylight.

Första kvartalet 2018

Den 22 mars tecknade Starbreeze avtal med utvecklaren Behaviour Interactive om att sälja tillbaka förlagsrättigheterna till spelet Dead by Daylight. Under kvartalet erhöll Starbreeze den initiala ersättningen om 4 MUSD enligt överenskommelsen. Avtalet innebär att Starbreeze från och med 1 januari 2018 erhåller royalty på 65 procent av spelets intäkter jämfört med tidigare 100 procent samt att alla kostnader för utveckling och marknadsföring övertas av Behaviour.

Under kvartalet tecknade Starbreeze också ett nytt förlagsavtal med utvecklingsstudio Mohawk Games avseende ett strategispel som går under projektnamnet 10 Crowns.

Under kvartalet valde Starbreeze att lägga ner två mindre VR-titlar däribland Project Golem.

Nettoomsättningen uppgick till 62,7 MSEK (28,2 MSEK). Dead by Daylight stod för 62,0 MSEK (20,9 MSEK) av nettoomsättningen, varav 33,2 MSEK avsåg den initiala ersättningen från Behaviour för försäljningen av rättigheterna till Dead By Daylight.

Direkta kostnader uppgick till 36,4 MSEK (24,8 MSEK). I posten ingår av- och nedskrivningar om 28,9 MSEK (8,6 MSEK), där merparten består av avskrivningar för de lanserade spelen RAID: World War II (RAID) och John Wick Chronicles samt nedskrivningar om 6,3 MSEK avseende två mindre förslagsprojekt som skrivits ner i sin helhet, varav Project Gollum 3,4 MSEK.

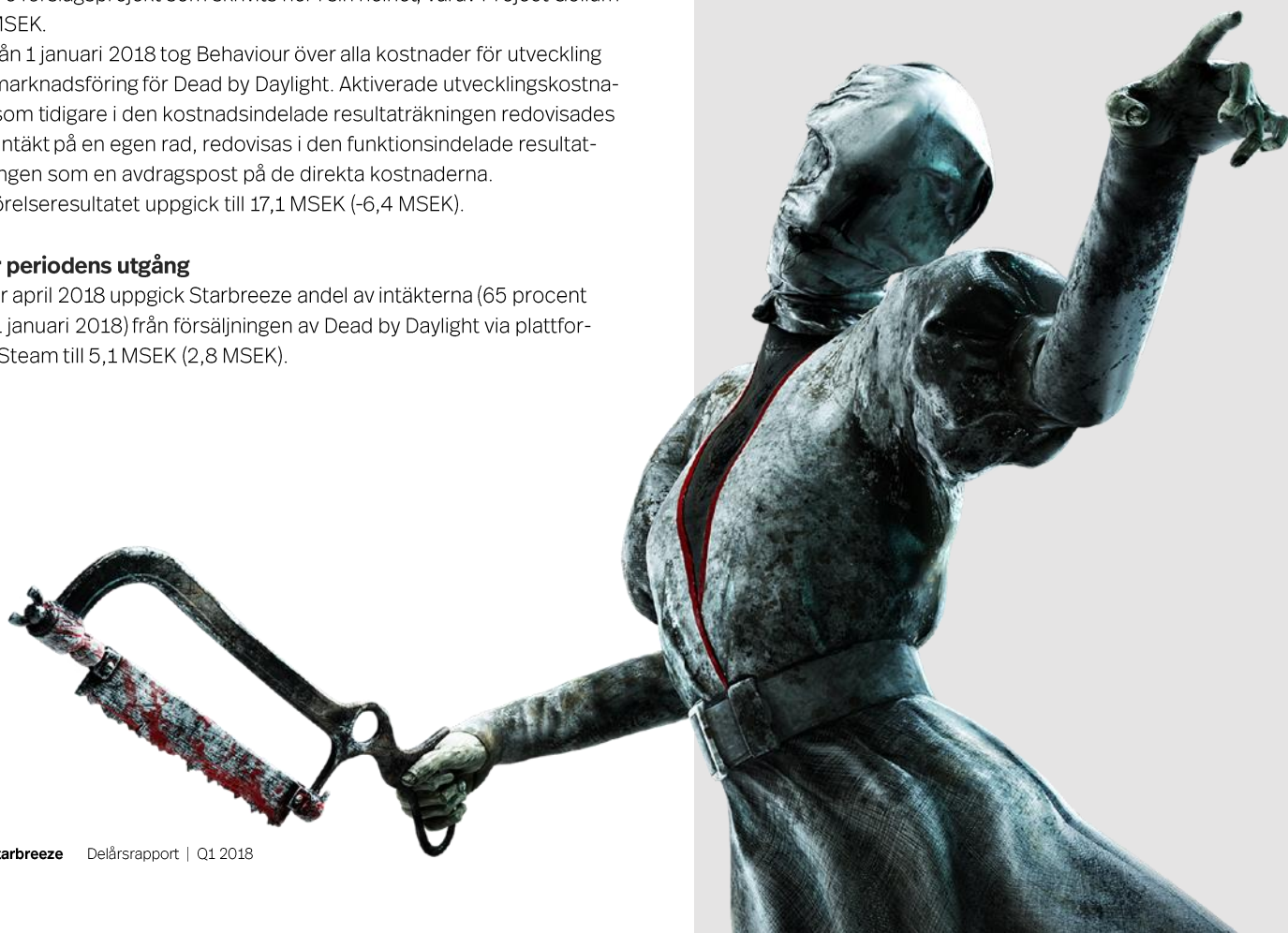
Från 1 januari 2018 tog Behaviour över alla kostnader för utveckling och marknadsföring för Dead by Daylight. Aktiverade utvecklingskostnader, som tidigare i den kostnadsindelade resultaträkningen redovisades som intäkt på en egen rad, redovisas i den funktionsindelade resultaträkningen som en avdragspost på de direkta kostnaderna.

Rörelseresultatet uppgick till 17,1 MSEK (-6,4 MSEK).

