



# Q3

## 2017

RESULTAT/NYCKELTAL	2017	2016	2017	2016	2016
TSEK	Q3	Q3	JAN - SEP	JAN - SEP	JAN - DEC
Nettomsättning	77 726	102 707	257 694	246 098	345 463
EBITDA	-21 859	19 218	-59 875	42 431	81 220
Resultat före skatt	-35 330	11 032	-108 333	23 562	57 091
Resultat per aktie	-0,11	0,08	-0,33	0,11	0,22
Kassaflöde från verksamheten	59 575	36 962	23 246	-747	15 291
Nettoomsättning per anställd	268	646	1 007	1 841	2 288

## TAR STARBREEZE TILL NÄSTA LEVEL

### VD BO ANDERSSON KLINT KOMMENTERAR

Nettoomsättningen för tredje kvartalet landade på 77,7 miljoner kronor, vilket exkluderat en engångsintäkt förra året, är en ökning med 11 procent. Både PAYDAY och Dead by Daylight genererade intäkter i nivå med tredje kvartalet 2016 trots att spelen är ett år äldre. Vi befinner oss i en expansiv fas med satsningar inom alla affärsområden, vilket påverkar lönsamheten på kort sikt. Vi gör satsningarna för att ta Starbreeze till nästa nivå, med målet att nå intäkter om minst 2 miljarder kronor redan år 2020.

### TREDJE KVARTALET 2017

- Nettoomsättningen uppgick till 77,7 MSEK (102,7 MSEK, varav 32,5 MSEK avsåg en engångsintäkt).
- PAYDAY stod för 24,4 MSEK (20,9 MSEK) och Dead by Daylight stod för 47,3 MSEK (49,2 MSEK) av nettoomsättningen.
- EBITDA uppgick till -21,9 MSEK (19,2 MSEK).
- Resultat före skatt uppgick till -35,3 MSEK (11,0 MSEK).
- Resultat per aktie, före och efter utspädning, uppgick till -0,11 SEK (0,08 SEK).
- Notering på Nasdaq Stockholms huvudlista.
- Tecknade avtal om att bli huvudleverantör till nytt VR-center i Dubai.
- Ny lånefinansiering om 150 MSEK från Nordea.
- Efter periodens utgång avtalades om ny finansieringsplan för StarVR Corp. och om slutförande av förvärvet av Dhruva Interactive.

### JANUARI-SEPTEMBER 2017

- Nettoomsättningen ökade med 5 procent till 257,7 MSEK (246,1 MSEK).
- PAYDAY stod för 99,9 MSEK (124,5 MSEK) och Dead by Daylight stod för 134,0 MSEK (89,1 MSEK).
- EBITDA uppgick till -59,9 MSEK (42,4 MSEK).
- Resultat före skatt uppgick till -108,3 MSEK (23,6 MSEK).
- Resultat per aktie, före och efter utspädning, uppgick till -0,33 SEK (0,11 SEK).
- Likvida medel uppgick till 431,5 MSEK (376,0 MSEK) vid periodens utgång.

# KORT OM STARBREEZE

Starbreeze är en oberoende skapare, utgivare och distributör av högkvalitativa underhållningsprodukter. Med studios i Stockholm, Paris, Los Angeles, Barcelona, Bryssel och Indien skapar vi spel och virtual reality-produkter efter egen design och med licensierat innehåll. Starbreeze mest aktuella speltitlar inkluderar *PAYDAY 2*®, VR-shootern *John Wick Chronicles* och den kommande överlevnads-shootern *OVERKILL's The Walking Dead*. Under bolagets förlagsverksamhet har Starbreeze tillsammans med den kanadensiska studion Behaviour Digital framgångsrikt lanserat skräckthrillern *Dead by Daylight*.

Starbreeze skapar uppslukande virtual reality (VR)-upplevelser genom att integrera mjukvara och hårdvara i bolagets StarVR® headset som produceras i samarbete med Acer. Tillsammans med dotterbolaget Enterspace vidareutvecklar bolaget sitt engagemang inom den destinationsbaserade VR-marknaden. StarVR återfinns även på IMAX VR-center i Los Angeles och New York.

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](http://starbreeze.com)

Q3  
2017

800 000

nedladdningar av

**DEAD BY DAYLIGHT**

för konsol under "Free 2 Play"-helgen i september



# TAR STARBREEZE TILL NÄSTA LEVEL

## VD Bo Andersson Klint kommenterar:

Under tredje kvartalet kunde vi äntligen annonsera listbytet till Nasdaq Stockholms huvudlista. Som en av Nordeuropas första oberoende spelutvecklare är det extra roligt att vi också blev den första AAA-spelutvecklaren på börsen. Noteringen innebär i sig en kvalitetsstämpel och ger oss bättre tillgång till de svenska och internationella kapitalmarknaderna med dess institutionella investerare, vilket vi tror långsiktigt kommer att gynna alla våra aktieägare. Starbreeze har varit ett listat bolag i 17 år och nästa år fyller vi 20 år. Vi ser redan fram emot att under de kommande 20 åren skapa betydande värden för våra aktieägare.

