



Q4

2017

RESULTAT/NYCKELTAL	2017	2016	2017	2016
TSEK	Q4	Q4	JAN - DEC	JAN - DEC
Nettoomsättning	103 753	99 365	361 447	345 463
EBITDA	6 352	38 793	-53 523	81 220
Resultat före skatt	-67 852	32 341	-176 185	55 900
Resultat per aktie	-0,22	0,11	-0,55	0,22
Kassaflöde från verksamheten	-44 341	12 938	-21 086	15 291
Nettoomsättning per anställd	302	494	1 329	2 288

STARKT AVSLUT PÅ 2017 OCH HÖGA FÖRVÄNTNINGAR PÅ 2018

VD BO ANDERSSON KLINT KOMMENTERAR

Intäktsmässigt stänger vi året med vårt bästa fjärde kvartal hittills med en nettoomsättning på drygt 100 miljoner kronor. Trots att RAID blev en besvikelse försäljningsmässigt så visar fjärde kvartalet en tillväxt på 4,4 procent och ett positivt EBITDA-resultat på 6,4 MSEK. 2017 var ett mycket händelserikt år där många viktiga milstolpar passerades. Nu ser vi fram emot 2018 då OVERKILLS's The Walking Dead kommer att bli vår största lansering hittills och jag kan bara konstatera att våra förväntningar på spelet är höga.

FJÄRDE KVARTALET 2017

- Nettoomsättningen ökade med 4,4 procent och uppgick till 103,8 MSEK (99,4 MSEK).
- PAYDAY stod för 20,4 MSEK (37,8 MSEK) och Dead by Daylight stod för 67,6 MSEK (54,6 MSEK) av nettoomsättningen.
- EBITDA uppgick till 6,4 MSEK (38,8 MSEK).
- Resultat före skatt uppgick till -67,9 MSEK (32,3 MSEK).
- Resultat per aktie, före och efter utspädning, uppgick till -0,22 SEK (0,11 SEK).
- Ny finansieringsplan för StarVR Corporation.
- Slutförande av förvärv av indiska produktionsbolaget Dhruva.
- Nedskrivning av RAID: World War II med 20,2 MSEK.

HELÅRET 2017

- Nettoomsättningen ökade med 4,6 procent till 361,4 MSEK (345,5 MSEK).

- PAYDAY stod för 120,3 MSEK (162,4 MSEK) och Dead by Daylight stod för 201,5 MSEK (143,7 MSEK).
- EBITDA uppgick till -53,5 MSEK (81,2 MSEK).
- Resultat före skatt uppgick till -176,2 MSEK (55,9 MSEK).
- Resultat per aktie, före och efter utspädning, uppgick till -0,55 SEK (0,22 SEK).
- Likvida medel uppgick till 233,8 MSEK (669,4 MSEK) vid periodens utgång.
- Styrelsen föreslår stämman att ingen utdelning lämnas för räkenskapsåret 2017.

EFTER PERIODENS UTGÅNG

- Riktad nyemission till svenska och internationella investerare som tillför cirka 238 MSEK före transaktionskostnader.
- Beslut om företrädesemission om 150 MSEK (se separat pressmeddelande).

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, Barcelona, Bryssel och Indien 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

Q4

2017

>15

MILJONER TITTADE PÅ

OVERKILL'S THE WALKING DEAD

TRAILERN PÅ YOUTUBE OCH FACEBOOK
UNDER FÖRSTA VECKAN



STARKT AVSLUT PÅ 2017 OCH HÖGA FÖRVÄNTNINGAR PÅ 2018

VD Bo Andersson Klint kommenterar:

FORTSATT TILLVÄXT OCH POSITIV EBITDA

Intäktsmässigt stänger vi året med vårt bästa fjärde kvartal hittills med en nettoomsättning på drygt 100 miljoner kronor. Trots att RAID: World War II (RAID), blev en besvikelse försäljningsmässigt så visar fjärde kvartalet en tillväxt på 4,4 procent och ett positivt EBITDA-resultat på 6,4 MSEK. Som vi tidigare har kommunicerat så kan vi komma att visa negativ EBITDA och/eller kassaflöde tills dess att vi släpper OVERKILL's The Walking Dead (OTWD).

Under kvartalet fortsatte vi att addera viktiga komponenter till vår affär. Från och med 22 december ingår det förvärvade indiska produktionsbolaget Dhruva i räkenskaperna och vi investerade också i uppbyggnaden av våra VR-centers i Dubai och Stockholm under perioden.

Personalkostnaderna är betydligt högre jämfört med föregående år vilket beror på att vi utökade spelutvecklingsteamet i Stockholm under året. Vårt att notera är att av- och nedskrivningar är högre under kvartalet jämfört med föregående år. Det beror på att vi har fler spel som är tillgängliga på marknaden, exempelvis Dead by Daylight och RAID, och som vi därmed gör avskrivning på. Under kvartalet gjordes dessutom en nedskrivning av RAID på 20,2 miljoner kronor, för att matcha tillgången med förväntade kassaflöden då spelet har sålt sämre än förväntat.

ETT AV VÄRLDENS MEST SPELADE SPEL

PAYDAY 2 fortsätter att vara en högst relevant produkt och var under 2017 ett av de mest spelade spelen på den digitala plattformen Steam. Just nu beta-testas VR-versionen av spelet som är världens innehållsmässigt största VR-spel. Om någon vecka följer lanseringen på Nintendo Switch där vi redan tar emot förhandsbeställningar. Baserat på det fortsatt stora intresset runt PAYDAY, har vi även beslutat att förlänga utvecklingsperioden av PAYDAY 2 in i 2019 som en brygga till PAYDAY 3.

GAAS OCH MULTIPLATTFORMSTRATEGIN LEVERERAR

Vår viktigaste förlagstitel Dead by Daylight hade en fantastisk utveckling under både kvartalet och helåret 2017, vilket visar på styrkan i vårt Games as a Service-koncept. Spelet genererade intäkter om 202 MSEK under 2017 jämfört med 144 MSEK under 2016 då spelet lanserades. Under 2017 lanserades spelet framgångsrikt för plattformarna Xbox One och PlayStation 4 och vi släppte inte mindre än sju uppdateringar, där vi lät spelarna hemsökas av prominenta varumärken som Leatherface och A Nightmare on Elm Street. Den senaste uppdateringen The Saw Chapter släpptes dessutom simultant till alla plattformar i januari och är vår snabbast säljande DLC någonsin.

FAS TRE I VR-SATSNINGEN

Under året har vi lyckats etablera Starbreeze och StarVR som ledande varumärken inom VR och destinationsbaserad underhållning. Vi är nu inne i fas tre i vår VR-satsning, där vi 2014 började med att bygga den tekniska plattformen i StarVR-headsetet. Under 2017 fortsatte vi att investera i destinationsbaserad VR för att nå det slutliga målet – att producera och sälja spel och upplevelser för externa operatörer av destinationsbaserad VR som nöjesparker och köpcentrum. Vi har investerat tid och resurser för att bygga upp VR-centren i Dubai och Stockholm som fullvärdiga concept stores för att visa hur vårt innehåll och headset kan samspeka och därmed skapa ett överlägset koncept.



Som mest spelade

92 426

PAYDAY 2 samtidigt under Q4

Vårt initiativ som huvudleverantör till den nya VR-parken i Dubai Mall är i slutfasen av uppbyggnaden. Vi är exalterade över att ha mer än 100 VR-stationer i det 7 000 kvadratmeter stora VR-centret, som troligen blir världens största högkvalitativa inomhuspark inom VR.

Vi är övertygade om att destinationsbaserad VR är den bästa affärsmodellen för VR för den breda massan i närtid. IMAX och SEGA är redan kunder till både Starbreeze och StarVR Corporation.

SAMRISKBOLAGET STARVR TAR HEADSETET TILL MARKNADEN

I och med vårt senaste avtal övertar Acer större delen av finansieringen av samriskbolaget StarVR Corporation och vi kan därmed fokusera våra resurser till att producera innehåll. StarVR Corporation har redan före jul börjat serietillverka den nuvarande versionen av headsetet för att kunna möta efterfrågan från kunder som SEGA och VR-parken i Dubai. Nästa version av headsetet för en professionell kundbas kommer att presenteras under året. Samriskbolaget kommer att arbeta vidare som en mer och mer självständig organisation och vi för nu diskussioner med Acer om en möjlig börsnotering av StarVR. Vi är överens med Acer om att detta kan vara ett bra steg att ta för att bolaget ska ha de bästa förutsättningarna för att bli det ledande globala VR-företag som vi sedan start velat skapa.

FOKUS PÅ INNEHÅLL TILL VR

Våra publishingpartners inom VR står redo och vi fortsätter att bygga vår katalog för innehåll till destinationsbaserad VR för att säkerställa kapaciteten för våra befintliga och nya kunder. VR-upplevelsen APEX från utvecklaren Lucky Hammers, som är en del av öppningserbjudandet i Dubai, är ett bevis på den kunskap vi samlat på oss under åren och hur vi kan ta VR-innehåll till nya höjder med rätt partners. Ett annat exempel på värdet av vår innehållskatalog är licensavtalet med StarVR Corporation för VR-upplevelsen The Mummy, som gav oss en intäkt på 5,3 miljoner kronor under kvartalet och som även ger oss royalty på framtida intäkter.