Efter periodens utgång

Under april 2018 uppgick Starbreeze andel av intäkterna (65 procent från 1 januari 2018) från försäljningen av Dead by Daylight via plattformen Steam till 5,1 MSEK (2,8 MSEK).

	2018	2017
TSEK	Q1	Q1
Publishing		
Nettoomsättning	62 709	28 223
Direkta kostnader	-36 391	-24 821
Bruttovinst	26 318	3 402
Rörelsekostnader	-9 188	-9 757
Rörelseresultat	17 130	-6 355



VR TECH & OPERATIONS

Affärsområdet VR Tech & Operations består av Starbreeze teknik- och mjukvaruutveckling inom virtual reality (VR) som bland annat innefattar utvecklingen av VR-headsetet StarVR och VR-filmformatet PresenZ. Från och med tredje kvartalet 2017 ingår dessutom intäkter och kostnader för VR-center. Resultatet från samriskbolaget StarVR Corporation redovisas som en finansiell intäkt eller kostnad och ingår därmed inte i rörelseresultatet.

Första kvartalet 2018

Den 1 mars 2018 öppnade VR-parken i Dubai Mall där Starbreeze är huvudleverantör.

Nettoomsättningen består av licensintäkter från de olika teknologierna och intäkter från VR-centers, som ännu inte nått full kommersialiseringsgrad.

Periodens nettoomsättning om 12,7 MSEK (0,0 MSEK) avser främst intäkter från StarVR Corporation om 11,5 MSEK, som ersättning för marknadsföring av StarVR-headsetet och som är en del av det tidigare kommunicerade finansiella stöd på totalt 8,0 MUSD som erhållits från StarVR Corporation för uppbyggnaden av VR-parken i Dubai. Den del av det finansiella stödet som inte redovisas som intäkt har bokats upp som skuld och kommer att minska i takt med att StarVR Corporation erhåller sin del av biljettintäkterna från centret. Om prognosen för VR-parken förändras kommer skulden justeras vilket kommer att redovisas i koncernens finansnetto.

Under kvartalet bidrog biljettförsäljningen i VR-parken i Dubai med intäkter om 1,3 MSEK (0,0 MSEK).

Direkta kostnader uppgick till 2,1 MSEK (0,0 MSEK). Ökningen består främst av uppstartskostnader för VR-centret i Dubai som öppnade under kvartalet. Aktiverade utvecklingskostnader, som tidigare i den kostnadsindelade resultaträkningen redovisades som intäkt på en egen rad, redovisas i den funktionsindelade resultaträkningen som en avdragspost på de direkta kostnaderna.

Rörelseresultatet uppgick till 5,6 MSEK (-1,5 MSEK). Rörelsekostnaderna påverkades positivt av valutakurseffekter om +3,8 MSEK (0,0 MSEK).

Q1

2018

	2018	2017
TSEK	Q1	Q1
VR Tech & Operations		
Nettoomsättning	12 767	-
Direkta kostnader	-2 115	-
Bruttovinst	10 652	-
Rörelsekostnader	-5 054	-1 522
Rörelseresultat	5 598	-1 522



ÖVRIGT

Inom Övrigt redovisas koncerngemensamma kostnader och projekt som inte är hänförliga till ovanstående segment.

Första kvartalet 2018

Nettoomsättningen uppgick till 2,5 MSEK (5,0 MSEK) och består främst av koncernens belgiska VFX-verksamhet, Nozon.

Direkta kostnader minskade till 10,8 MSEK (16,0 MSEK). Minskningen beror på att underhållskostnaderna för Valhallamotorn uppgick till 7,5 MSEK under föregående år, jämfört med en totalkostnad om 2,1 MSEK under kvartalet för avskrivning av Valhallamotorn och licensrättigheterna för Unreal-motorn.

Rörelsekostnaderna uppgick till 10,3 MSEK (31,9 MSEK). Minskningen beror främst på att sälj- och marknadsföringskostnaderna uppgick till 0,0 MSEK jämfört med 14,6 MSEK föregående år.

Q1

2018

	2018	2017
TSEK	Q1	Q1
Övrigt		
Nettoomsättning	2 491	4 970
Direkta kostnader	-10 762	-15 969
Bruttovinst	-8 271	-10 999
Rörelsekostnader	-10 277	-31 941
Rörelseresultat	-18 548	-42 940



ÖVRIG FINANSIELL INFORMATION

För kassaflöde avser jämförelseperioden motsvarande period föregående år.
För balansposter avser jämförelseperioden utgående balans per 2017-12-31.

Finansiell ställning

Goodwill uppgick vid periodens utgång till 560,4 MSEK (545,0 MSEK). Goodwill upptas till balansdagens valutakurs. Ökningen är driven av valutakurseffekter. Övriga immateriella anläggningstillgångar uppgick till 601,3 MSEK (597,5 MSEK).

Balanserade utgifter för spel- och teknikutveckling ökade med 79,3 MSEK till 722,1 MSEK (642,8 MSEK) och avser dels egna spelutvecklingsprojekt som OVERKILL's The Walking Dead och teknikutveckling inom affärsområdet VR Tech & Operations och dels investeringar i förlagsprojekt om 197,4 MSEK (187,5 MSEK).

De immateriella tillgångarna har under perioden skrivits av med 37,2 MSEK (13,2 MSEK), varav 6,3 MSEK avser en nedskrivning på två mindre förlagsprojekt. Kundfordringar och övriga fordringar uppgick till 51,7 MSEK (27,8 MSEK).

Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter uppgick vid kvartalets utgång till 89,1 MSEK (125,3 MSEK), varav 31,6 MSEK (10,0 MSEK) avser fordran för digital försäljning via främst Steam, PlayStation Store och Xbox Live.