## 11 PROCENT TILLVÄXT

Nettoomsättningen för tredje kvartalet landade på 77,7 miljoner kronor, vilket exkluderat en engångsintäkt förra året, är en ökning med 11 procent. Både PAYDAY och Dead by Daylight genererade intäkter i nivå med tredje kvartalet 2016 trots att spelen är ett år äldre. Vårt "Games as a Service"-koncept levererar och genererar intäkter.

Det initiala mottagandet av RAID: World War II var dock en besvikelse. Vi hade förväntat oss ett större bidrag från spelet redan under detta kvartal, även om vi visste att det tar tid och är högre risk att bygga ett nytt IP. Vi arbetar nu med teamet på Lion Game Lion för att förbättra och uppdatera spelet enligt vårt "Games as a Service"-koncept. Vi tittar på olika komponenter i spelet och dess marknadsförutsättningar och kommer under de närmaste månaderna att anpassa och justera spelet.

## EXPANSIV FAS PÅVERKAR LÖNSAMHETEN PÅ KORT SIKT

Vi befinner oss i en expansiv fas med satsningar inom samtliga affärsområden. Jämfört med förra året har vi väsentligt högre aktivitet inom vår kärnverksamhet med utökade team inom vår egen spelutveckling och fler antal förlagstitlar. Kostnaderna ökar dock i en allt lägre takt mot förra året, och även jämfört med förra kvartalet var de lägre.

Satsningarna påverkar lönsamheten och kassaflödet på kort sikt och för tredje kvartalet redovisar vi ett EBITDA-resultat på -21,9 miljoner kronor, jämfört med 19,2 miljoner kronor under tredje kvartalet förra året. Kassaflödet från den löpande verksamheten var dock starkt och uppgick för kvartalet till 59,6 (37,0) miljoner kronor.

## SATSNINGARNA MÖJLIGGÖR BETYDANDE VÄRDEN

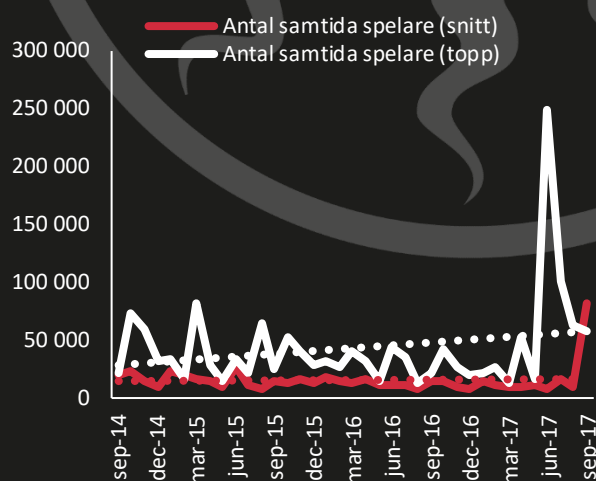
Vi satsar för att skapa betydande värden för våra aktieägare. För att tydligare visa våra ambitioner tog vi tillfället i akt och publicerade nya finansiella mål inför noteringen på Nasdaq Stockholm. Ett av våra mål är att nå intäkter om minst 2 miljarder kronor redan år 2020. Merparten av intäkterna ska komma från vår egen spelutveckling, men målet bygger inte på att vi då släppt PAYDAY 3. Vi ser dessutom stor tillväxtpotential i fortsatt breddning av spelportföljen med förlagstitlar, nya plattformar såsom VR och nya geografiska marknader.

Vi räknar också med en signifikant ökad lönsamhet eftersom vår affärsmodell är skalbar i flera dimensioner, där intäkterna ökar med en relativt konstant kostnadsbas. Vårt mål är att generera ett positivt EBITDA-resultat för fjärde kvartalet 2018 och sedan på årsbasis för varje efterföljande räkenskapsår. Våra mål återspeglar att vi just nu investerar för att ta Starbreeze till nästa nivå.

# Q3

2017

## PAYDAY 2



Källa: steamcharts.com

Som mest spelade

# 99 900

PAYDAY 2 samtidigt under juli

## FOKUS PÅ EGEN SPELUTVECKLING

Starbreeze kommer att förbli en ledande utvecklare av egna spel. Även om vi har höga förväntningar på att vår förlagsverksamhet och våra initiativ inom Virtual Reality (VR) kommer att vara framgångsrika och bidra till vår intäktsmix, så kommer de stora intäkterna på medellång sikt som sagt att komma från våra egenutvecklade spel.