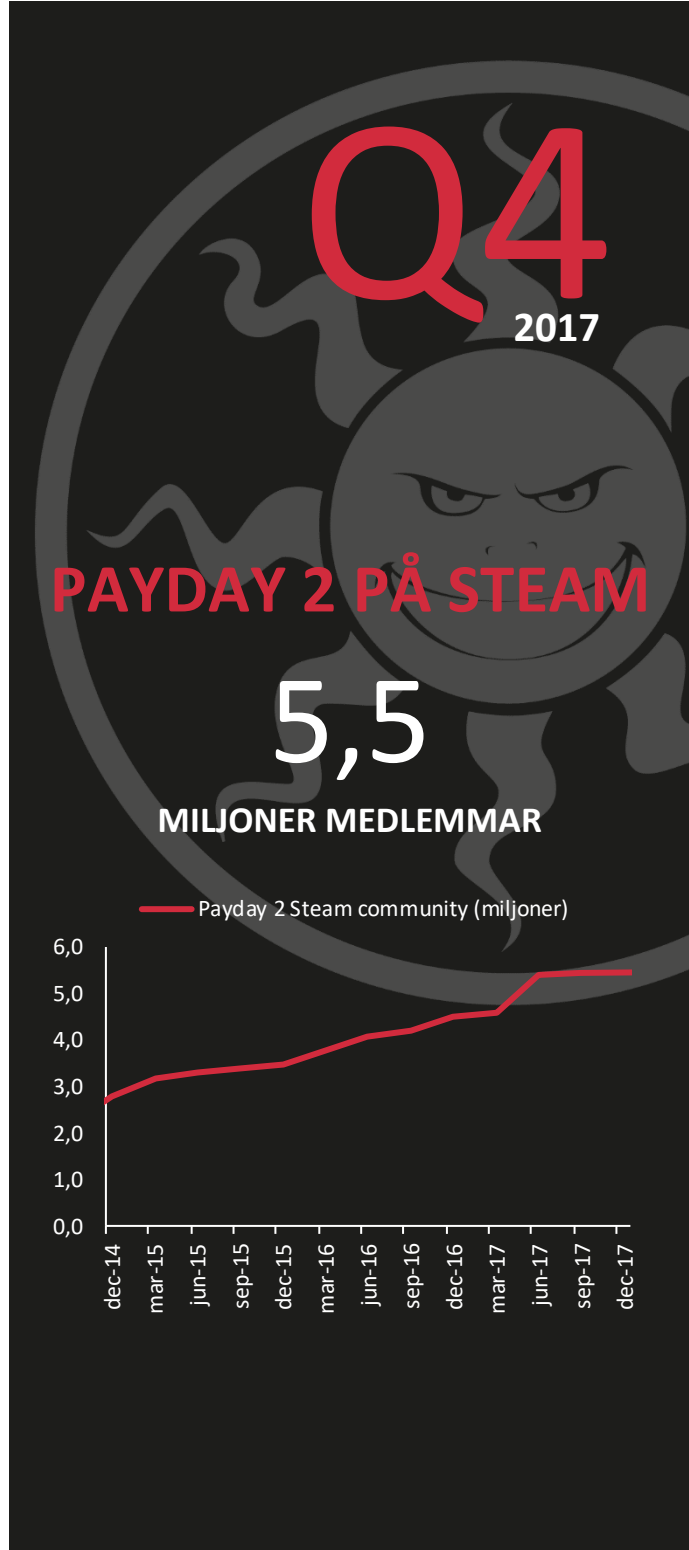
FÖRSTÄRKER KASSAN

För lite mindre än ett år sedan tog vi beslutet att justera det utlovade datumet för lanseringen av OTWD från 2017 till 2018 för att säkerställa spelets kvalitet. Det tillsammans med att försäljningen av RAID blev sämre än väntat gjorde att vi hade ett behov att säkerställa finansieringen av vår befintliga affärsplan med cirka 75 miljoner kronor fram till lanseringen av OTWD. Den 25 januari 2018 genomförde vi därför framgångsrikt en riktad emission om cirka 238 miljoner kronor till ett antal svenska och internationella institutioner med Robur och Första AP-fonden i spetsen. Vi är väldigt glada över det förtroende de visar oss. Vi vill också gärna ge våra befintliga ägare möjligheten att delta i en företrädesemission om 150 miljoner kronor som styrelsen har beslutat om idag. Efter kapitalanskaffningarna har vi de medel som behövs för att både exekvera på vår plan att nå intäkter om minst två miljarder kronor år 2020 och tillvarata ett antal affärsmöjligheter som vi tror kommer att skapa betydande värde för våra ägare. Bland annat kommer vi utöka marknadsförings-kampanjen för OTWD, förlänga utvecklingsperioden av PAYDAY 2 till 2019 och accelerera produktionsplanen för PAYDAY 3. Dessutom är jag väldigt glad över att vi nu kunnat signa förslagsprojektet 10 Crowns som görs av några av hjärnorna bakom Civilization IV och Civilization V.

2018 TILLHÖR THE WALKING DEAD

2017 var ett mycket händelserikt år där många viktiga milstolpar uppnåddes. Nu ser vi fram emot 2018 då OTWD kommer att bli vår största lansering hittills och jag kan bara konstatera att våra förväntningar på spelet är höga. När vi startade kampanjen i slutet av året fick vi direkt ett kvitto på det stora intresset från spelcommunityn runt om i världen, vilket gör vårt team än mer taggat. Fram till lanseringen i höst ser vi fram emot att stegvis visa mer och mer av spelet och introducera de andra huvudkaraktärerna.

Bo Andersson Klint



VIKTIGA HÄNDELSE UNDER KVARTALET

Q4 2017

NOTERING PÅ NASDAQ STOCKHOLM

Den 2 oktober 2017 var den första handelsdagen för Starbreeze-aktien på Nasdaq Stockholm inom segmentet Mid Cap.

NY FINANSIERINGSPLAN FÖR STARVR CORPORATION

Starbreeze och Acer kom i oktober överens om en ny finansieringsplan för det gemensamma samriskbolaget StarVR Corp, som innebär att Starbreeze befrias från sitt åtagande att skjuta till ytterligare 7,5 MUSD och istället gör Acer ett kapitaltillskott på 5 MUSD till StarVR Corporation. I och med den nya överenskommelsen uppgår Starbreeze ägande i samriskbolaget till 33,3 procent. Starbreeze äger även fortsatt de relaterade immateriella rättigheterna och kommer även framöver att arbeta med vidareutvecklingen av VR-headsetet.

SLUTFÖRANDE AV FÖRVÄRV AV DHRUVA

I augusti kom Starbreeze överens med indiska produktionsbolaget Dhruvas ägare om att slutföra förvärvet av 90,5 procent av aktierna för 8,5 MUSD i kontant ersättning. Samtidigt åtog sig en del av säljargruppen att förvärva nyemitterade Starbreeze B-aktier till ett värde av 1,5 MUSD. Avtalet innehöll även en femårig tilläggsköpeskilling om maximalt 0,5 MUSD. Förvärvet slutfördes per den 22 december 2017 och Dhruva ingår därefter i Starbreeze räkenskaper.

LANSERING AV RAID PÅ KONSOL

I oktober lanserade Starbreeze, tillsammans med Lion Game Lion och 505 Games, förlagstiteln RAID: World War II för konsol. Mottagandet och försäljningen av PC- (lanserad september 2017) och konsolversionerna av spelet har sedan lanseringen, trots vidtagna åtgärder, varit väsentligt under förväntan. Resultatet för fjärde kvartalet 2017 har därför belastats med en nedskrivning av RAID med 20,2 MSEK för att matcha de framtida kassaflöden som spelet förväntas generera.

MARKNADSFÖRINGSSTART AV OTWD

I december lanserade Starbreeze, tillsammans med Skybound Entertainment och 505 Games, en trailer för det egenutvecklade spelet OVERKILL's The Walking Dead (OTWD) där den första av de fyra huvudkaraktärerna i spelet presenterades. Förhandsintresset för spelet är stort och trailern sågs av mer än 15 miljoner tittare på Youtube och Facebook under den första veckan. Utvecklingen av spelet går enligt plan med lansering planerad till hösten 2018.

VIKTIGA HÄNDELSE EFTER PERIODENS UTGÅNG

Riktad nyemission för fortsatt expansion

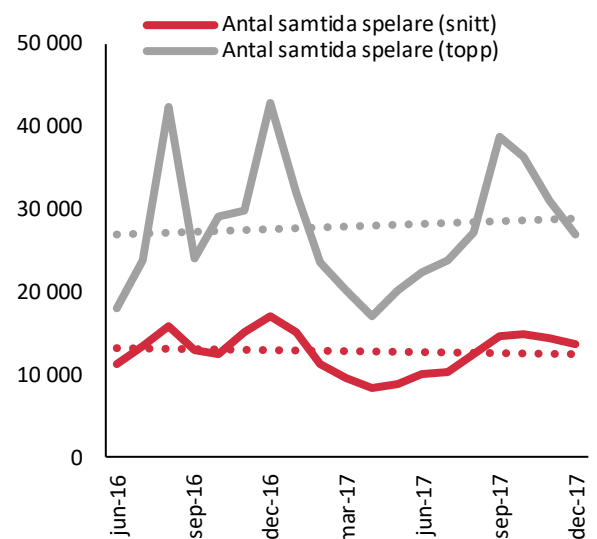
Den 25 januari genomfördes, med stöd av bemyndigandet från årsstämman 2017, en riktad nyemission till svenska och internationella institutionella investerare om 20 681 797 nya B-aktier till en teckningskurs om 11,52 kronor per aktie, vilket var samma som stängningskursen den 24 januari 2018. Emissionen, som övertecknades, tillförde bolaget cirka 238 MSEK före transaktionskostnader. Därutöver har styrelsen idag beslutat att erbjuda befintliga aktieägare att medverka i en företrädesemission om cirka 150 MSEK, vilken kommer vara föremål för bolagsstämmans efterföljande godkännande. Motivet till emissionerna är att säkerställa finansieringen av befintlig affärsplan med cirka 75 MSEK fram till lanseringen av OTWD och att bolaget ser ett antal affärsmöjligheter, utöver befintlig affärsplan, som bedöms komma att skapa betydande värde för aktieägarna.

Som mest spelade

36 343

DEAD BY DAYLIGHT

samtidigt under kvartalet



Källa: steamcharts.com

OMSÄTTNING OCH RESULTAT

Q4

2017

För resultat avser jämförelseperioden motsvarande period föregående år. Det förvärvade indiska produktionsbolaget Dhruva ingår i räkenskaperna från och med den 22 december 2017.

OMSÄTTNING

Fjärde kvartalet 2017

Nettoomsättningen ökade med 4,4 procent till 103,8 MSEK (99,4 MSEK), varav PAYDAY stod för 20,4 MSEK (37,8 MSEK) och Dead by Daylight 67,6 MSEK (54,6 MSEK). Dessutom ingår en intäkt på 5,3 MSEK (0,0 MSEK) för The Mummy från en licensaffär med samriskbolaget StarVR Corporation.

Kvartalets aktivering av utvecklingsprojekt uppgick till 67,0 MSEK (52,7 MSEK). Ökningen drivs främst av högre aktivitet inom produktionen av OVERKILL's The Walking Dead och spelprojektet Crossfire som började aktiveras under kvartalet.

Övriga rörelseintäkter, bestående av valutakurseffekter, uppgick till 0,0 MSEK (13,5 MSEK). Se kommentar för Övriga rörelsekostnader nedan.

Totalt uppgick koncernens nettoomsättning, aktiverat utvecklingsarbete och övriga rörelseintäkter till 170,8 MSEK (165,5 MSEK).

Helåret 2017

Nettoomsättningen ökade med 4,6 procent till 361,4 MSEK (345,5 MSEK), varav PAYDAY stod för 120,3 MSEK (162,4 MSEK) och Dead by Daylight 201,5 MSEK (143,7 MSEK). Tillväxten är främst hänförlig till lanseringen av konsolversionerna av Dead by Daylight under andra kvartalet 2017. Under året erhöll Starbreeze även en intäkt om 22,0 MSEK för försäljningen av spelets fysiska konsolrättigheter.

Periodens aktivering av utvecklingsprojekt uppgick till 231,9 MSEK (154,5 MSEK). Ökningen drivs främst av högre aktivitet inom produktionen av OVERKILL's The Walking Dead (OTWD), utvecklingen av StarVR-headsetet samt mobilprojektet PAYDAY Crime War, spelprojektet Crossfire och uppbyggnaden av VR-centren i Dubai och Stockholm.

Övriga rörelseintäkter, bestående av valutakurseffekter, minskade till 0,0 MSEK (23,1 MSEK). Se kommentar för Övriga rörelsekostnader nedan.