Uppskjuten skattefordran, avseende resterande underskottsavdrag i moderbolaget Starbreeze AB, uppgick vid kvartalets utgång till 25,5 MSEK (23,1 MSEK). Uppskjuten skattefordran, avseende underskottsavdrag i de utländska dotterbolagen uppgick till 46,8 MSEK (37,8 MSEK). I de svenska dotterbolagen uppgick den uppskjutna skattefordran, avseende förlustavdrag, till 52,5 MSEK (47,3 MSEK). Ökningen beror på att koncernen har ett redovisat underskott. Total uppgick den uppskjutna skattefordran till 124,8 MSEK (108,2 MSEK).

Kortfristiga placeringar ökade till 75,0 MSEK (0,0 MSEK). Ökningen är driven av att 75,0 MSEK av koncernens likvida medel ligger på ett konto, där uttagen är tidsbegränsade till över tre månader och bolaget bedömer därmed att de inte ska klassificeras som likvida medel.

På balansdagen uppgick koncernens egna kapital till 1 531,9 MSEK (1 282,4 MSEK) och soliditeten var 55,5 procent (52,1 procent).

Långfristiga skulder för tilläggsköpeskillingar minskade till 346,0 MSEK (347,9 MSEK). Balansposten avser tilläggsköpeskillingar för genomförda bolagsförvärv, främst Nozon och Parallaxter. Balansposten värderas till verkligt värde och förändringen redovisas i finansnettot i resultaträkningen (se sidan 8).

Övriga långfristiga skulder ökade till 530,7 MSEK (466,6). Balansen består till största del av en checkkredit om 183,7 MSEK (141,0 MSEK) samt konvertibla lån från Acer och Smilegate om 73,3 MSEK (71,5 MSEK) respektive 219,8 MSEK (213,2 MSEK). 34,1 MSEK (0,0 MSEK) avser den del av marknadsföringsbidraget från StarVR Corporation som klassificerats som lån.

Leverantörsskulder och övriga skulder uppgick vid kvartalets utgång till 92,4 MSEK (122,4 MSEK), varav 41,6 MSEK avser utvecklingsförskott för OVERKILL's The Walking Dead. Utvecklingsförskott av denna typ redovisas som skuld allt eftersom förskottet erhålles och när spelat lanseras bokförs förskottet som intäkt. Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter uppgick vid kvartalets slut till 71,7 MSEK (70,6 MSEK).

Q1

2018

Likvida medel

per 31 mars 2018

295 MSEK

Kassaflöde

Första kvartalet 2018

Likvida medel vid kvartalets ingång uppgick till 233,8 MSEK (669,4 MSEK).

Kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 27,8 MSEK (-4,8 MSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -252,1 MSEK (-146,6 MSEK), se även avsnitt investeringar nedan. Kassaflödet från finansieringsverksamheten var 285,4 MSEK (0,0 MSEK). Förändringen beror främst på den riktade nyemission som genomfördes under kvartalet men även på ökad upplåning om 53,2 MSEK. Upplåningen är främst en ökning av checkräkningskrediten med 42,3 MSEK.

Kvartalets totala kassaflöde var 61,2 MSEK (-151,3 MSEK). Likvida medel vid periodens utgång uppgick till 295,2 MSEK (516,9 MSEK). De 75,0 MSEK som bolaget har klassificerat som kortfristiga placeringar ingår inte i likvida medel. Läs mer under Investeringar nedan.

Investeringar

Under kvartalet uppgick koncernens investeringar i materiella anläggningstillgångar till 70,7 MSEK (14,1 MSEK), varav 68,4 MSEK avser uppbyggnaden av VR-parken i Dubai. Vidare uppgick investeringar i egen spel- och teknikutveckling till 74,0 MSEK (49,6 MSEK) och investeringar i förlagsprojekt uppgick till 33,0 MSEK (34,6 MSEK). Investeringar i kortfristiga placeringar uppgick till 75,0 MSEK (0,0) MSEK och avser likvida medel som ligger på ett konto, där uttagen är tidsbegränsade till över tre månader och bolagets bedömning är att dessa därmed inte ska klassificeras som likvida medel utan som kortfristig placering.

Moderbolaget

Koncernens verksamhet bedrivs i moderbolaget Starbreeze AB (publ), dotterbolagen Dhruva Infotech Ltd, Starbreeze Production AB, Starbreeze Studios AB, Starbreeze Publishing AB, Starbreeze VR AB, Starbreeze Ventures AB, Starbreeze USA Inc, Starbreeze LA Inc, Starbreeze IP LUX, Starbreeze IP LUX II Sarl, Starbreeze Barcelona SL och Starbreeze Paris SAS, Nozon, Parallaxer och Enterspace AB.

Moderbolagets nettoomsättning under kvartalet uppgick till 10,5 MSEK (11,1 MSEK). Omsättningen avser framförallt allokering av management fee. För samma period var resultat före skatt -13,6 MSEK (-30,7 MSEK) och resultat efter skatt var -11,1 MSEK (26,6 MSEK).

Vid periodens utgång uppgick likvida medel till 215,7 MSEK (75,4 MSEK) och moderbolagets egna kapital var 1 434,0 MSEK (1 212,5 MSEK).

Långfristiga skulder som består av konvertibla lån och tilläggsköpskillingar ökade till 639,0 MSEK (632,8 MSEK).

Medarbetare

Antalet anställda uppgick vid periodens utgång till 622 personer (339 personer), varav 548 män och 74 kvinnor. Ökningen beror främst på förvärvet av det indiska produktionsbolaget Dhruva, men är också en följd av ett ökat antal anställda inom spelutveckling i Stockholm. Medelantalet heltidsanställda för kvartalet uppgick till 633 personer (220 personer). Medelåldern var 31 år (34 år).

Aktien

Starbreeze aktier är sedan 2 oktober 2017 noterad på Nasdaq Stockholm i segmentet Mid Cap. Aktierna handlas under kortnamnen STAR A och STAR B med ISIN-koderna SE007158928 och SE0005992831. Den 29 mars 2018 var slutkursen 9,36 SEK, jämfört med 15,02 SEK den 30 mars 2017 för A-aktien och 9,55 SEK jämfört med 15,02 SEK för B-aktien. Vid kvartalets utgång uppgick det totala börsvärdet till cirka 2 890 MSEK, jämfört med cirka 4 159 MSEK föregående år.