Vi kommer att fortsätta utveckla spel med gameplay som möjliggör löpande utveckling med nya uppdateringar under hela spelets livslängd. Vårt primära fokus är därför att säkerställa att organisationen har kapacitet att utveckla stora speltitlar och samtidigt leverera en stadig ström av nytt innehåll som utvecklar redan lanserade spel för att öka deras livslängd. Planen är att kontinuerligt ha minst tre parallella utvecklingsteam och att optimera bemanningen av dessa för pågående spelprojekt.

## FÖRLAGSVERKSAMHET BREDDAR SPELPORTFÖLJEN

Vi fortsätter att expandera spelportföljen inom affärsområdet Publishing för att nå de fördelar som kommer med en större portfölj. Inom Publishing är utvecklingsriskerna för de enskilda spelen lägre och spelen tar också mindre interna resurser i anspråk. Det gör att vi kan hålla högt tempo när vi bygger portföljen för att så småningom kunna släppa fler spel på marknaden parallellt. Detta gör att vi på sikt, med många projekt under vårt paraply och samarbete med fler externa team, sänker risken och gör oss mindre sårbara om ett enskilt projekt inte levererar som vi tänkt.

Vi har flera bevisat starka titlar i vår förlagsportfölj att se fram emot, däribland IP:n som Psychonauts 2 och System Shock 3.

## VR-SATSNING TILLSAMMANS MED PARTNERS

Den vanligaste frågan vi får om vårt VR-initiativ är varför vi som spelbolag ska producera hårdvara och hur vi kan konkurrera med de stora teknikjättarna.

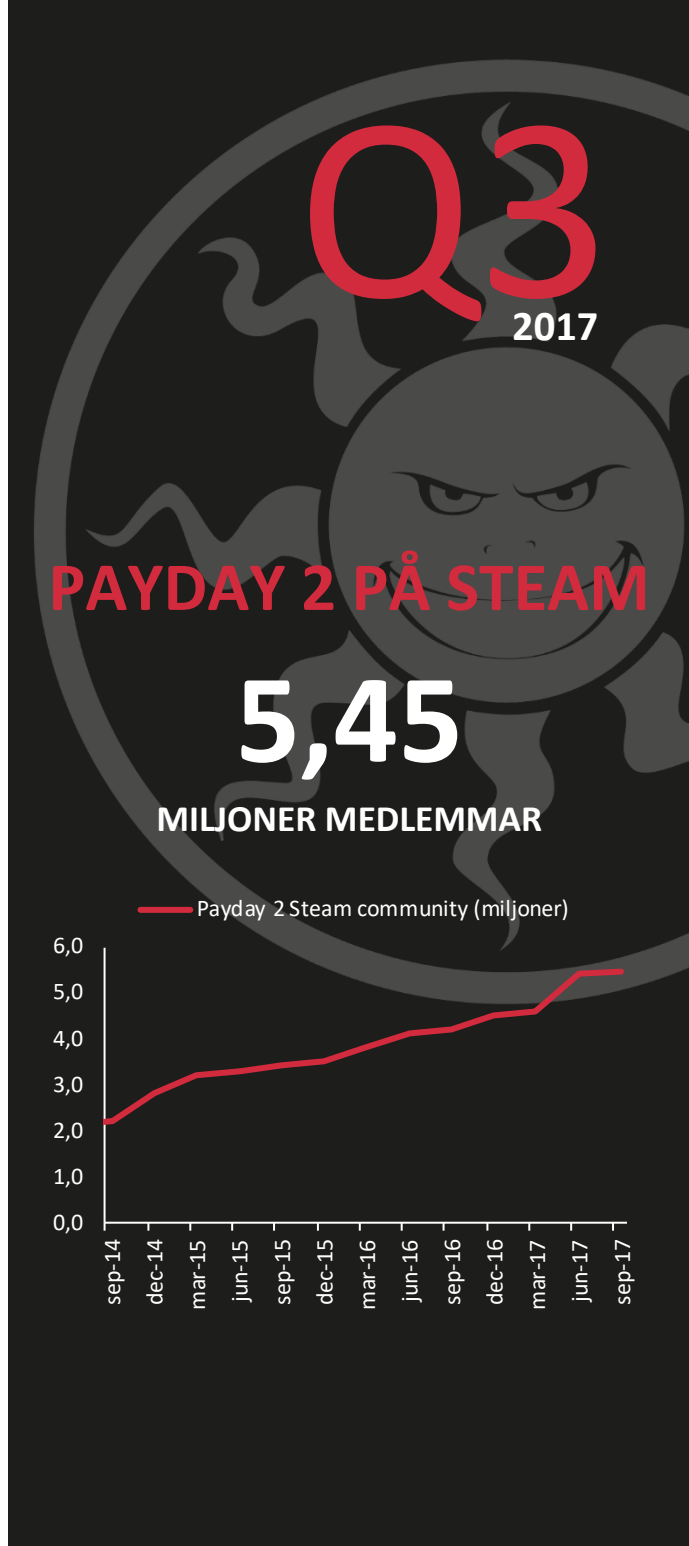
Svaret är för det första att vi är övertygade om att VR är här för att stanna och vi behöver tekniken för att kunna skapa de upplevelser som efterfrågas. VR är en given plattform för vårt innehåll. Genom att skapa upplevelser i världsklass vill vi vara en betydande aktör även på denna marknad.