Totalt uppgick koncernens nettoomsättning, aktiverat utvecklingsarbete och övriga rörelseintäkter till 593,4 MSEK (523,0 MSEK).

KOSTNADER OCH RESULTAT

Fjärde kvartalet 2017

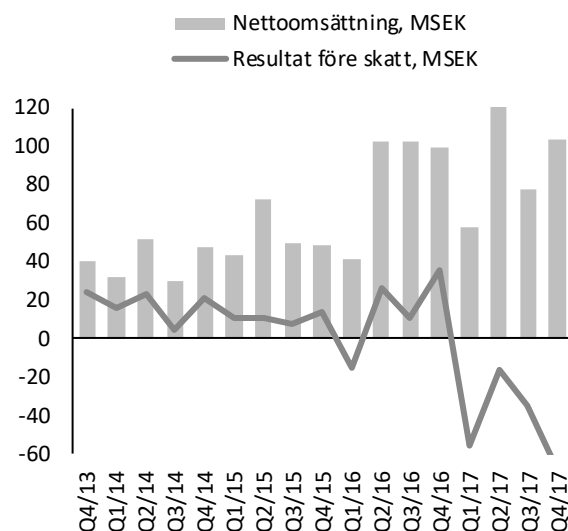
Övriga externa kostnader ökade till 108,6 MSEK (91,1 MSEK), varav 32,9 MSEK (27,2 MSEK) avser royalty till partners inom förlagsverksamheten. Kostnader för inköpta tjänster i samband med spelutveckling ökade till 44,0 MSEK (36,2 MSEK). Vidare har kostnaden för kontors- och produktionslokaler ökat till 11,3 MSEK (6,3 MSEK) som en följd av utökade lokaler i Stockholm, Los Angeles och Redwood City.

Personalkostnader ökade med 80 procent till 64,9 MSEK (36,0 MSEK) främst drivet av ett ökat antal anställda inom affärsområdet Starbreeze Games.

Övriga rörelsekostnader, bestående av valutakurseffekter, uppgick till 9,1 MSEK (13,5 MSEK, redovisad som intäkt), till följd av att dollar- och eurokurserna försvagades mot den svenska kronan.

OMSÄTTNING OCH RESULTAT

	2017	2016
TSEK	Q4	Q4
Nettoomsättning	103 753	99 365
EBITDA	6 352	38 793
Resultat före skatt	-67 852	32 341
Resultat efter skatt	-63 040	30 206
Resultat per aktie, SEK	-0,22	0,11
Omräkningsdifferenser	14 526	-10 335
Nettoomsättningstillväxt, %	4,4	103,0
EBITDA-marginal, %	3,7	23,4



Jämfört med fjärde kvartalet 2016 har kostnaderna, exklusive royalty till partners, ökat med 70 procent, främst drivet av ökad aktivitetsnivå inom spelutveckling.

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till 6,4 MSEK (38,8 MSEK). Resultat före skatt uppgick till -67,9 MSEK (32,3 MSEK). Resultatet är belastat med av- och nedskrivningar om 49,4 MSEK (7,0 MSEK), där merparten består av avskrivningar för de lanserade titlarna RAID: World War II (RAID) och John Wick. I avskrivningar för RAID ingår en nedskrivning på 20,2 MSEK. Resultat efter skatt uppgick till -63,0 MSEK (30,2 MSEK).

Finansnettot bestod till största del av omvärdering av tilläggsköpeskillingar om -15,9 MSEK (9,0 MSEK) varav -8,1 MSEK var valutakurseffekter. Ränta på konvertibla lån ökade till -5,6 MSEK (-5,2 MSEK), resultatandel från joint venture-bolaget StarVR Corporation uppgick till -0,7 MSEK (0,2 MSEK), omvärdering av derivat hänförligt till Smilegates konvertibel om -1,3 MSEK (-2,2 MSEK) samt ränta på checkräkningskredit från Nordea om -1,3 MSEK (0,0 MSEK). Se tabell till höger. Merparten av kvartalets finansnetto hade ingen påverkan på kassaflödet.

Resultat per aktie, före och efter utspädning, uppgick till -0,22 SEK (0,11 SEK).

Helåret 2017

Övriga externa kostnader ökade till 415,8 MSEK (292,1 MSEK), varav 91,1 MSEK (72,6 MSEK) avser royalty till partners inom förlagsverksamheten. Kostnader för inköpta tjänster i samband med spelutveckling ökade till 178,0 MSEK (110,6 MSEK). Kontorskostnader ökade till 40,7 MSEK (22,3 MSEK), som en konsekvens av genomförda förvärv och utökade lokaler i bland annat Stockholm.

Personalkostnader ökade till 229,9 MSEK (148,5 MSEK), främst drivet av ett ökat antal anställda inom affärsområdet Starbreeze Games och genomförda förvärv.

Övriga rörelsekostnader, bestående av valutakurseffekter, var i nivå med föregående år och uppgick till 1,2 MSEK (1,2 MSEK).

Resultatet belastades även av kostnader som inte kan aktiveras på grund av att projekten inte nått tillräcklig färdigställandegrad. Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till -53,5 MSEK (81,2 MSEK). Resultat före skatt uppgick till -176,2 MSEK (55,9 MSEK). Resultatet är belastat med av- och nedskrivningar om 97,9 MSEK (24,8 MSEK), där merparten består av avskrivningar för de lanserade titlarna RAID och John Wick. I avskrivningar för RAID ingår en nedskrivning på 20,2 MSEK. Resultat efter skatt uppgick till -155,3 MSEK (57,1 MSEK).

Finansnettot bestod till största del av omvärdering av tilläggsköpeskillingar (se sidan 11) om -10,1 MSEK (8,8 MSEK), varav -5,3 MSEK (7,1 MSEK) var valutakurseffekter. Ränta på konvertibla lån ökade till -21,7 MSEK (-14,8), resultatandel från joint venture-bolaget StarVR Corporation om -4,2 MSEK (0,1 MSEK), omvärdering av derivat hänförligt till Smilegates konvertibel om -8,4 MSEK (4,7 MSEK) samt ränta på checkräkningskrediten från Nordea om -1,3 MSEK (0,0 MSEK). Se tabell till höger. Merparten av periodens finansnetto hade ingen påverkan på kassaflödet.

Resultat per aktie, före och efter utspädning, uppgick till -0,55 SEK (0,22 SEK).

Q4

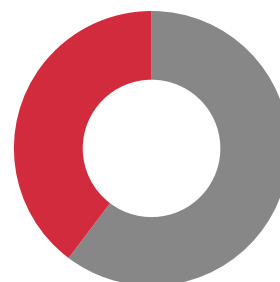
2017

FÖRDELNING AV KVARTALET NETTOOMSÄTTNING

■ Dead by Daylight ■ Payday 2 ■ Övrigt



■ PC ■ Konsol



SPECIFIKATION AV FINANSNETTO

	2017	2016	2017	2016
TSEK	Q4	Q4	JAN - DEC	JAN - DEC
Omvärdering av tilläggsköpeskillingar	-15 867	9 034	10 105	8 787
Ränta på konvertibellån	-5 577	-5 221	-21 678	-14 788
Omvärdering av derivat hänförlig till konvertibellån	-1 304	-2 244	-8 380	4 737
Resultatandel från StarVR Corporation	-749	162	-4 200	131
Ränta på kortfristiga placeringar	-	-303	862	1 561
Ränta på checkräkningskredit	-1 255	-	-1 255	-
Övriga poster	-80	-893	-180	-982
Summa	-24 832	535	-24 726	-554

SEGMENTSREDOVISNING

Q4

2017

Starbreeze redovisar från och med andra kvartalet 2017 per segmenten; Starbreeze Games, Publishing och VR Tech & Operations. Rapporteringen sker ned till rörelseresultat och ingen rapportering sker på tillgångar och skulder. Jämförelsesiffrorna för 2016 är omräknade och helårssiffrorna som framgått i tidigare börsprospekt har omfördelats mellan segmenten Starbreeze Games och VR Tech & Operations. Inga förändringar har skett i de kvartalssiffror för 2016 som redovisats i tidigare delårsrapporter.

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.

Fjärde kvartalet 2017

Nettoomsättningen uppgick till 22,2 MSEK (37,9 MSEK), varav det egenutvecklade spelet PAYDAY 2, som lanserades under 2013, stod för merparten.

Under kvartalet aktiverades utvecklingskostnader om 60,2 MSEK (28,1 MSEK). Ökningen är främst driven av högre aktivitet inom produktionen av OVERKILL's The Walking Dead (OTWD). I posten ingår dessutom utvecklingskostnader för spelet Crossfire och VR-upplevelsen Ringwalker som aktiveras från och med fjärde kvartalet 2017.

Rörelseresultatet uppgick till -8,6 MSEK (25,5 MSEK). Rörelsekostnaderna ökade med 43,4 MSEK jämfört föregående år och det beror främst på högre aktivitet inom produktionen av OTWD. Resultatet är också belastat med kostnader för valutakurseffekter om -3,1 MSEK (intäkter om 7,0 MSEK).

Helåret 2017

Nettoomsättningen uppgick till 122,1 MSEK (162,4 MSEK), varav PAYDAY 2 stod för merparten. I 2016 års siffror ingår en engångseffekt om 19,9 MSEK hänförlig till återköpet av rättigheterna för PAYDAY.

Under perioden aktiverades utvecklingskostnader om 148,2 MSEK (82,4 MSEK) där ökningen främst är driven av högre aktivitet inom produktionen av OTWD och att spelprojektet Crossfire och mobilprojektet PAYDAY Crime War.

Rörelseresultatet uppgick till -0,6 MSEK (85,5 MSEK). Rörelsekostnaderna ökade med 99,5 MSEK jämfört med föregående år främst drivet av högre aktivitet inom projektet OTWD samt att produktionen av spelprojektet Crossfire och mobilprojektet PAYDAY Crime War gått in en intensivare fas. Resultatet är också belastat med kostnader för valutakurseffekter om -17,6 MSEK (12,0 MSEK).

Efter periodens utgång

Under januari 2018 uppgick intäkterna från försäljningen av PAYDAY 2 via plattformen Steam till 4,7 MSEK (6,5 MSEK).

	2017	2016	2017	2016
TSEK	Q4	Q4	JAN - DEC	JAN - DEC
Starbreeze Games				
Nettoomsättning	22 166	37 931	122 074	162 442
Aktiverat utvecklingsarbete	60 168	28 132	148 196	82 443
Övriga rörelseintäkter	-	6 970	-	11 977
Summa	82 334	73 033	270 270	256 862
Rörelsekostnader	-90 980	-47 558	-270 820	-171 328
Rörelseresultat	-8 646	25 475	-550	85 534



PUBLISHING

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.