Företrädesemission tillför cirka

152 MSEK

efter kvartalets utgång

Aktiekapital

Jämförelsetal avser 31 mars 2017. Aktiekapitalet uppgick vid periodens utgång till 6 074 TSEK (5 538 TSEK) fördelat på 303 719 737 aktier (276 929 712), varav 54 170 260 A aktier (55 971 982 A-aktier) och 249 549 477 B-aktier (220 957 730 B aktier).

Under kvartalet ökade antalet B-aktier med 20 681 797 till följd av den riktade nyemission som genomfördes under januari. Dessutom ökade antalet B-aktier med 976 355 aktier och antalet A-aktier minskade med 976 355 aktier till följd av bolagets omvandlingsprogram.

Aktieägare

Starbreeze hade 27 152 aktieägare (28 214 aktieägare) vid periodens utgång. En förteckning över bolagets tio största ägare uppdateras månatligen på bolagets webbplats starbreeze.com under Investerares.

Redovisnings- och värderingsprinciper

Denna delårsrapport är upprättad i överensstämmelse med IAS 34, Interim Financial Reporting. Redovisningsprinciperna och beräkningsmetoderna överensstämmer med de principer som tillämpades i 2017 års årsredovisning, med undantag av att koncernen från 1 januari 2018 tillämpar IFRS 15 och IFRS 9. Övergången har inte gett någon effekt på räkenskaper, varken på ingående balanser eller framgent. Från och med första kvartalet 2018 tillämpar koncernen funktionsindelad resultaträkning.

För moderbolaget har rapporten upprättats i enlighet med Årsredovisningslagen samt RFR 2. Redovisning för juridisk person. Inga nya eller omarbetade IFRS har trätt i kraft som förväntas ha någon betydande påverkan på koncernen. För samtliga finansiella tillgångar och skulder är redovisat värde en god approximation av verkligt värde.

Kommande standards effekt

IFRS 16 Leasing

I januari 2016 publicerade IASB en ny leasingstandard som kommer att ersätta IAS 17 Leasingavtal samt tillhörande tolkningar IFRIC 4, SIC 15 och SIC 27. Standarden kräver att tillgångar och skulder hänförliga till alla leasingavtal, med några undantag, redovisas i balansräkningen. Denna redovisning baseras på synsättet att leasetagaren har en rättighet att använda en tillgång under en specifik tidsperiod och samtidigt en skyldighet att betala för denna rättighet. Redovisningen för leasegivaren kommer i allt väsentligt att vara oförändrad. Standarden är tillämplig för räkenskapsår som påbörjas den 1 januari 2019 eller senare. Förtida tillämpning är tillåten. Koncernen utvärderar för tillfället effekterna av IFRS 16.

Risker och osäkerhetsfaktorer

För att kunna upprätta delårsrapporter och årsredovisning enligt god redovisningssed måste företagsledningen göra bedömningar och antaganden som påverkar i bokslutet redovisade tillgångar, skulder och intäkter. Faktiskt utfall kan skilja sig från dessa bedömningar.

Den kortsiktiga resultatpåverkan från valutakursförändringar kan vara positiv eller negativ, beroende på den aktuella valutaexponeringen från kundfordringar, bankmedel och andra tillgångar samt skulder i utländsk valuta. På lång sikt leder dock en sjunkande dollarkurs alltid till att vinstmarginalen påverkas negativt. Genom förvärvet av flera utländska dotterbolag har koncernen även omräkningsexponering.

De största riskerna och osäkerhetsfaktorerna är låga intäkter vid lansering av spel och projektförändringar. Dessa och övriga risker såsom upphovsrättsintrång, förlust av nyckelpersoner och valutakursförändringar beskrivs i Starbreeze årsredovisning 2017 i förvaltningsberättelsen på sidan 64 och i not 3. Vidare baseras värdet på vissa tillgångar och

Nyckeltal medarbetare

	2018	2017
	Q1	Q1
Anställda	622	239
<i>Män</i>	548	198
<i>Kvinnor</i>	74	41
Nettoresultat/anställd	-8 TSEK	-212 TSEK

622

anställda på Starbreeze

skulder utifrån ett förväntat utfall vilket medför att dessa poster löpande ska omvärderas och således kan påverka framtida resultat.

Försäljningsutvecklingen för PAYDAY 2 och Dead by Daylight, lanseringen av nya spel samt det kapital som de under 2018 annonserade nyemissionerna tillför, gör att bolaget bedömer att nuvarande finansiering är tillräcklig för att bedriva verksamheten i sin nuvarande omfattning åtminstone under de kommande 12 månaderna. Bolagets styrelse och ledning utvärderar löpande koncernens långsiktiga kapitalbehov och finansieringsalternativ.

Transaktioner med närstående

Inför bolagets listbyte till Nasdaq Stockholm uppstod ett ökat behov av arbete med system, processer och policier för intern kontroll och bolagsstyrning. Bolaget har i samband med detta anlitat Eva Redhe, som även är ordförande i revisionskommittén och ledamot i styrelsen, för att bistå i detta arbete för vilket Eva Redhe genom bolag har debiterat konsultarvode om 200 000 SEK under kvartalet. Utöver det och de transaktioner som nämns i rapporten ovan har inga osedvanliga transaktioner med närstående skett under perioden.

Revisorns granskning

Denna delårsrapport har inte granskats av bolagets revisor.

Investerarkontakt

Aktuell information om Starbreeze finns på bolagets webbplats starbreeze.com. Det går bra att kontakta bolaget via e-post: ir@starbreeze.com, telefon: 08-202 509 eller post: Box 7731, 103 95 Stockholm.

För ytterligare information

Bo Andersson Klint, vd

Tel: 08-209 208

bo.anderssonklint@starbreeze.com

Sebastian Ahlskog, CFO

Tel: 08-209 208

sebastian.ahlskog@starbreeze.com

Rapporterna publiceras på bolagets webbplats starbreeze.com.