Den andra delen av svaret är att när konsumentmarknaden för VR lockade andra, såg vi möjligheten att ta en position inom B2B-segmentet där potentialen är stor. Nyckeln för oss var att hitta rätt teknikpartner att ta produkten till marknaden tillsammans med. Samarbetet med en av världens största hårdvarutillverkare Acer och vårt gemensamma samriskbolag StarVR positionerar oss väl.

Dubai-projektet närmar sig lansering och det nya VR-centret blir vår "Concept Store" där vi kan visa vår vision av hur en modern VR-nöjespark kan se ut. Med en yta på totalt 7 000 kvadratmeter och miljontals människor som passerar varje år finns rätt förutsättningar att ta destinationsbaserad VR till nästa nivå. Som huvudleverantör kommer vi att ha sju VR-upplevelser från start.

Vi är fortsatt dedikerade vår VR-satsning. Vi ska vara smarta i hur vi gör våra investeringar och se till att vi får ut maximalt ur dem. Vi har drivit design och teknisk innovation inom ramen för vårt StarVR-samarbete med Acer. Nu är timingen bra att växla upp satsningen i samriskbolaget för att få ut headsetet på företagsmarknaden och till VR-centers. Denna fas är kapitalintensiv och Acer kommer framöver att ta en större del av finansieringen, vilket gör att de också får en större ägarandel i samriskbolaget. Med Acer som strategisk partner kan vi, med deras finansiella styrka, fokusera våra resurser på vår kärnverksamhet – *Content is still King!*

Bo Andersson Klint



# VIKTIGA HÄNDELSE UNDER KVARTALET

# Q3

2017

## NOTERING PÅ NASDAQ STOCKHOLM

Den 22 september godkände Nasdaqs bolagskommitté att Starbreeze aktier tas upp för handel på Nasdaq Stockholm. Den första handelsdagen för Starbreeze-aktien i segmentet Mid Cap var den 2 oktober.

## NYA FINANSIELLA MÅL

I samband med noteringen på Nasdaq Stockholm fastställde styrelsen nya finansiella mål. Ambitionen är att nå intäkter om minst 2 miljarder kronor år 2020 och att generera ett positivt EBITDA-resultat för fjärde kvartalet 2018 och sedan på årsbasis för varje efterföljande räkenskapsår.

## AVTAL OM NYTT VR-CENTER I DUBAI

I augusti tecknade Starbreeze ett femårigt samarbetsavtal om ett nytt VR-center i Dubai. Avtalet innebär att Starbreeze blir huvudleverantör till VR-centret gällande drift, installation och innehåll. Det nya VR-centret finansieras dels med en nyupptagen kredit från Nordea, med garanti från Exportkredit-nämnden och dels av samriskbolaget StarVR Corp. Starbreeze erhåller 20-25 procent av de framtida nettointäkterna från biljettförsäljningen på VR-centret och indirekt en del av de intäkterna som ägare i samriskbolaget.

## NY LÅNEFINANSIERING

Utöver projektfinsieringen för VR-centret i Dubai, beviljades Starbreeze en kredit från Nordea på 150 MSEK, varav 100 MSEK var utnyttjat vid periodens utgång, till sedvanliga marknadsvillkor.

## LANSERING AV RAID OCH ANTISPHERE

Den 26 september lanserade Starbreeze tillsammans med Lion Game Lion och 505 Games förlagstiteln RAID: World War II för PC. Efter periodens utgång lanserades titeln för PlayStation 4 och Xbox One. Det initiala mottagande av spelet var sämre än förväntat och åtgärder för att öka försäljningen har vidtagits. Under tredje kvartalet 2016 erhöles en minimumgaranti om 32,5 MSEK för konsolversionen av spelet.

Starbreeze första mindre Indielabs-titel Antisphere lanserades på Steam för PC i juli. Som en konsekvens av den låga försäljningen av PC-versionen beslutade Starbreeze att inte investera ytterligare i titeln och att därmed ställa in konsollanseringen.

## VIKTIGA HÄNDELSE EFTER PERIODENS UTGÅNG

### Ny finansieringsplan för StarVR Corporation

Efter periodens slut kom Starbreeze och Acer 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 att endast Acer gör ett kapitaltillskott på 5 MUSD till StarVR Corp. Efter detta uppgår Starbreeze ägande i bolaget till 33,3 procent. Starbreeze äger även fortsatt de relaterade immateriella rättigheterna och kommer att säkerställa vidareutvecklingen av VR-headsetet.