Fjärde kvartalet 2017

Nettoomsättningen uppgick till 74,6 MSEK (54,6 MSEK), varav Dead by Daylight stod för 67,6 MSEK (54,6 MSEK) och RAID: World War II 1,7 MSEK (0,0 MSEK). Dessutom ingår en intäkt om 5,3 MSEK (0,0 MSEK) för The Mummy från en licensaffär med samriskbolaget StarVR Corporation

Under kvartalet aktiverades utvecklingskostnader om 1,1 MSEK (7,9 MSEK), som avser interna produktionskostnader för förlagstitlar. Vidareutvecklingskostnader för lanserade spel kostnadsförs löpande. Minskningen jämfört med föregående år beror främst på att förlagstiteln RAID: World War (RAID) är lanserad.

Rörelseresultatet uppgick till -31,3 MSEK (15,6 MSEK). Resultatet är belastat med kostnader om 27,5 MSEK (25,9) för royalty till partners samt med 11,7 (5,2 MSEK) för vidareutveckling av Dead By Daylight. Resultatet är också belastat med kostnader för valutakurseffekter om -1,6 MSEK (intäkter om 4,7 MSEK) och av- och nedskrivningar på immateriella tillgångar om 39,6 MSEK (2,2 MSEK), varav 20,2 MSEK avser en nedskrivning på RAID.

Helåret 2017

Nettoomsättningen uppgick till 219,9 MSEK (176,1 MSEK), varav Dead by Daylight stod för 201,5 MSEK (143,7 MSEK), RAID 4,6 MSEK (32,5 MSEK) och John Wick: Chronicles 8,3 MSEK (0,0 MSEK). Tillväxten är främst hänförlig till lanseringen under andra kvartalet 2017 av konsolversionerna av Dead by Daylight samt försäljning av spelets fysiska konsolrättigheter för 22,0 MSEK. Under tredje kvartalet föregående år erhöll Starbreeze en minimigaranti om 32,5 MSEK avseende royalty för den fysiska konsolversionen av RAID, vilket bör beaktas vid en jämförelse. Under perioden aktiverades utvecklingskostnader om 26,1 MSEK (32,4 MSEK).

Rörelseresultatet uppgick till -42,5 MSEK (64,6 MSEK). Resultatet är belastat med kostnader om 90,0 MSEK (68,2 MSEK) för royalty till partners och kostnader om 36,7 MSEK (12,6 MSEK) för vidareutveckling av Dead By Daylight och VR-spelet The Mummy. Resultatet är också belastat med kostnader för valutakurseffekter om 6,8 MSEK (intäkter om 12,8 MSEK) och av- och nedskrivningar på immateriella tillgångar om 63,5 MSEK (5,3 MSEK), varav 20,2 MSEK avser en nedskrivning på RAID.

Efter periodens utgång

Under januari 2018 uppgick intäkterna från försäljningen av Dead by Daylight via plattformen Steam till 11,4 MSEK (0,0 MSEK).

Q4

2017

	2017	2016	2017	2016
TSEK	Q4	Q4	JAN - DEC	JAN - DEC
Publishing				
Nettoomsättning	74 649	54 577	219 925	176 142
Aktiverat utvecklingsarbete	1 073	7 966	26 137	32 440
Övriga rörelseintäkter	-	4 627	-	7 951
Summa	75 722	67 170	246 062	216 533
Rörelsekostnader	-107 051	-51 568	-288 527	-151 943
Rörelseresultat	-31 329	15 602	-42 465	64 590

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-centers. Resultatet från samriskbolaget med Acer, StarVR Corporation, redovisas som en finansiell intäkt eller kostnad och ingår därmed inte i rörelseresultatet.

Q4

2017

Fjärde kvartalet 2017

Nettoomsättningen, som främst kommer att bestå av licensintäkter från de olika teknologierna och intäkter från VR-centers har ännu inte nått full kommersialiseringsgrad respektive öppnat. Periodens nettoomsättning om 3,9 MSEK (0,0 MSEK) avser främst intäkter från StarVR Corporation för ersättning för marknadsföring av StarVR-headsetet och är en del av det tidigare kommunicerade finansiella stöd på totalt 8 MUSD som erhållits från dem 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 aktiverades utvecklingskostnader om 5,8 MSEK (16,6 MSEK) och avser främst utvecklingen av StarVR-headsetet. Övriga rörelseintäkter, bestående av valutakurseffekter, uppgick till 0,0 MSEK (3,5 MSEK).

Rörelseresultatet uppgick till 5,2 MSEK (-7,9 MSEK). Rörelsekostnaderna påverkades positivt av valutakurseffekter om 3,5 MSEK (0,0 MSEK). Merparten av kostnaderna för uppbyggnaden av VR-centren i Dubai och Stockholm balanseras löpande som anläggningstillgångar och påverkar således inte resultatet förrän tillgången skrivs av.

Helåret 2017

Nettoomsättningen uppgick till 3,9 MSEK (0,0 MSEK). Under perioden aktiverades utvecklingskostnader om 57,6 MSEK (39,3 MSEK) och avser främst utvecklingen av StarVR-headsetet. Övriga rörelseintäkter, bestående av valutakurseffekter, uppgick till 0,0 MSEK (6,0 MSEK). Rörelseresultatet uppgick till -0,4 MSEK (-31,9 MSEK).

ÖVRIGT

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

Fjärde kvartalet 2017

Nettoomsättningen uppgick till 3,1 MSEK (6,9 MSEK) och består främst av koncernens belgiska VFX-verksamhet, Nozon. Under kvartalet aktiverades utvecklingskostnader om 0,0 MSEK (0,0 MSEK). Övriga rörelseintäkter, bestående av valutakurseffekter, uppgick till 0,0 MSEK (-1,6 MSEK). Rörelseresultatet uppgick till -8,2 MSEK (-1,4 MSEK).

Helåret 2017

Nettoomsättningen uppgick till 15,6 MSEK (6,9 MSEK). Under perioden aktiverades utvecklingskostnader om 0,0 MSEK (0,3 MSEK). Övriga rörelseintäkter, bestående av valutakurseffekter, uppgick till 0,0 MSEK (-2,8 MSEK). Rörelseresultatet uppgick till -108,0 MSEK (-61,8 MSEK). Resultatet är belastat med icke återkommande förvärvs-, noterings- och konsultkostnader.

	2017	2016	2017	2016
TSEK	Q4	Q4	JAN - DEC	JAN - DEC
VR Tech & Operations				
Nettoomsättning	3 883	-	3 883	-
Aktiverat utvecklingsarbete	5 761	16 563	57 601	39 264
Övriga rörelseintäkter	-	3 482	-	5 983
Summa	9 644	20 045	61 484	45 247
Rörelsekostnader	-4 460	-27 905	-61 895	-77 153
Rörelseresultat	5 184	-7 860	-411	-31 906

	2017	2016	2017	2016
TSEK	Q4	Q4	JAN - DEC	JAN - DEC
Övrigt				
Nettoomsättning	3 055	6 857	15 565	6 879
Aktiverat utvecklingsarbete	-	-	-	303
Övriga rörelseintäkter	-	-1 617	-	-2 779
Summa	3 055	5 240	15 565	4 403
Rörelsekostnader	-11 284	-6 651	-123 598	-66 167
Rörelseresultat	-8 229	-1 411	-108 033	-61 764

ÖVRIG FINANSIELL INFORMATION

*För kassaflöde avser jämförelseperioden motsvarande period föregående år.
För balansposter avser jämförelseperioden utgående balans per 2016-12-31.*

FINANSIELL STÄLLNING

Goodwill uppgick vid periodens utgång till 545,0 MSEK (404,5 MSEK). Förvärven av Enterspace och Dhruva ökade balansposten vid förvärvstillfället med 68,8 MSEK respektive 72,9 MSEK. Goodwill upptas till balansdagens valutakurs. Den preliminära förvärvsanalysen av Starbreeze Paris (tidigare ePawn) slutfördes, vilket medförde en nedjustering av förvärvspris och goodwill med 5,0 MSEK. Justeringen gav ingen resultateffekt. Övriga immateriella anläggningstillgångar uppgick till 597,5 MSEK (594,7 MSEK).

Balanserade utgifter för utveckling ökade med 339,0 MSEK till 642,8 MSEK (303,8 MSEK) och avser egna spelutvecklingsprojekt som OVERKILL's The Walking Dead och teknikutveckling inom affärsområdet VR Tech & Operations. Dessutom ingår investeringar i förlagsprojekt om 187,5 MSEK (71,7 MSEK), som balanseras direkt i balansräkningen och därmed inte ingår i posten aktiverat utvecklingsarbete i resultaträkningen, men påverkar kassaflödet.

De immateriella tillgångarna har under året skrivits av med 82,3 MSEK (20,6 MSEK), varav 20,2 MSEK avser en nedskrivning på RAID: World War II. Kundfordringar och övriga fordringar uppgick till 27,8 MSEK (25,6 MSEK).

Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter uppgick vid kvartalets utgång till 125,3 MSEK (56,2 MSEK), varav 57,1 MSEK (35,1 MSEK) avser fordran för digital försäljning via främst Steam, PlayStation Store och Xbox Live. Ökningen beror också på uppbyggnaden av VR-centret i Dubai med förskottsbetalningar om 27,7 MSEK samt förutbetalda nyemissionskostnader om 6,0 MSEK.

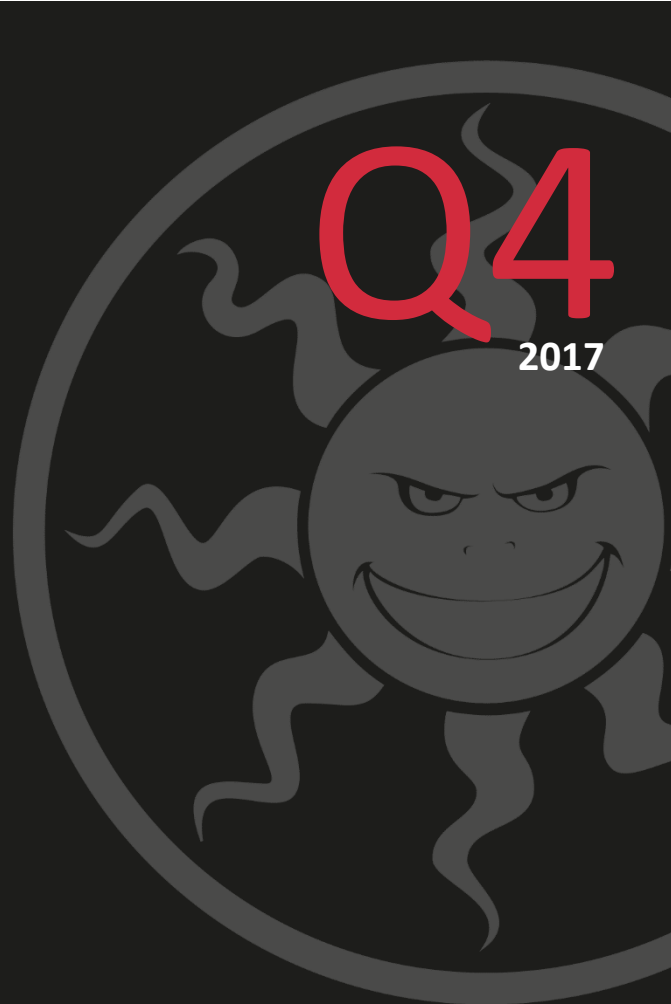
Uppskjuten skattefordran, avseende resterande underskottsavdrag i moderbolaget Starbreeze AB, uppgick vid kvartalets utgång till 23,1 MSEK (5,3 MSEK). Uppskjuten skattefordran, avseende underskottsavdrag i de utländska dotterföretagen uppgick till 37,8 MSEK (12,1 MSEK). I de svenska dotterbolagen uppgick den uppskjutna skattefordran, avseende förlustavdrag, till 47,3 MSEK (13,4 MSEK). Ökningen beror på att koncernen har ett redovisat underskott.