Stockholm, den 9 maj 2018

Michael Hjorth

Styrelseordförande

Ledamöter

Ulrika Hagdahl

Hyung Nam Kim (Harold Kim)

Matias Myllyrinne

Eva Redhe

Bo Andersson Klint

Vd

Finansiell kalender

Delårsrapport Q2 2018.....**21 augusti 2018**

Delårsrapport Q3 2018.....**6 november 2018**

Bokslutskommuniké 2018.....**5 februari 2019**

Denna information är sådan information som Starbreeze AB är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning och lagen om värdepappersmarknaden. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersoners försorg, för offentliggörande den 9 maj 2018 kl. 8:00 CET.

Rapport över totalresultat, koncernen

TSEK	NOT	2018	2017	2017
		Q1	Q1	JAN - DEC
Nettoomsättning	5	110 066	57 270	361 447
Direkta kostnader		-76 950	-55 877	-298 187
Bruttovinst		33 116	1 393	63 260
Försäljnings- och marknadsföringskostnader		-9 856	-17 359	-59 480
Administrationskostnader		-25 492	-31 209	-154 089
Övriga intäkter		8 492	-	-
Övriga kostnader		-	-3 624	-1 150
Rörelseresultat	6	6 260	-50 799	-151 459
Finansiella intäkter		1 981	74	10 105
Finansiella kostnader		-12 720	-5 325	-30 631
Andel av resultat från innehav redovisade enligt kapitalandelsmetoden		-1 938	-205	-4 200
Resultat före skatt		-6 417	-56 255	-176 185
Inkomstskatt		1 209	5 627	20 855
Periodens resultat		-5 208	-50 628	-155 330
<i>Övrigt totalresultat som senare kan omklassificeras till resultaträkningen</i>				
Omräkningsdifferenser		22 117	4 186	1 402
Summa totalresultat för perioden		16 909	-46 442	-153 928
Summa totalresultat för perioden hänförligt till:				
Till moderföretagets aktieägare		17 053	-46 442	-154 022
Innehav utan bestämmandeinflytande		-144	-	94
Resultat per aktie hänförligt till moderföretagets aktieägare under perioden (SEK):				
- före utspädning		-0,02	-0,18	-0,55
- efter utspädning		-0,02	-0,18	-0,55

Balansräkning, koncernen

TSEK	NOT	2018-03-31	2017-03-31	2017-12-31
TILLGÅNGAR				
<i>Immateriella tillgångar</i>				
Goodwill		560 404	402 774	544 971
Övriga immateriella anläggningstillgångar		601 285	588 183	597 467
Balanserade utgifter för spel- och teknikutveckling		722 086	382 450	642 767
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>				
Finansiella anläggningstillgångar		37 655	80 184	38 156
Andelar i joint venture	7	39 952	8 433	41 890
Uppskjuten skattefordran		124 789	63 231	108 153
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>				
VR-anläggningar, IT-utrustning och övriga inventarier		163 352	35 123	98 901
Summa anläggningstillgångar		2 249 523	1 560 378	2 072 305
<i>Omsättningstillgångar</i>				
Varulager		36	2	22
Kundfordringar och övriga fordringar		51 742	25 840	27 821
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		89 108	38 128	125 259
Kortfristiga placeringar		75 000	-	-
Likvida medel		295 237	516 900	233 757
Summa omsättningstillgångar		511 123	580 870	386 859
SUMMA TILLGÅNGAR		2 760 646	2 141 248	2 459 164
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
<i>Eget kapital som kan hänföras till moderföretagets aktieägare</i>				
Aktiekapital		6 074	5 538	5 661
Övrigt tillskjutet kapital		1 480 809	1 175 873	1 243 573
Reserver		27 190	-514	5 073
Balanserat resultat inklusive periodens resultat		17 035	133 905	27 748
Innehav utan bestämmandeinflytande		801	-	344
Summa eget kapital		1 531 909	1 314 802	1 282 399
<i>Långfristiga skulder</i>				
Långfristiga skulder, tilläggsköpeskilling		345 970	306 237	347 862
Uppskjuten skatteskuld		187 909	144 941	169 346
Övriga långfristiga skulder		530 749	270 105	466 557
Summa långfristiga skulder		1 064 628	721 283	983 765
<i>Kortfristiga skulder</i>				
Leverantörsskulder och övriga skulder		92 449	65 785	122 396
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		71 660	39 378	70 604
Summa kortfristiga skulder		164 109	105 163	193 000
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		2 760 646	2 141 248	2 459 164

Koncernens rapport över förändringar i eget kapital

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa	Innehav utan bestämmande inflytande	Summa eget kapital
Ingående balans per 1 januari 2018	5 661	1 243 573	5 073	27 748	1 282 055	344	1 282 399
Periodens resultat	-	-	-	-5 064	-5 064	-144	-5 208
Övrigt totalresultat för perioden							
Omräkningsdifferenser	-	-	22 117	-	22 117	-26	22 091
Summa totalresultat	5 661	1 243 573	27 190	22 684	1 299 108	174	1 299 282
Transaktioner med aktieägare:							
Minoritets andel avseende aktieägartillskott till dotterbolag	-	-627	-	-	-627	627	-
Intjänade personaloptioner	-	22	-	-	22	-	22
Nyemission	413	237 841	-	-	238 254	-	238 254
Emissionskostnader bokade via eget kapital	-	-	-	-5 892	-5 892	-	-5 892
Skatteeffekt på emissionskostnader bokade via eget kapital	-	-	-	243	243	-	243
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	413	237 236		-5 649	232 000	627	232 627
Utgående balans per 31 mars 2018	6 074	1 480 809	27 190	17 035	1 531 108	801	1 531 909
<hr/>							
Ingående balans per 1 januari 2017	5 538	1 175 563	3 671	185 451	1 370 223	-	1 370 223
Periodens resultat	-	-	-	-50 628	-50 628	-	-50 628
Övrigt totalresultat för perioden							
Valutakursdifferenser	-	-	-4 185	-	-4 185	-	-4 185
Summa totalresultat	5 538	1 175 563	-514	134 823	1 315 410	-	1 315 410
Transaktioner med aktieägare:							
Intjänade personaloptioner	-	310	-	-	310	-	310
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	-	310	-	-918	-608	-	-608
Utgående balans per 31 mars 2017	5 538	1 175 873	-514	133 905	1 314 802	-	1 314 802
<hr/>							
					2018	2017	2017
FÖRÄNDRING I ANTAL UTESTÅENDE AKTIER					JAN-MAR	JAN-MAR	JAN - DEC
Antal aktier vid periodens ingång					283 037 940	276 879 720	276 879 720
Apportemission					-	-	2 078 781
Nyteckning av aktier genom utnyttjande av optioner					-	49 992	4 079 439
Nyemission					20 681 797	-	-
Antal aktier vid periodens utgång					303 719 737	276 929 712	283 037 940