### Förvärv av Dhruva Interactive

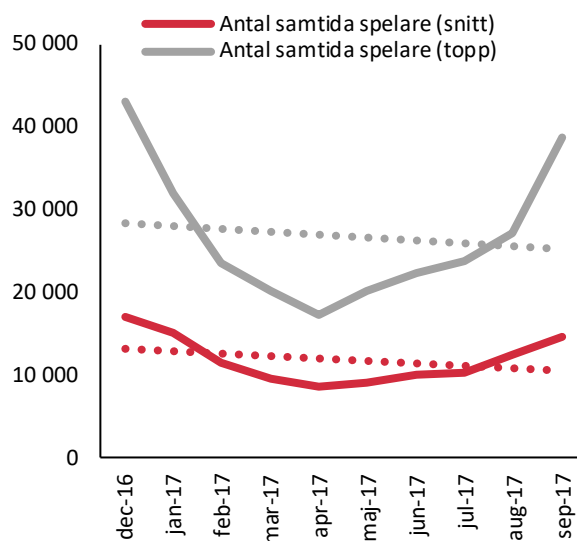
I augusti kom Starbreeze överens med indiska produktionsbolaget Dhruva Interactives ägare om att slutföra förvärvet av 90,5 procent av aktierna för 8,5 MSUD i kontant ersättning. Samtidigt åtog sig en del av säljargruppen att förvärva nyemitterade Starbreeze B-aktier till ett värde av 1,5 MUSD. Avtalet innehöll även en femårig tilläggsköpeskilling om maximalt 0,5 MUSD.

Som mest spelade

# 38 698

DEAD BY DAYLIGHT

samtidigt under kvartalet



# OMSÄTTNING OCH RESULTAT

# Q3

2017

För resultat avser jämförelseperioden motsvarande period föregående år.

## OMSÄTTNING

### Tredje kvartalet 2017

Nettoomsättningen uppgick till 77,7 MSEK (102,7 MSEK), varav PAYDAY stod för 24,4 MSEK (20,9 MSEK) och Dead by Daylight 47,3 MSEK (49,2 MSEK). Justerat för den minimigaranti om 32,5 MSEK avseende royalties för den fysiska konsolversionen av RAID: World War II som erhöles under tredje kvartalet 2016, ökade nettoomsättningen med 11 procent.

Kvartalets aktivering av utvecklingsprojekt uppgick till 58,5 MSEK (38,8 MSEK). Ökningen drivs främst av högre aktivitet inom projektet OVERKILL's The Walking Dead och utvecklingen av StarVR-headsetet.

Övriga rörelseintäkter, bestående av valutakurseffekter, minskade till 0,0 MSEK (5,9 MSEK).

Totalt uppgick koncernens nettoomsättning, aktiverat utvecklingsarbete och övriga rörelseintäkter till 136,2 MSEK (147,4 MSEK).

### Niomånadersperioden (januari-september 2017)

Nettoomsättningen ökade med 5 procent till 257,7 MSEK (246,1 MSEK), varav PAYDAY stod för 99,9 MSEK (124,5 MSEK) och Dead by Daylight 134,0 MSEK (89,1 MSEK). Tillväxten är främst hänförlig till lanseringen av konsolversionerna av Dead by Daylight under andra kvartalet 2017. Under perioden erhöles Starbreeze även en engångsintäkt om 22,0 MSEK för försäljningen av spelets fysiska konsolrättigheter.

Periodens aktivering av utvecklingsprojekt uppgick till 164,9 MSEK (101,8 MSEK). Ökningen drivs främst av högre aktivitet inom projektet OVERKILL's The Walking Dead och utvecklingen av StarVR-headsetet.

Övriga rörelseintäkter, bestående av valutakurseffekter, minskade till 0,0 MSEK (9,7 MSEK).

Totalt uppgick koncernens nettoomsättning, aktiverat utvecklingsarbete och övriga rörelseintäkter till 422,6 MSEK (357,6 MSEK).

## KOSTNADER OCH RESULTAT

### Tredje kvartalet 2017

Övriga externa kostnader ökade till 99,7 MSEK (79,0 MSEK), varav 19,7 MSEK (24,2 MSEK) avser royalty till partners inom förlagsverksamheten. Kostnader för inköpta tjänster i samband med spelutveckling ökade till 49,9 MSEK (18,0 MSEK). Vidare har kostnaden för kontors- och produktionslokaler ökat till 10,9 MSEK (5,1 MSEK) som en följd av utökade lokaler i Stockholm, Los Angeles och Redwood City.