På balansdagen uppgick koncernens egna kapital till 1 282,4 MSEK (1 370,2 MSEK) och soliditeten var 52,1 procent (63,8 procent).

Långfristiga skulder för tilläggsköpeskillingar ökade till 347,9 MSEK (307,1 MSEK). Balansposten avser tilläggsköpeskillingar för genomförda bolagsförvärv, främst Nozon och Parallaxter. Förvärvet av Enterspace ökade balansposten med 46,8 MSEK. Balansposten värderas till verkligt värde och förändringen redovisas i finansnettot i resultaträkningen (se sidan 7).

Övriga långfristiga skulder ökade till 466,6 MSEK (265,5). Balansen består till största del av den nya checkkrediten från Nordea om 141,0 MSEK (0,0 MSEK) samt de konvertibla lånen från Acer och Smilegate om 71,5 MSEK (66,5 MSEK) respektive 213,2 MSEK (193,4 MSEK).

Leverantörsskulder och övriga skulder uppgick vid kvartalets utgång till 122,4 MSEK (42,0 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 70,6 MSEK (45,0 MSEK). Ökningen är framförallt driven av det förvärvade bolaget Enterspace och avser framförallt uppbyggnaden av VR-



LIKVIDA MEDEL

233,8 MSEK

PER 31 DECEMBER 2017

centret i Dubai. Skulden för intäktsdelningen för Dead By Daylight ökade från 13,1 MSEK till 19,0 MSEK, drivet av ökad försäljning.

KASSAFLÖDE

Fjärde kvartalet 2017

Likvida medel vid kvartalets ingång uppgick till 431,5 MSEK (376,0 MSEK).

Kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till -44,3 MSEK (12,9 MSEK) och påverkades av det negativa rörelseresultatet. Kassaflödet från investeringsverksamheten var -219,1 MSEK (-115,8 MSEK), se även avsnitt investeringar nedan. Kassaflödet från finansieringsverksamhet var 65,8 MSEK (389,9 MSEK). Förändringen beror främst på den nyemission som genomfördes under fjärde kvartalet 2016.

Kvartalets totala kassaflöde var -197,7 MSEK (286,9 MSEK). Likvida medel vid periodens utgång uppgick till 233,8 MSEK (669,4 MSEK).

Helåret 2017

Likvida medel per 1 januari 2017 uppgick till 669,4 MSEK (85,4 MSEK).

Kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till -21,1 MSEK (15,3 MSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -620,1 MSEK (-289,8 MSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamhet var 208,9 MSEK (853,9 MSEK). Förändringen beror främst på de nyemissioner som genomfördes under 2016.

Periodens totala kassaflöde var -432,3 MSEK (579,0 MSEK). Likvida medel vid periodens utgång uppgick till 233,8 MSEK (669,4 MSEK).

INVESTERINGAR

Under fjärde kvartalet uppgick koncernens investeringar i materiella anläggningstillgångar till 42,9 MSEK (3,4 MSEK), varav 9,9 MSEK avser uppbyggnaden av Dubai. Vidare uppgick investering i form av balanserade utgifter för spelutveckling till 116,3 MSEK (66,9 MSEK), samt investeringar genom bolagsförvärv till 59,4 MSEK (44,9 MSEK).

Under helåret uppgick koncernens investeringar i materiella anläggningstillgångar till 87,3 MSEK (9,4 MSEK) och investering i form av balanserade utgifter för spelutveckling till 412,1 MSEK (194,9 MSEK), samt investeringar genom bolagsförvärv till 59,1 MSEK (60,4 MSEK). Investeringar i övriga finansiella anläggningstillgångar ökade till 61,6 MSEK (9,7 MSEK), varav 37,5 MSEK i samriskbolaget StarVR Corporation och 21,8 MSEK i lånefordringar i främst Enterspace AB och ett amerikanskt start-up bolag.

MODERBOLAGET

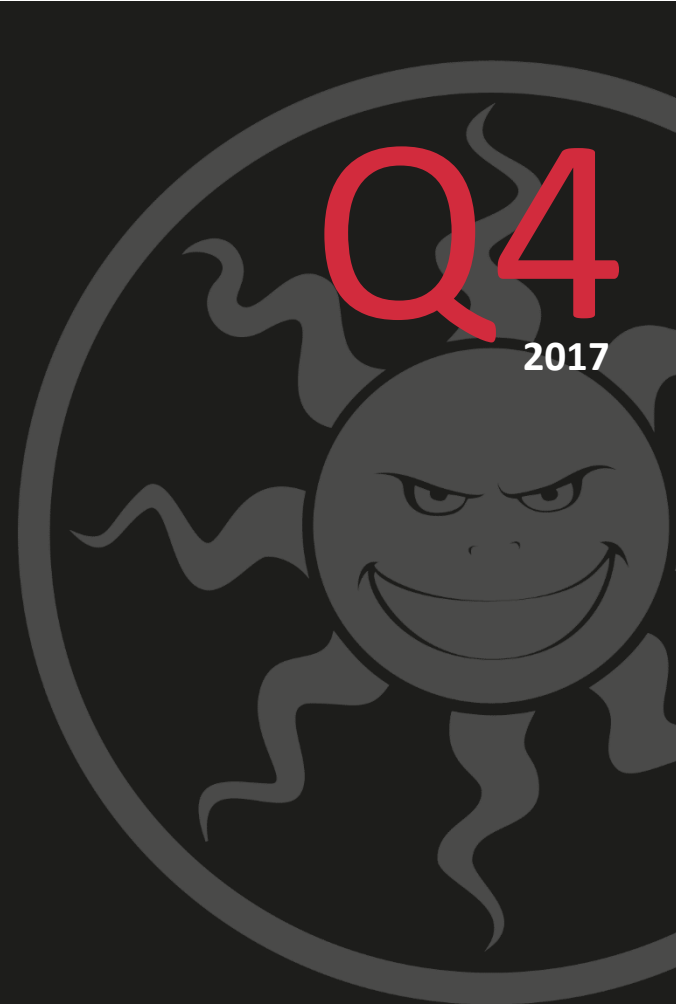
Koncernens verksamhet bedrivs i moderbolaget Starbreeze AB (publ), dotterbolagen Dhruva Infotech, Starbreeze Production AB, Starbreeze Studios AB, Starbreeze Publishing AB, Starbreeze VR AB, Starbreeze Ventures AB, Starbreeze USA Inc, Starbreeze LA Inc, Starbreeze IP LUX, Starbreeze IP LUX II Sarl, Starbreeze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

Moderbolagets nettoomsättning uppgick under fjärde kvartalet 2017 till 16,2 MSEK (36,7 MSEK). Omsättningen avser framförallt allokering av management fee. För samma period var resultat före skatt -5,7 MSEK (15,0 MSEK) och resultat efter skatt var -2,6 MSEK (13,7 MSEK).

Moderbolagets nettoomsättning uppgick under helåret till 63,2 MSEK (101,9 MSEK). För samma period var resultat före skatt -74,6 MSEK (8,0 MSEK) och resultat efter skatt var -56,7 MSEK (8,0 MSEK).

Vid periodens utgång uppgick likvida medel till 75,4 MSEK (540,1 MSEK) och moderbolagets egna kapital var 1 212,5 MSEK (1 222,0 MSEK).

Aktier i dotterbolag har ökat med 591,0 MSEK till 1 281,1 MSEK (690,1) och ökningen består främst av aktieägartillskott till dotterbolag om 384,4 MSEK, förvärvet av Enterspace och Dhruva samt det interna köpet av Starbreeze IP



**RIKTAD NYEMISSION
TILLFÖR CIRKA**

238 MSEK

efter årets utgång

Lux II till totalt 219,6 MSEK. Andelar i Joint Ventures ökade med 37,5 MSEK till 46,0 (8,5 MSEK) genom ett kapitaltillskott till StarVR Corporation

Långfristiga skulder som består av konvertibla lån och tilläggsköpeskillingar ökade med 67,6 MSEK till 632,8 MSEK (565,2 MSEK), främst till följd av förvärvet av Enterspace och Dhruva, där tilläggsköpeskillingen per balansdagen är värderad till 51,2 MSEK respektive 4,1.

MEDARBETARE

Antalet anställda uppgick vid periodens utgång till 650 personer (212 personer), varav 570 män och 80 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 343 personer (201 personer). Medelåldern var 31 år (34 år).

AKTIEN

Starbreeze aktie är sedan 2 oktober 2017 noterad på Nasdaq Stockholm i segmentet Mid Cap. Aktierna handlas under samma kortnamn och ISIN-kod som tidigare, STAR A och STAR B respektive SE007158928 och SE0005992831. Vid periodens utgång var slutkursen 8,15 SEK (19,20 SEK) för A-aktien och 8,40 SEK (19,30 SEK) för B-aktien och det totala börsvärdet uppgick till 2 364 MSEK (5 300 MSEK).

AKTIEKAPITAL

Aktiekapitalet uppgick vid periodens utgång till 5 661 TSEK (5 538 TSEK) fördelat på 283 037 940 aktier (276 879 720 aktier), varav 55 146 615 A-aktier (55 971 982 A-aktier) och 227 891 325 B-aktier (220 907 738 B-aktier).

Under perioden har antalet B-aktier ökat med 1 007 578 genom apportemission vid förvärvet av Dhruva samt emittering av 12 504 B-aktier genom inlösen av teckningsoptioner.

AKTIEÄGARE

Starbreeze hade 26 894 aktieägare (27 155 aktieägare) vid periodens utgång. En förteckning över bolagets tio största ägare uppdateras månatligen på bolagets webbplats starbreeze.com

UTDELNING

Styrelsen föreslår att ingen utdelning (0) lämnas för räkenskapsåret 2017.

ÅRSSTÄMMA 2018

Starbreeze årsstämma hålls på hotell Rival, Mariatorget 3 i Stockholm den 9 maj 2018 kl 16.00. Kallelse till stämman kommer att vara införd i Post- och Inrikes Tidningar och finnas på Starbreeze webbplats senast den 11 april. Att kallelse har skett kommer annonseras om i Dagens Industri. På bolagets webbplats kommer också styrelsens och valberedningens förslag till beslut på stämman att finnas och det kommer även att gå att anmäla sig till stämman via webbplatsen.