Kassaflödesanalys, koncernen

TSEK	NOT	2018	2017	2017
		Q1	Q1	JAN - DEC
Den löpande verksamheten				
Kassaflöde från rörelsen	3	32 932	-3 246	-11 167
Betald ränta		-1 829	-2 153	-5 325
Erhållen ränta		90	1 975	9
Betalda inkomstskatter		-3 425	-1 361	-4 603
Kassaflöde från den löpande verksamheten		27 768	-4 785	-21 086
Investeringsverksamheten				
Förvärv av materiella anläggningstillgångar		-70 667	-14 133	-87 338
Investeringar i dotterbolag, efter avdrag för förvärvade likvida medel		-	-	-59 076
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar		-	-	-
Investeringar i övriga finansiella anläggningstillgångar		628	-48 213	-61 590
Investeringar i egen spel- och teknikutveckling		-74 010	-49 632	-231 934
Investeringar i förlagsprojekt		-33 008	-34 577	-180 169
Ökning (-)/minskning(+) kortfristiga placeringar		-75 000	-	-
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-252 057	-146 555	-620 107
Finansieringsverksamheten				
Nyemission		237 841	-	237 841
Kostnader i samband med nyemission		-5 649	-	-5 649
Inbetalningar teckningsoptioner		414	-	414
Ökning av långfristiga skulder		53 185	-	53 185
Återbetalning lån		-345	-	-345
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		285 446	-	285 446
Periodens kassaflöde		61 157	-151 340	-432 280
Likvida medel vid periodens ingång		233 757	669 380	669 380
Kursdifferens i likvida medel		323	-1 140	-3 343
Likvida medel vid periodens utgång		295 237	516 900	233 757

Nyckeltal, koncernen

	2018	2017	2017
	Q1	Q1	JAN - DEC
Nettoomsättning, TSEK	110 066	57 270	361 447
EBITDA, TSEK	48 840	-35 341	-53 559
EBIT, TSEK	6 260	-50 799	-151 459
Resultat före skatt, TSEK	-6 417	-56 255	-176 185
Resultat efter skatt, TSEK	-5 208	-50 628	-155 330
EBITDA-marginal, %	44,4	-61,7	-14,8
Rörelsemarginal, %	5,7	-88,7	-41,9
Vinstmarginal, %	-5,8	-98,2	-48,7
Soliditet, %	55,5	61,4	52,1
A-aktiens slutkurs för perioden, kr	9,36	15,30	8,15
B-aktiens slutkurs för perioden, kr	9,55	15,30	8,40
Resultat per aktie före utspädning, kr	-0,02	-0,18	-0,55
Resultat per aktie efter utspädning, kr	-0,02	-0,18	-0,55
Antal aktier vid periodens slut före utspädning	303 719 737	276 929 712	283 037 940
Antal aktier vid periodens slut efter utspädning	327 125 520	304 402 443	306 443 723
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	296 825 805	276 929 712	280 309 967
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	296 825 805	278 796 145	280 309 967
Antalet anställda i genomsnitt	633	220	278
Antalet anställda vid periodens slut	622	339	650

Nyckeltal, koncernen

EBITDA

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar.

EBIT

Rörelseresultat efter avskrivningar.

EBITDA-marginal

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar i procent av nettoomsättning.

Rörelsemarginal

Rörelseresultat efter avskrivningar i procent av nettoomsättning.

Vinstmarginal

Resultat efter finansiella poster i procent av summan av nettoomsättning.

Soliditet

Eget kapital i procent av totalt kapital.

Resultat per aktie

Resultat efter skatt dividerat med genomsnittligt antal aktier under perioden.

Eget kapital

Redovisat eget kapital inklusive 78 procent av obeskattade reserver.

Avstämning alternativa nyckeltal

	2018	2017	2017
	Q1	Q1	JAN - DEC
EBITDA			
Rörelseresultat, TSEK	6 260	-50 799	-151 459
Minus: Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar, TSEK	35 328	13 160	82 294
Minus: Avskrivningar materiella anläggningstillgångar, TSEK	7 252	2 298	15 606
EBITDA	48 840	-35 341	-53 559
EBITDA-marginal, %			
EBITDA, TSEK	48 840	-35 341	-53 559
Nettoomsättning, TSEK	110 066	57 270	361 447
EBITDA-marginal, %	44,4	-61,7	-14,8
Rörelsemarginal, %			
Rörelseresultat, TSEK	6 260	-50 799	-151 459
Nettoomsättning, TSEK	110 066	57 270	361 447
Rörelsemarginal, %	5,7	-88,7	-41,9
Vinstmarginal, %			
Resultat före skatt, TSEK	-6 417	-56 255	-176 185
Nettoomsättning, TSEK	110 066	57 270	361 447
Vinstmarginal, %	-5,8	-98,2	-48,7
Soliditet, %			
Summa eget kapital, TSEK	1 531 909	1 314 802	1 282 399
Summa eget kapital och skulder, TSEK	2 760 646	2 141 248	2 459 164
Soliditet, %	55,5	61,4	52,1

Alternativa nyckeltal (Alternative Performance Measures, APM-mått) är finansiella mått över resultatutveckling, finansiell ställning och kassaflöde som inte definieras i tillämpligt redovisningsregelverk (IFRS). Dessa anses utgöra viktiga kompletterande nyckeltal för koncernens resultat. Eftersom inte alla företag beräknar finansiella mått på samma sätt, är dessa inte alltid jämförbara med mått som används av andra företag.