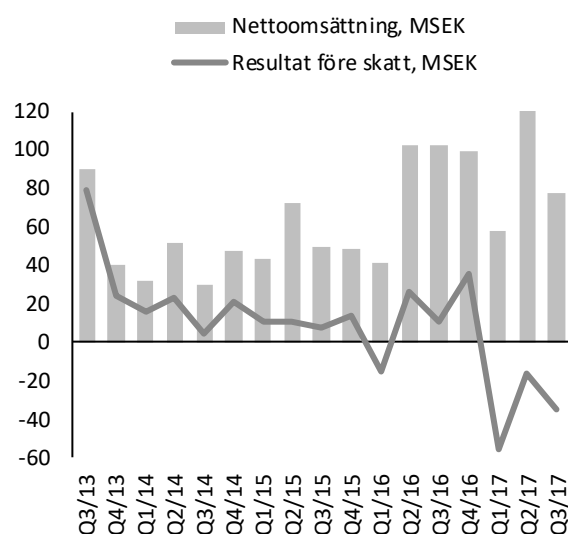
Personalkostnader ökade med 14 procent till 54,1 MSEK (47,5 MSEK) främst drivet av genomförda förvärv, men även till följd av ett ökat antal anställda i Stockholm inom affärsområdet Starbreeze Games.

Övriga rörelsekostnader, bestående av valutakurseffekter, ökade till 4,2 MSEK (1,6 MSEK), till följd av att dollarkursen under kvartalet försvagades med -4 procent (+2 procent) mot den svenska kronan.

Jämfört med tredje kvartalet 2016 har kostnaderna, exklusive royalties till partners, ökat med 39 procent, främst drivet av ökad aktivitetsnivå inom bolagets kärnverksamhet. Vidare belastades resultatet av kostnader som inte

## OMSÄTTNING OCH RESULTAT

	2017	2016
TSEK	Q3	Q3
Nettoomsättning	77 726	102 707
EBITDA	-21 859	19 218
Resultat före skatt	-35 330	11 032
Resultat efter skatt	-31 737	20 402
Resultat per aktie, SEK	-0,11	0,08
Valutadifferenser	-9 334	4 523
Nettoomsättningstillväxt, %	-24,3	42,9
EBITDA-marginal, %	-16,1	13,0



kan aktiveras på grund av att projekten inte nått tillräcklig färdigställandegrad.

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till -21,9 MSEK (19,2 MSEK). Resultat före skatt uppgick till -35,3 MSEK (11,0 MSEK). Resultat efter skatt uppgick till -31,7 MSEK (20,4 MSEK).

Resultat per aktie, före och efter utspädning, uppgick till -0,11 SEK (0,08 SEK).

#### Niomånadersperioden (januari-september 2017)

Övriga externa kostnader ökade till 307,2 MSEK (201,0 MSEK), varav 65,0 MSEK (36,3 MSEK) avser royalty till partners inom förlagsverksamheten. Kostnader för inköpta tjänster i samband med spelutveckling ökade till 112,1 MSEK (77,3 MSEK). Kontorskostnader ökade till 29,5 MSEK (16,0 MSEK), som en konsekvens av genomförda förvärv och utökade lokaler i bland annat Stockholm. Mässkostnader ökade till 16,4 MSEK (11,1 MSEK).

Personalkostnader ökade till 165,0 MSEK (112,5 MSEK), främst som en konsekvens av genomförda förvärv, men även till följd av ett ökat antal anställda i Stockholm inom affärsområdet Starbreeze Games.

Övriga rörelsekostnader, bestående av valutakurseffekter, ökade till 10,3 MSEK (1,6 MSEK), till följd av att dollarkursen under perioden försvagades, med -11 procent (+3 procent) mot den svenska kronan.

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 -59,9 MSEK (42,4 MSEK). Resultat före skatt uppgick till -108,3 MSEK (23,6 MSEK). Resultat efter skatt uppgick till -92,3 MSEK (26,9 MSEK).

Resultat per aktie, före och efter utspädning, uppgick till -0,33 SEK (0,11 SEK).

# Q3

2017

## FÖRDELNING AV KVARTALET NETTOOMSÄTTNING

■ Dead by Daylight ■ Payday 2 ■ Övrigt



## FÖRDELNING AV KVARTALET NETTOOMSÄTTNING

■ PC ■ Konsol



# SEGMENTSREDOVISNING

# Q3

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.

## STARBREEZE GAMES

Affärsområdet Starbreeze Games består av Starbreeze egenutvecklade spel. De nuvarande intäkterna består av försäljningsintäkter och royalties för rättigheterna till PAYDAY. I affärsområdet ingår även Starbreeze pågående spelprojekt som exempelvis OVERKILL's the Walking Dead och Crossfire.