VALBEREDNINGENS FÖRSLAG TILL ÅRSSTÄMMAN

Inför årstämman 2018 består Starbreeze valberedning av Åsa Nisell, Swedbank Robur Fonder, Olof Jonasson, Första AP-fonden och Michael Hjorth, Indian Nation AB och styrelseordförande i Starbreeze AB. Valberedningens förslag till styrelse presenterades i ett pressmeddelande den 12 januari 2018 och övriga förslag kommer att presenteras i kallelsen till årsstämman.

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 2016 års årsredovisning. Från och med andra kvartalet 2017 redovisar Starbreeze per segment, se avsnitt Segmentsredovisning.



NYCKELTAL MEDARBETARE

	2017	2016
	Q4	Q4
Anställda	650	212
Män	570	177
Kvinnor	80	35
Nettoresultat/anställd	-97 SEKk	142 SEKk

650

ANSTÄLLDA PÅ STARBREEZE

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 standarders effekt

IFRS 15: Analysen från Årsredovisningen 2016 har till viss del ändrats. Vad gäller intäktsavräkningen har koncernen inte hittat några materiella avvikelser och därmed kommer inte Starbreeze få ingående balanserna på det egna kapitalet i 2018 år siffror. Analysen av den eventuella effekt standarden skulle kunna för Starbreeze i fråga om att Starbreeze anses vara principal och inte agent i det förhållandet till Steam har däremot ändrats. Starbreeze kommer framöver fortsätta att nettoredovisa intäkten från Steam efter avdrag för royaltykostnader, det vill säga även fortsatt anses vara agent.

IFRS 9 hanterar klassificering, värdering och redovisning av finansiella tillgångar och skulder och inför nya regler för säkringsredovisning. Den fullständiga versionen av IFRS 9 gavs ut i juli 2014. Den ersätter de delar av IAS 39 som hanterar klassificering och värdering av finansiella instrument och introducerar en ny nedskrivningsmodell. Standarden har antagits av EU.

IFRS 9 kommer att börja tillämpas av koncernen det räkenskapsår som börjar den 1 januari 2018. Koncernen kommer inte att räkna om jämförelsetal för räkenskapsåret 2017, i enlighet med standardens övergångsregler.

Under hösten 2017 har ett projekt utförts där diskussioner förts avseende klassificering och värdering av koncernens finansiella instrument. Efter utförda workshops har konstaterats att de nya reglerna för klassificering och värdering inte kommer att väsentligt påverka koncernens finansiella ställning vid övergångstidpunkten, då regelverket inte kommer att innebära någon förändring vad gäller värdering av de finansiella instrument som återfinns i koncernens balansräkning vid denna tidpunkt.

IFRS 9 introducerar en ny nedskrivningsmodell som bygger på förväntade kreditförluster, och som tar hänsyn till framåtriktad information. Då koncernen inte har några väsentliga kreditförluster historiskt, har koncernens modell främst baserats på aktuell kreditrisk i finansiella fordringar, samt förändringar i makroekonomiska variabler. Den nya modellen har ingen väsentlig effekt avseende förväntade kreditförluster på finansiella instrument vid övergångstidpunkten till IFRS 9, varför ingen justering av redovisade värden har genomförts per 2018-01-01.

Koncernen tillämpar inte säkringsredovisning enligt IAS 39, varför de nya reglerna i IFRS 9 avseende säkringsredovisning inte kommer att påverka koncernen vid övergångstillfället.

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 projektförsejningar. Dessa och övriga risker såsom upphovsrättsintrång, förlust av nyckelpersoner och valutakursförändringar beskrivs i Starbreeze årsredovisning 2016 i förvaltningsberättelsen på sidan 57 och i not 3. Vidare baseras värdet på vissa tillgångar och 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 200 000 SEK i konsultarvode under kvartalet. Vidare har koncernen under året erhållit ett marknadsföringsbidrag om 47,8 MSEK från samriskbolaget StarVR Corporation. Av detta har 3,7 MSEK intäktsförts under kvartalet. Utöver det och de transaktioner som nämns i rapporten ovan har inga transaktioner med närstående skett under perioden.

REVISORNS GRANSKNING

Denna delårsrapport har översiktligt granskats av bolagets revisor.

INVESTERARKONTAKT

Aktuell information om Starbreeze finns på bolagets webbplats www.starbreeze.com. Det går bra att kontakta bolaget via e-post: ir@starbreeze.com, telefon: 08-209 208 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.

Styrelse och VD intygar att denna rapport utgör en sann och rättvis överblick av moderbolaget och koncernens verksamhet, finansiella ställning och resultat samt beskriver väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som moderbolaget och de företag som ingår i koncernen står inför.

Stockholm, den 15 februari 2018

Michael Hjorth
Styrelseordförande

Ledamöter

Ulrika Hagdahl

Hyung Nam Kim (Harold Kim)

Matias Myllyrinne

Eva Redhe

Bo Andersson Klint
VD

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 15 februari kl. 8:00 CET.



ÅRSREDOVISNING 2017

12 april 2018

ÅRSSTÄMMA 2018

9 maj 2018

DELÅRSRAPPORT Q1 2018

9 maj 2018

DELÅRSRAPPORT Q2 2018

21 augusti 2018

Delårsrapport Q3 2018

6 november 2018

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ 2018

5 februari 2019

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT, KONCERNEN

TSEK	2017	2016	2017	2016
	Q4	Q4	JAN - DEC	JAN - DEC
Nettoomsättning	103 753	99 365	361 447	345 463
Aktiverat utvecklingsarbete	67 002	52 661	231 934	154 450
Övriga rörelseintäkter	-	13 462	-	23 132
Summa	170 755	165 488	593 381	523 045
Övriga externa kostnader	-108 561	-91 096	-415 780	-292 106
Personalkostnader	-64 926	-36 042	-229 938	-148 517
Av- och nedskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-44 581	-6 456	-82 294	-20 600
Av- och nedskrivningar materiella anläggningstillgångar	-4 791	-531	-15 642	-4 166
Övriga rörelsekostnader	9 084	443	-1 186	-1 202
Rörelseresultat	-43 020	31 806	-151 459	56 454
Finansiella intäkter	-15 824	5 633	10 105	17 511
Finansiella kostnader	-8 259	-5 260	-30 631	-18 196
Andel av resultat från innehav redovisade enligt kapitalandelsmetoden	-749	162	-4 200	131
Resultat före skatt	-67 852	32 341	-176 185	55 900
Inkomstskatt	4 812	-2 135	20 855	1 191
Periodens resultat	-63 040	30 206	-153 330	57 091
Övrigt totalresultat som senare kan omklassificeras till resultaträkningen				
Omräkningsdifferenser	14 526	-10 335	1 402	-4 375
Summa totalresultat för perioden	-48 514	19 871	-153 928	52 716
Summa totalresultat för perioden hänförligt till:				
Till moderföretagets aktieägare	-48 608	19 871	-154 022	52 716
Innehav utan bestämmandeinflytande	94	-	94	-
moderföretagets aktieägare under perioden (uttryckt i SEK):				
- före utspädning	-0,22	0,11	-0,55	0,22
- efter utspädning	-0,22	0,11	-0,55	0,22

BALANSRÄKNING, KONCERNEN

TSEK	NOT	2017-12-31	2016-12-31
TILLGÅNGAR			
<i>Immateriella tillgångar</i>			
Goodwill		544 971	404 530
Övriga immateriella anläggningstillgångar		597 467	594 728
Balanserade utgifter för spel- och teknikutveckling		642 767	303 763
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Finansiella anläggningstillgångar		38 156	31 971
Andelar i joint venture	7	41 890	8 638
Uppskjuten skattefordran		108 153	30 712
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Datorer och övriga inventarier		98 901	23 458
Summa anläggningstillgångar		2 072 305	1 397 800
<i>Omsättningstillgångar</i>			
Varulager		22	2
Kundfordringar och övriga fordringar		27 821	25 576
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		125 259	56 183
Likvida medel		233 757	669 380
Summa omsättningstillgångar		386 859	751 141
SUMMA TILLGÅNGAR		2 459 164	2 148 941
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
<i>Eget kapital som kan hänföras till moderföretagets aktieägare</i>			
Aktiekapital		5 661	5 538
Övrigt tillskjutet kapital		1 243 573	1 175 563
Reserver		5 073	3 671
Balanserat resultat inklusive periodens resultat		27 748	185 451
Innehav utan bestämmandeinflytande		344	-
Summa eget kapital		1 282 399	1 370 223
<i>Långfristiga skulder</i>			
Långfristiga skulder, tilläggsköpeskilling		347 862	307 099
Uppskjuten skatteskuld		169 346	119 134
Övriga långfristiga skulder		466 557	265 535
Summa långfristiga skulder		983 765	691 768
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Leverantörsskulder och övriga skulder		122 396	41 990
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		70 604	44 960
Summa kortfristiga skulder		193 000	86 950
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		2 459 164	2 148 941

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 2017	5 538	1 175 563	3 671	185 451	1 370 223	-	1 370 223
Periodens resultat	-	-	-	-155 330	-155 330	-	-155 330
Övrigt totalresultat för perioden							
Omräkningsdifferenser	-	-	1 402	-	1 402	-	1 402
Summa totalresultat	5 538	1 175 563	5 073	30 121	1 216 295	-	1 216 295
Transaktioner med aktieägare:							
Nyemission genom unyttjande av optioner	81	21 853	-	-	21 934	-	21 934
Förvärvat dotterbolag med minoritetsintresse	-	-	-	-	-	344	344
Intjänade personaloptioner	-	586	-	-	586	-	586
Försäljning av egenkapitalinstrument	-	21 288	-	-	21 288	-	21 288
Skatteeffekt på försäljning av egenkapitalinstrument	-	-4 683	-	-	-4 683	-	-4 683
Apportemission	42	28 966	-	-	29 008	-	29 008
Emissionskostnader bokade via eget kapital	-	-	-	-3 041	-3 041	-	-3 041
Skatteeffekt på emissionskostnader bokade via eget kapital	-	-	-	668	668	-	668
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	123	68 010	-	-2 373	65 760	344	66 104
Utgående balans per 31 december 2017	5 661	1 243 573	5 073	27 748	1 282 055	344	1 282 399

Ingående balans per 1 januari 2016	4 607	257 352	8 046	128 360	398 365	-	398 365
Periodens resultat	-	-	-	57 091	57 091	-	57 091
Övrigt totalresultat för perioden							
Valutakursdifferenser	-	-	-4 375	-	-4 375	-	-4 375
Summa totalresultat	4 607	257 352	3 671	185 451	451 081	-	451 081
Transaktioner med aktieägare:							
Nyemission genom unyttjande av optioner	132	53 544	-	-	53 676	-	53 676
Intjänade personaloptioner	-	1 302	-	-	1 302	-	1 302
Emission av konvertibel	-	38 093	-	-	38 093	-	38 093
Nyemission	521	514 178	-	-	514 699	-	514 699
Apportemission	278	311 094	-	-	311 372	-	311 372
Emissionskostnader	-	-	-	-	-	-	-
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	931	918 211	-	-	919 142	-	919 142
Utgående balans per 31 December 2016	5 538	1 175 563	3 671	185 451	1 370 223	-	1 370 223