Resultaträkning, moderbolaget

	2018	2017	2017
TSEK	Q1	Q1	JAN - DEC
Nettoomsättning	10 517	11 144	63 217
Övriga rörelseintäkter	5 752	-	1 752
Summa intäkter	16 269	11 144	64 969
Övriga externa kostnader	-10 317	-18 778	-68 230
Personalkostnader	-11 842	-12 451	-45 534
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-164	-181	-757
Övriga rörelsekostnader	-	-228	-
Rörelseresultat	-6 054	-20 494	-49 552
Övriga finansiella intäkter	663	327	4 130
Finansiella kostnader	-8 161	-5 303	-29 202
Resultat efter finansiella poster	-13 552	-25 470	-74 624
Bokslutsdispositioner	-	-	-
Resultat före skatt	-13 552	-25 470	-74 624
Inkomstskatt	2 417	5 145	17 875
Periodens resultat	-11 135	-20 325	-56 749

För moderbolaget överensstämmer periodens resultat med totalresultatet.

Balansräkning, moderbolaget

TSEK	2018-03-31	2017-03-31	2017-12-31
TILLGÅNGAR			
<i>Anläggningstillgångar</i>			
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Datorer och övriga inventarier	944	1 087	1 109
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i koncernföretag	1 285 797	768 995	1 281 195
Uppskjuten skattefordran	25 543	10 397	23 126
Andelar i joint venture	45 958	46 500	45 958
Övriga finansiella anläggningstillgångar	562	-	562
Summa anläggningstillgångar	1 358 804	826 979	1 351 950
<i>Omsättningstillgångar</i>			
Kundfordringar och övriga fordringar	-	-	23
Fordringar koncernföretag	807 144	730 093	724 234
Övriga fordringar	-	539	1 771
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	3 256	1 829	7 087
Likvida medel	215 716	418 121	75 353
Summa omsättningstillgångar	1 026 116	1 150 582	808 468
SUMMA TILLGÅNGAR	2 384 920	1 977 561	2 160 418
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
<i>Eget kapital</i>			
Aktiekapital	6 074	5 538	5 661
Fond för verkligt värde	328	329	328
Överkursfond	1 418 560	1 129 776	1 180 697
Balanserat resultat	20 163	83 757	82 562
Periodens resultat	-11 135	-20 325	-56 749
Summa eget kapital	1 433 990	1 199 075	1 212 499
<i>Obeskattade reserver</i>			
Akkumulerade överavskrivningar	16	16	16
Summa obeskattade reserver	16	16	16
<i>Långfristiga skulder</i>			
Övriga långfristiga skulder	639 027	570 014	632 832
Summa långfristiga skulder	639 027	570 014	632 832
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Leverantörsskulder	3 238	975	6 829
Skulder till koncernföretag	294 449	187 985	294 581
Övriga skulder	946	2 830	4 439
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	13 254	16 666	9 222
Summa kortfristiga skulder	311 887	208 456	315 071
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	2 384 920	1 977 561	2 160 418

NOTER

Not 1: Ställda säkerheter

Ställda säkerheter och eventalförpliktelser, koncernen

Ställda säkerheterna i koncernen avser hyresgarantier samt pantsatta dotterbolagsaktier avseende lånekrediter från Nordea.

TSEK	2018-03-31	2017-03-31	2017-12-31
Ställda säkerheter	229 229	5 348	507 879
Eventalförpliktelser	-	-	-

Not 2: Finansiella instrument

Finansiella instrument värderade till verkligt värde

TSEK	2018-03-31	2017-12-31	Nivå
<i>Tillgångar värderade till verkligt värde via övrigt totalresultat</i>			
Finansiella anläggningstillgångar, aktier i Cmune	11 502	11 502	2
<i>Tillgångar värderade till verkligt värde i resultaträkningen</i>			
Investeringar i konvertibla lånefordringar	15 883	15 641	2
<i>Finansiella skulder värderade till verkligt värde i resultaträkningen</i>			
Villkorad köpeskillning	345 970	347 862	3
Konvertibelt lån	27 749	25 537	2

Inga väsentliga skillnader har skett av skulder värderade i nivå 3 i verkligt värdehierarkin (villkorade köpeskillningar) under perioden. Ökningen som har skett på villkorad köpeskillning avser framförallt förvärvet av Enterspace. Värdering av dessa sker på samma sätt som beskrivs i årsredovisningen för 2017. Information om

uppskattningar av verkligt värde och hur detta beräknats utifrån respektive nivå i verkligt värdehierarkin samt upplysningar om hur verkligt värde beräknats för finansiella skulder (tilläggsköpeskillningar) i nivå 3 i verkligt värdehierarkin återfinns i årsredovisningen för 2017.