### Tredje kvartalet 2017

Nettoomsättningen ökade med 16 procent till 24,4 MSEK (21,0 MSEK), varav det egenutvecklade spelet PAYDAY 2 stod för merparten. Ökningen består främst av konsolintäkter om 11,9 MSEK (0,0 MSEK) för PAYDAY, då konsolspelen tjänat in förskottet på 5 MUSD från 505 Games.

Under kvartalet aktiverades utvecklingskostnader om 34,4 MSEK (20,7 MSEK) och ökningen är främst driven av högre aktivitet inom projektet OVERKILL's The Walking Dead.

Rörelseresultatet uppgick till -8,6 MSEK (10,0 MSEK). Rörelsekostnaderna ökade med 33,9 MSEK jämfört föregående år och det beror främst på högre aktivitet inom projektet OVERKILL's The Walking Dead och att produktionen av Crossfire gått in en intensivare fas. Resultatet är också belastat med kostnader för valutakurseffekter om -7,2 MSEK (intäkter om 1,8 MSEK).

### Niomånadersperioden (januari-september 2017)

Nettoomsättningen uppgick till 99,9 MSEK (124,5 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 88,0 MSEK (54,3 MSEK) och ökningen är främst driven av högre aktivitet inom projektet OVERKILL's The Walking Dead.

Rörelseresultatet uppgick till 8,1 MSEK (60,1 MSEK). Rörelsekostnaderna ökade med 56,1 MSEK jämfört föregående år och det beror främst på högre aktivitet inom projektet OVERKILL's The Walking Dead och att produktionen av Crossfire gått in en intensivare fas. Resultatet är också belastat med kostnader för valutakurseffekter om -14,5 MSEK (intäkter om 5,0 MSEK).

### Efter periodens utgång

Under oktober 2017 uppgick intäkterna från försäljningen av PAYDAY 2 via plattformen Steam till 6,6 MSEK (16,3 MSEK).

	2017	2016	2017	2016
TSEK	Q3	Q3	JAN - SEP	JAN - SEP
<b>Starbreeze Games</b>				
Nettoomsättning	24 431	21 011	99 908	124 511
Aktiverat utvecklingsarbete	34 419	20 685	88 028	54 311
Övriga rörelseintäkter	-	1 833	-	5 007
<b>Summa</b>	<b>58 850</b>	<b>43 529</b>	<b>187 936</b>	<b>183 829</b>
Rörelsekostnader	-67 414	-33 515	-179 840	-123 770
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-8 564</b>	<b>10 014</b>	<b>8 096</b>	<b>60 059</b>





## PUBLISHING

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

### Tredje kvartalet 2017

Nettoomsättningen uppgick till 50,5 MSEK (81,7 MSEK), varav Dead by Daylight stod för 47,3 MSEK (49,2 MSEK) och RAID: World War II 2,9 MSEK (32,5 MSEK). Under tredje kvartalet föregående år erhöll Starbreeze en minimigaranti om 32,5 MSEK avseende royalties för den fysiska konsolversionen av RAID: World War II, vilket bör beaktas vid en jämförelse.

Under kvartalet aktiverades utvecklingskostnader om 9,9 MSEK (10,7 MSEK), som avser interna produktionskostnader för förlagstitlar.

Rörelseresultatet uppgick till -1,4 MSEK (33,4 MSEK). Resultatet är belastat med kostnader om 19,7 MSEK (24,2) för royalty till partners samt med 10,4 MSEK för vidareutveckling av Dead By Daylight. Den fortsatta utvecklingen av Dead by Daylight kostnadsförs då spelet redan är lanserat. Resultatet är också belastat med kostnader för valutakurseffekter om -0,4 MSEK (intäkter om 2,0 MSEK) och avskrivningar på immateriella tillgångar om 6,4 MSEK (2,2 MSEK).

### Niomånadersperioden (januari-september 2017)

Nettoomsättningen uppgick till 145,3 MSEK (121,6 MSEK), varav Dead by Daylight stod för 134,0 MSEK (89,1 MSEK) och RAID: World War II 2,9 MSEK (32,5 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. John Wick: Chronicles stod för 8,0 MSEK (0,0 MSEK). Under perioden aktiverades utvecklingskostnader om 25,1 MSEK (24,5 MSEK).

Rörelseresultatet uppgick till -11,1 MSEK (49,0 MSEK). Resultatet är belastat med kostnader om 65,0 MSEK (36,3 MSEK) för royalty till partners och kostnader om 27,8 MSEK för vidareutveckling av Dead By Daylight och VR-spelet The Mummy. Resultatet är också belastat med kostnader för valutakurseffekter om -5,3 MSEK (intäkter om 3,3 MSEK) och avskrivningar på immateriella tillgångar om 22,7 MSEK (3,0 MSEK).