	2017	2016
FÖRÄNDRING I ANTAL UTESTÅENDE AKTIER	JAN - DEC	JAN - DEC
Antal aktier vid periodens ingång	276 879 720	230 361 091
Apportemission	2 078 781	13 834 717
Nyteckning av aktier genom utnyttjande av optioner	4 079 439	6 610 890
Nyemission	-	26 073 022
Antal aktier vid periodens utgång	283 037 940	276 879 720

KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN

TSEK	NOT	2017	2016	2017	2016
		Q4	Q4	JAN - DEC	JAN - DEC
Den löpande verksamheten					
Kassaflöde från rörelsen	3	-45 685	11 167	-11 167	8 868
Betald ränta		-2 318	-52	-5 325	-2 682
Erhållen ränta		-	5 396	9	5 410
Betalda inkomstskatter		3 662	-3 573	-4 603	3 695
Kassaflöde från den löpande verksamheten		-44 341	12 938	-21 086	15 291
Investeringsverksamheten					
Förvärv av materiella anläggningstillgångar		-42 889	-3 368	-87 338	-9 449
Investeringar i dotterbolag, efter avdrag för förvärvade likvida medel		-59 421	-44 855	-59 076	-60 412
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar					-15 354
Investering i övriga finansiella anläggningstillgångar		-525	-739	-61 590	-9 668
Investering i balanserade kostnader för spelutveckling		-116 280	-66 857	-412 103	-194 871
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-219 115	-115 819	-620 107	-289 754
Finansieringsverksamheten					
Nyemission		-	383 582	-	554 906
Inbetalningar teckningsoptioner		-	6 800	43 073	14 128
Ökning av långfristiga skulder		68 662	-	169 209	284 945
Återbetalning lån		-2 910	-516	-3 369	-516
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		65 752	389 866	208 913	853 463
Periodens kassaflöde		-197 704	286 985	-432 280	579 000
Likvida medel vid periodens ingång		431 452	375 967	669 380	85 354
Kursdifferens i likvida medel		9	6 428	-3 343	5 026
Likvida medel vid periodens utgång		233 757	669 380	233 757	669 380

NYCKELTAL, KONCERNEN

	2017	2016	2017	2016
	Q4	Q4	JAN - DEC	JAN - DEC
Nettoomsättning, TSEK	103 753	99 365	361 447	345 463
EBITDA, TSEK	6 352	38 793	-53 523	81 220
EBIT, TSEK	-43 020	31 806	-151 459	56 454
Resultat före skatt, TSEK	-67 852	32 341	-176 185	55 900
Resultat efter skatt, TSEK	-63 040	30 206	-155 330	57 091
EBITDA-marginal, %	3,7	23,4	-9,0	15,5
Rörelsemarginal, %	-25,2	19,2	-25,5	10,8
Vinstmarginal, %	-39,7	19,5	-29,7	10,7
Soliditet, %	52,1	63,8	52,1	63,8
A-aktiens slutkurs för perioden, kr	8,15	19,20	8,15	19,20
B-aktiens slutkurs för perioden, kr	8,40	19,30	8,40	19,30
Resultat per aktie före utspädning, kr	-0,22	0,11	-0,55	0,22
Resultat per aktie efter utspädning, kr	-0,22	0,11	-0,55	0,22
Antal aktier vid periodens slut före utspädning	283 037 940	276 879 720	283 037 940	276 879 720
Antal aktier vid periodens slut efter utspädning	306 443 723	304 352 451	306 443 723	304 352 451
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	283 365 463	276 008 183	280 309 967	255 276 469
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	283 365 463	278 100 440	280 309 967	257 234 798
Antalet anställda i genomsnitt	343	201	272	151
Antalet anställda vid periodens slut	650	212	650	212

NYCKELTAL, KONCERNEN

EBITDA

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar.

EBIT

Rörelseresultat efter avskrivningar.

EBITDA-marginal

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar i procent av summan av intäkter och aktiverat utvecklingsarbete.

Rörelsemarginal

Rörelseresultat efter avskrivningar i procent av summan av intäkter och aktiverat utvecklingsarbete.

Vinstmarginal

Resultat efter finansiella poster i procent av summan av intäkter och aktiverat utvecklingsarbete.

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

	2017	2016	2017	2016
	Q4	Q4	JAN - DEC	JAN - DEC
<i>EBITDA</i>				
Rörelseresultat, TSEK	-43 020	31 806	-151 459	56 454
Minus: Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar, TSEK	44 581	6 456	82 294	20 600
Minus: Avskrivningar materiella anläggningstillgångar, TSEK	4 791	531	15 642	4 166
EBITDA	6 352	38 793	-53 523	81 220
<i>EBITDA-marginal, %</i>				
EBITDA, TSEK	6 352	38 793	-53 523	81 220
Summan av intäkter och aktiverat utvecklingsarbete, TSEK	170 755	165 488	593 381	523 045
EBITDA-marginal, %	3,7	23,4	-9,0	15,5
<i>Rörelsemarginal, %</i>				
Rörelseresultat, TSEK	-43 020	31 806	-151 459	56 454
Summan av intäkter och aktiverat utvecklingsarbete, TSEK	170 755	165 488	593 381	523 045
Rörelsemarginal, %	-25,2	19,2	-25,5	10,8
<i>Vinstmarginal, %</i>				
Resultat före skatt, TSEK	-67 852	32 341	-176 185	55 900
Summan av intäkter och aktiverat utvecklingsarbete, TSEK	170 755	165 488	593 381	523 045
Vinstmarginal, %	-39,7	19,5	-29,7	10,7
<i>Soliditet, %</i>				
Summa eget kapital, TSEK	1 282 399	1 370 223	1 282 399	1 370 223
Summa eget kapital och skulder, TSEK	2 459 164	2 148 941	2 459 164	2 148 941
Soliditet, %	52,1	63,8	52,1	63,8

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

TSEK	2017	2016	2017	2016
	Q4	Q4	JAN - DEC	JAN - DEC
Nettoomsättning	16 153	36 730	63 217	101 935
Övriga rörelseintäkter	1 752	7 265	1 752	13 905
Summa intäkter	17 905	43 995	64 969	115 840
Övriga externa kostnader	-11 650	-12 005	-68 230	-97 970
Personalkostnader	-9 581	-5 259	-45 534	-35 498
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-206	-181	-757	-703
Övriga rörelsekostnader	3 997	-	-	-
Rörelseresultat	465	26 550	-49 552	-18 331
Övriga finansiella intäkter	1 710	-1 008	4 130	13 870
Finansiella kostnader	-7 829	-5 221	-29 202	-17 794
Resultat efter finansiella poster	-5 654	20 321	-74 624	-22 255
Bokslutsdispositioner	-	-5 283	-	30 247
Resultat före skatt	-5 654	15 038	-74 624	7 992
Inkomstskatt	3 005	-1 336	17 875	-1
Periodens resultat	-2 649	13 702	-56 749	7 991

För moderbolaget överensstämmer periodens resultat med totalt totalresultat.

BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK	2017-12-31	2016-12-31
TILLGÅNGAR		
<i>Anläggningstillgångar</i>		
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>		
Datorer och övriga inventarier	1 109	1 265
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>		
Andelar i koncernföretag	1 281 195	690 126
Uppskjuten skattefordran	23 126	5 252
Andelar i joint venture	45 958	8 507
Övriga finansiella anläggningstillgångar	562	-
Summa anläggningstillgångar	1 351 950	705 150
<i>Omsättningstillgångar</i>		
Kundfordringar och övriga fordringar	23	
Fordringar koncernföretag	724 234	761 308
Övriga fordringar	1 771	549
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	7 087	1 295
Likvida medel	75 353	540 118
Summa omsättningstillgångar	808 468	1 303 270
SUMMA TILLGÅNGAR	2 160 418	2 008 420
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
<i>Eget kapital</i>		
Aktiekapital	5 661	5 538
Fond för verkligt värde	328	2 054
Överkursfond	1 180 697	1 129 465
Balanserat resultat	82 562	76 945
Periodens resultat	-56 749	7 991
Summa eget kapital	1 212 499	1 221 993
<i>Obeskattade reserver</i>		
Akkumulerade överavskrivningar	16	16
Summa obeskattade reserver	16	16
<i>Långfristiga skulder</i>		
Övriga långfristiga skulder	632 832	565 179
Summa långfristiga skulder	632 832	565 179
<i>Kortfristiga skulder</i>		
Leverantörsskulder	6 829	3 391
Skulder till koncernföretag	294 581	195 499
Övriga skulder	4 439	6 664
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	9 222	15 678
Summa kortfristiga skulder	315 071	221 232
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	2 160 418	2 008 420

NOTER

NOT 1: STÄLLDA SÄKERHETER

Ställda säkerheter och eventalförpliktelser, koncernen

Ställda säkerheterna i koncernen avser hyresgarantier samt pantsatta dotterbolagsaktier avseende lånekrediter från Nordea om 483,9 (0 MSEK).

TSEK	2017-12-31	2016-12-31
Ställda säkerheter	507 879	5 387
Eventalförpliktelser	-	-

NOT 2: FINANSIELLA INSTRUMENT

Finansiella instrument värderade till verkligt värde

TSEK	2017-12-31	2016-12-31	Nivå
<i>Tillgångar som kan säljas</i>			
Finansiella anläggningstillgångar, aktier i Cmune	11 502	11 502	2
<i>Tillgångar värderade till verkligt värde i resultaträkningen</i>			
Investeringar i konvertibla lånefordringar	15 641	14 183	2
<i>Finansiella skulder</i>			
Villkorad köpeskilling	347 862	307 099	3
Konvertibelt lån	25 237	16 857	2

Inga väsentliga skillnader har skett av skulder värderade i nivå 3 i verkligt värdehierarkin (villkorade köpeskillingar) under perioden. Ökningen som har skett på villkorad köpeskilling avser framförallt förvärvet av Enterspace. Värdering av dessa sker på samma sätt som beskrivs i årsredovisningen för 2016.

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 (tilläggsköpeskillingar) i nivå 3 i verkligt värdehierarkin återfinns i årsredovisningen för 2016.