Not 3: Kassaflöde från rörelsen

TSEK	2018 Q1	2017 Q1	2017 JAN-DEC
Rörelseresultat	6 260	-50 799	-151 459
<i>Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet:</i>			
-Avskrivningar på immateriella tillgångar	35 328	13 160	82 294
-Avskrivningar på materiella tillgångar	7 252	2 307	15 642
-Finansnetto	0	0	0
-Övriga orealiserade kursförluster	-3 175	1 360	-2 508
<i>Justeringar för:</i>			
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	12 637	6 931	-45 458
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	-25 370	23 795	90 322
Kassaflöde från rörelsen	32 932	-3 246	-11 167

Not 4: Segmentsrapportering, koncernen

	2018	2017	2017
TSEK	Q1	Q1	JAN - DEC
Starbreeze Games			
Nettoomsättning	32 099	24 077	122 074
Direkta kostnader	-27 682	-15 087	-37 259
Bruttovinst	4 417	8 990	84 815
Rörelsekostnader	-2 337	-8 972	-85 365
Rörelseresultat	2 080	18	-550
Publishing			
Nettoomsättning	62 709	28 223	219 925
Direkta kostnader	-36 391	-24 821	-194 906
Bruttovinst	26 318	3 402	25 019
Rörelsekostnader	-9 188	-9 757	-67 484
Rörelseresultat	17 130	-6 355	-42 465
VR Tech & Operations			
Nettoomsättning	12 767	-	3 883
Direkta kostnader	-2 115	-	-64
Bruttovinst	10 652	-	3 819
Rörelsekostnader	-5 054	-1 522	-4 230
Rörelseresultat	5 598	-1 522	-411
Övrigt			
Nettoomsättning	2 491	4 970	15 565
Direkta kostnader	-10 762	-15 969	-65 958
Bruttovinst	-8 271	-10 999	-50 393
Rörelsekostnader	-10 277	-31 941	-57 640
Rörelseresultat	-18 548	-42 940	-108 033
Totalt			
Nettoomsättning	110 066	57 270	361 447
Direkta kostnader	-76 950	-55 877	-298 187
Bruttovinst	33 116	1 393	63 260
Rörelsekostnader	-26 856	-52 192	-214 719
Rörelseresultat	6 260	-50 799	-151 459

Det förekommer inga intäkter från transaktioner med andra rörelsesegment varför presenterad nettoomsättning avser intäkter från externa kunder.

Fördelningen av resultat per segment sker till och med Rörelseresultat.

Rörelseresultat stäms av mot resultat före skatt enligt följande:

Starbreeze Games	2 080	18	-550
Publishing	17 130	-6 355	-42 465
VR Tech & Operations	5 598	-1 522	-411
Övrigt	-18 548	-42 940	-108 033
Summa	6 260	-50 799	-151 459
Finansiella poster, netto	-12 677	-5 456	-24 726
Resultat före skatt	-6 417	-56 255	-176 185

Not 5: Nettoomsättning per kategori

TSEK	Starbreeze Games	Publishing	VR Tech & Operations	Övrigt	Totalt
PC	10 642	17 682	-	-	28 324
Konsol, digital	13 553	11 841	-	-	25 394
Konsol, fysisk	869	-	-	-	869
VR-centers	2	19	1 281	-	1 302
Tjänster	7 033	-	11 486	2 491	21 010
Licensaffärer	-	33 167	-	-	33 167
Summa nettoomsättning	32 099	62 709	12 767	2 491	110 066

Not 6: Koncernens avskrivningar per funktion

TSEK	2018	2017	2017
	Q1	Q1	JAN-DEC
Avskrivningar materiella tillgångar			
Direkta kostnader	4 823	1 331	5 622
Försäljnings- och marknadsföringskostnader	-	-	-
Administrationskostnader	2 429	967	9 984
Summa avskrivningar materiella tillgångar	7 252	2 298	15 606
Avskrivningar immateriella tillgångar			
Direkta kostnader	35 328	13 160	82 294
Försäljnings- och marknadsföringskostnader	-	-	-
Administrationskostnader	-	-	-
Summa avskrivningar immateriella tillgångar	35 328	13 160	82 294
Summa avskrivningar	42 580	15 458	97 900

Not 7: Samriskbolag

StarVR Corporation

Bolagets samriskbolag med Acer, StarVR Corporation, är ett sälj- och marknadsföringsbolag för StarVR-headsetet. Bolaget hanterar marknadsföring och försäljning främst mot företagsmarknaden samt support och eftermarknadsstöd för dess kunder. Som en del av samarbetet äger och kontrollerar Starbreeze de immateriella-rättigheterna, såsom patent, källkoder och varumärken relaterade till StarVR medan Acer tillverkar produkten. Utveckling samt utformning av referensdesign till headset sker gemensamt av Starbreeze och Acer. StarVR Corporation, bär alla kostnader för marknadsföring och försäljning av StarVR-headsetet och så länge Starbreeze innehar IP-rättigheterna bär Starbreeze R&D-relaterade kostnader. Tillverkningskostnader tas av Acer som även är exklusiv leverantör till StarVR Corporation.

StarVR Corporation är sedan 23 mars 2018 listat på den mindre tillväxtmarknaden Taipei Exchange. Baserat på stängningskursen den 8 maj 2018 var marknadsvärdet på StarVR Corporation 1 641 MSEK.

I följande avstämning återspeglas justeringar som gjorts av koncernen vid tillämpning av kapitalandelsmetoden, inklusive justeringar till verkligt värde vid tiden för förvärvet samt justeringar för skillnader i redovisningsprinciper.

TSEK	2018-03-31
<i>Avstämning mot redovisade värden:</i>	
Ingående nettotillgångar 1 januari	126 938
Resultat för perioden	-10 111
Valutakursdifferens	4 239
Kapitalinjektion	-
Utgående nettotillgångar	121 066
Koncernens andel	33%
Koncernens andel i TSEK	39 952
Redovisat värde	39 952

Nedanstående tabell visar finansiell information i sammandrag för innehavet i samriskbolaget (StarVR Corporation) som koncernen har bedömt som väsentligt. Informationen visar de belopp som redovisats i de finansiella rapporterna för samriskbolaget och inte Starbreeze andel av dessa belopp. Avstämning av Starbreeze andel framgår ovan.

TSEK	2018-03-31
<i>Balansräkning i sammandrag:</i>	
Omsättningstillgångar	56 039
Anläggningstillgångar	89 830
Kortfristiga skulder	24 803
Nettotillgångar	121 066
<i>Totalresultat i sammandrag:</i>	
Intäkter	537
Periodens resultat	-10 111
Summa totalresultat	-10 111

ARCADE