NOT 3: KASSAFLÖDE FRÅN RÖRELSEN

KASSAFLÖDE FRÅN RÖRELSEN

TSEK	2017 Q4	2016 Q4	2017 JAN-DEC	2016 JAN-DEC
Rörelseresultat	-43 020	31 806	-151 459	56 454
<i>Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet:</i>				
-Avskrivningar på immateriella tillgångar	44 581	6 456	82 294	20 600
-Avskrivningar på materiella tillgångar	4 791	531	15 642	4 166
-Finansnetto	0	0	0	0
-Övriga realiserade kursförluster	-188	13 420	-2 508	19 332
<i>Justeringar för:</i>				
Ökning (-) / minskning (+) av fordringar	-26 185	-34 738	-45 458	-49 337
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	-25 664	-6 308	90 322	-42 347
Kassaflöde från rörelsen	-45 685	11 167	-11 167	8 868

NOT 4: SEGMENTSRAPPORTERING, KONCERNEN

	2017	2016	2017	2016
TSEK	Q4	Q4	JAN - DEC	JAN - DEC
Starbreeze Games				
Nettoomsättning	22 166	37 931	122 074	162 442
Aktiverat utvecklingsarbete	60 168	28 132	148 196	82 443
Övriga rörelseintäkter	-	6 970	-	11 977
Summa	82 334	73 033	270 270	256 862
Rörelsekostnader	-90 980	-47 558	-270 820	-171 328
Rörelseresultat	-8 646	25 475	-550	85 534
Publishing				
Nettoomsättning	74 649	54 577	219 925	176 142
Aktiverat utvecklingsarbete	1 073	7 966	26 137	32 440
Övriga rörelseintäkter	-	4 627	-	7 951
Summa	75 722	67 170	246 062	216 533
Rörelsekostnader	-107 051	-51 568	-288 527	-151 943
Rörelseresultat	-31 329	15 602	-42 465	64 590
VR Tech & Operations				
Nettoomsättning	3 883	-	3 883	-
Aktiverat utvecklingsarbete	5 761	16 563	57 601	39 264
Övriga rörelseintäkter	-	3 482	-	5 983
Summa	9 644	20 045	61 484	45 247
Rörelsekostnader	-4 460	-27 905	-61 895	-77 153
Rörelseresultat	5 184	-7 860	-411	-31 906
Övrigt				
Nettoomsättning	3 055	6 857	15 565	6 879
Aktiverat utvecklingsarbete	-	-	-	303
Övriga rörelseintäkter	-	-1 617	-	-2 779
Summa	3 055	5 240	15 565	4 403
Rörelsekostnader	-11 284	-6 651	-123 598	-66 167
Rörelseresultat	-8 229	-1 411	-108 033	-61 764
Totalt				
Nettoomsättning	103 753	99 365	361 447	345 463
Aktiverat utvecklingsarbete	67 002	52 661	231 934	154 450
Övriga rörelseintäkter	-	13 462	-	23 132
Summa	170 755	165 488	593 381	523 045
Rörelsekostnader	-213 775	-133 682	-744 840	-466 591
Rörelseresultat	-43 020	31 806	-151 459	56 454

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	-8 646	25 475	-550	85 534
Publishing	-31 329	15 602	-42 465	64 590
VR Tech & Operations	5 184	-7 860	-411	-31 906
Övrigt	-8 229	-1 411	-108 033	-61 764
Summa	-43 020	31 806	-151 459	56 454
Finansiella poster, netto	-24 832	535	-24 726	-554
Resultat före skatt	-67 852	32 341	-176 185	55 900

NOT 5: FÖRVÄRV ENTERSPACE

Den 30 juni 2017 förvärvades 100 procent av aktierna i Enterspace AB för preliminärt 66,8 MSEK genom apportemission på 1 071 203 nyemitterade B-aktier i Starbreeze AB till ett värde om 17,0 MSEK, en kontant köpeskillning på 3,0 MSEK samt en villkorad tilläggsköpeskillning kopplad till framtida intäkter, vilken värderas till 46,8 MSEK och kan komma att utfalla under de kommande sex åren. 46,8 MSEK är nuvärdet av den maximala tilläggsköpeskillningen om 75 MSEK som beräknas med en diskonteringsränta om 12 procent. Enterspace utvecklar teknik och innehåll för destinationsbaserad underhållning. Den goodwill som uppkom vid förvärvet består främst av bolagets affärskontakter.

Den kassaflödesmässiga effekten av förvärvet på koncernnivå blir totalt 0,2 MSEK, bestående av den kontanta köpeskillningen på 3,0 MSEK samt förvärvskostnaden om 0,5 MSEK och förvärvade likvida medel om 3,3 MSEK.

Hade Enterspace förvärvats den 1 januari 2017 skulle bolaget ha bidragit med ett intäktstillflöde om 0,3 MSEK och ett resultat efter skatt på -3,0 MSEK. Den redovisade goodwillen för detta förvärv förväntas inte vara skattemässigt avdragsgill.

Utgifterna för förvärvet av Enterspace uppgår preliminärt till 0,5 MSEK och belastar koncernens resultat och ingår då i posten

övriga externa kostnader. Information om preliminärt värde på förvärvade nettotillgångar och goodwill i Enterspace vid förvärvstillfället, TSEK:

Köpeskillning:	
Kontant erlagd köpeskillning	3 000
Aktier i Starbreeze AB (publ)	17 000
Tilläggsköpeskillning	46 831
Verkligt värde på förvärvade tillgångar enligt nedan	-5 762
Koncernmässiga övervärden på immateriella tillgångar	3 762
Goodwill	68 831

Tillgångar och skulder som ingick i förvärvet är:

Patent	10 406
Övriga tillgångar	4 728
Likvida medel	3 344
Uppskjuten skatt	-828
Skulder	-23 412
Identifierbara förvärvade nettotillgångar	-5 762

NOT 6: FÖRVÄRV DHRUVA

Den 22 december 2017 slutfördes förvärvet av 90,45 procent av aktierna i Dhruva Infotech för preliminärt 75,6 MSEK genom apportemission på 1 007 578 nyemitterade B-aktier i Starbreeze AB till ett värde om 12,0 MSEK, en kontant köpeskillning på 59,5 MSEK samt en villkorad tilläggs-köpeskillning kopplad till framtida intäkter, vilken värderas till 4,1 MSEK och kan komma att utfalla under de kommande 4 åren. Dhruva är ett välrenommerat produktionsbolag som med lång historia som underleverantör till Starbreeze. Bolaget grundades 1997 och är Indiens ledande spelutvecklare med över 320 anställda som levererar produktionstjänster till den globala spelindustrin. Dhruva har tre studios i Indien. Den goodwill som uppkom vid förvärvet består främst av bolagets affärskontakter och know-how inom branschen.

Den kassaflödesmässiga effekten av förvärvet på koncernnivå blir totalt -60,85 MSEK, bestående av den kontanta köpeskillningen på 59,5 MSEK samt förvärvskostnaden om 1,4 MSEK och förvärvade likvida medel om 0,05 MSEK.

Hade Dhruva förvärvats den 1 januari 2017 skulle bolaget ha bidragit med ett intäktstillflöde om 54,6 MSEK och ett resultat efter skatt på -9,9 MSEK. Den redovisade goodwillen för detta förvärv förväntas inte vara skattemässigt avdragsgill.

Utgifterna för förvärvet av Dhruva uppgår preliminärt till 1,4 MSEK och belastar koncernens resultat och ingår då i posten övriga externa kostnader. Information om preliminärt värde på förvärvade nettotillgångar och goodwill i Dhruva vid förvärvstillfället, TSEK:

Köpeskillning:	
Kontant erlagd köpeskillning	59 472
Aktier i Starbreeze AB (publ)	12 008
Tilläggsköpeskillning	4 116
Verkligt värde på förvärvade tillgångar enligt nedan	2 674
Koncernmässiga övervärden på immateriella tillgångar	
Goodwill	72 922

Tillgångar och skulder som ingick i förvärvet är:

Akitverade utv kostnader	1 244
Övriga tillgångar	12 087
Likvida medel	51
Uppskjutet skatt	
Skulder	-10 708
Identifierbara förvärvade nettotillgångar	2 674

NOT 7: JOINT VENTURES

StarVR Corporation

Bolagets joint venture med Acer, StarVR Corporation, är ett sälj- och marknadsföringsbolag som hanterar marknadsföring och försäljning främst mot företagsmarknaden samt support och eftermarknadsstöd för StarVR HMD (Head Mounted Display). Som en del av samarbetet äger och kontrollerar Starbreeze IP-rättigheterna relaterat till StarVR medan Acer tillverkar produkten. Forskning och utveckling samt utformning av referensdesign till headset sker främst av Starbreeze men även av Acer. StarVR Corporation, bär alla kostnader för marknadsföring och försäljning av StarVR men så länge Starbreeze bibehåller IP-rättigheterna bär Starbreeze R&D-relaterade kostnader. Tillverkningskostnader tas av Acer som även är exklusiv leverantör till StarVR Corporation. I avstämning nedan 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	2017-12-31
<i>Avstämning mot redovisade värden:</i>	
Ingående nettotillgångar 1 januari	17 276
Resultat för perioden	-6 418
Valutakursdifferens	-3 261
Kapitalinjektion	119 341
Utgående nettotillgångar	126 938
Koncernens andel i %	33%
Koncernens andel i TSEK	41 890
Redovisat värde	41 890

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

TSEK	2017-12-31
<i>Balansräkning i sammandrag:</i>	
Omsättningstillgångar	66 048
Anläggningstillgångar	88 834
Kortfristiga skulder	27 944
Nettotillgångar	126 938
<i>Totalresultat i sammandrag:</i>	
Intäkter	36 612
Periodens resultat	-6 418
Summa totalresultat	-6 418

REVISORNS GRANSKNINGSRAPPORT

Starbreeze AB (publ) org nr 556551-8932

INLEDNING

Vi har utfört en översiktlig granskning av den finansiella delårsinformationen i sammandrag (delårsrapport) för Starbreeze AB (publ) per 31 december 2017 och den tolv månadersperiod som slutade per detta datum. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att upprätta och presentera denna finansiella delårsinformation i enlighet med IAS 34 och årsredovisningslagen. Vårt ansvar är att uttala en slutsats om denna delårsrapport grundad på vår översiktliga granskning.

DEN ÖVERSIKTLIGA GRANSKNINGENS INRIKTNING OCH OMFATTNING

Vi har utfört vår översiktliga granskning i enlighet med International Standard on Review Engagements ISRE 2410 Översiktlig granskning av finansiell delårsinformation utförd av företagets valda revisor. En översiktlig granskning består av att göra förfrågningar, i första hand till personer som är ansvariga för finansiella frågor och redovisningsfrågor, att utföra analytisk granskning och att vidta andra översiktliga granskningsåtgärder. En översiktlig granskning har en annan inriktning och en betydligt mindre omfattning jämfört med den inriktning och omfattning som en revision enligt ISA och god revisionssed i övrigt har. De granskningsåtgärder som vidtas vid en översiktlig granskning gör det inte möjligt för oss att skaffa oss en sådan säkerhet att vi blir medveten om alla viktiga omständigheter som skulle kunna ha blivit identifierade om en revision utförts. Den uttalade slutsatsen grundad på en översiktlig granskning har därför inte den säkerhet som en uttalad slutsats grundad på en revision har.

SLUTSATS

Grundat på vår översiktliga granskning har det inte kommit fram några omständigheter som ger oss anledning att anse att delårsrapporten inte, i allt väsentligt, är upprättad för koncernens del i enlighet med IAS 34 och årsredovisningslagen samt för moderbolagets del i enlighet med årsredovisningslagen.

Stockholm den 15 februari 2018

Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB

Nicklas Kullberg

Auktoriserad revisor



DEAD BY DAYLIGHT

A NIGHTMARE
ON ELM STREET™