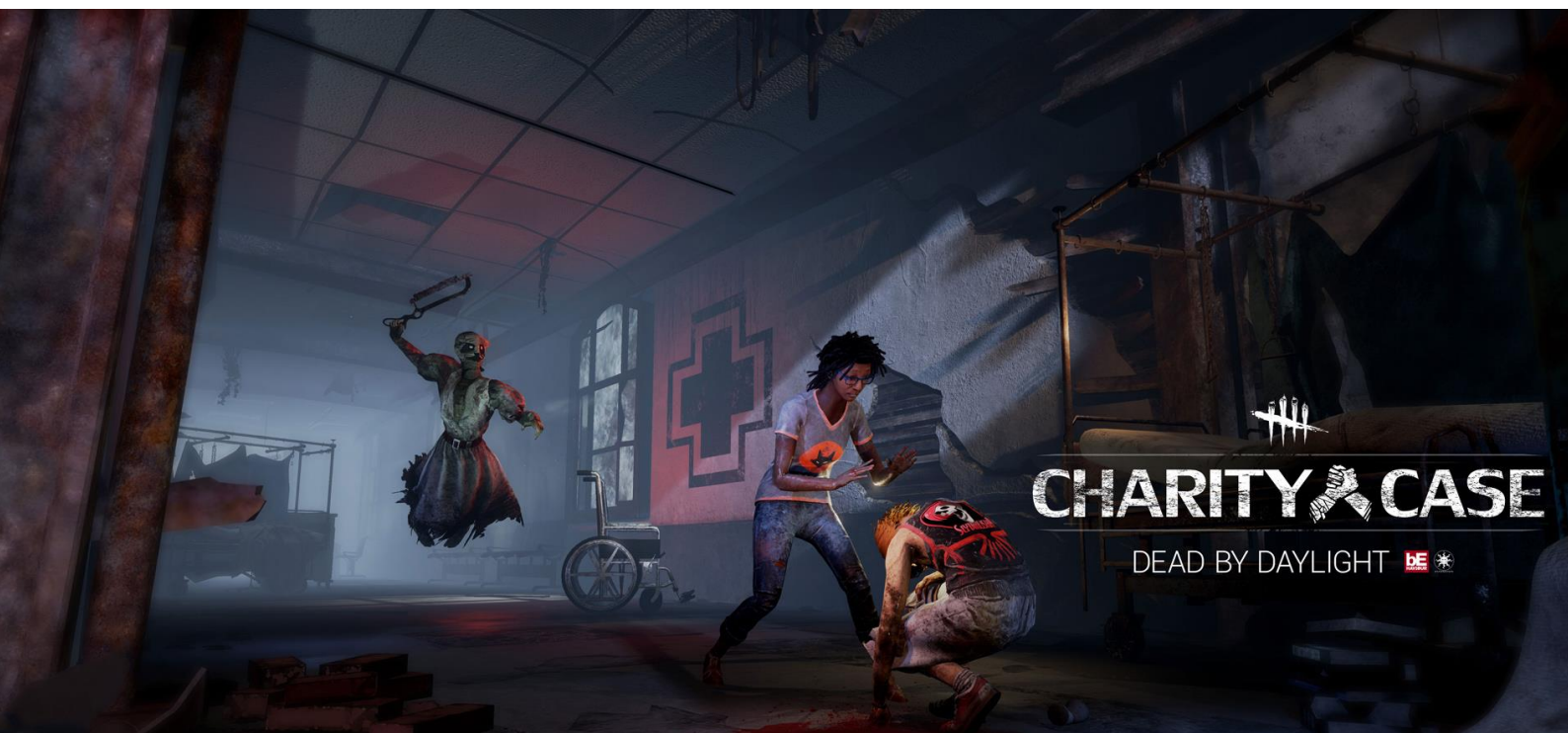
### Efter periodens utgång

Under oktober 2017 uppgick intäkterna från försäljningen via plattformen Steam av Dead by Daylight till 15,2 MSEK (17,8 MSEK) och av RAID: World War II till 0,5 MSEK (0,0 MSEK).

# Q3

2017

	2017	2016	2017	2016
TSEK	Q3	Q3	JAN - SEP	JAN - SEP
<b>Publishing</b>				
Nettoomsättning	50 455	81 695	145 276	121 565
Aktiverat utvecklingsarbete	9 854	10 719	25 064	24 474
Övriga rörelseintäkter	-	2 017	-	3 324
<b>Summa</b>	<b>60 309</b>	<b>94 431</b>	<b>170 340</b>	<b>149 362</b>
Rörelsekostnader	-61 783	-60 997	-181 476	-100 374
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-1 474</b>	<b>33 434</b>	<b>-11 136</b>	<b>48 988</b>



## 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 ingår dessutom intäkter och kostnader för VR-centers. Resultatet från samriskbolaget med Acer, StarVR Corp., redovisas som en finansiell intäkt eller kostnad och ingår därmed inte i rörelseresultatet.

# Q3

2017

### Tredje kvartalet 2017

Nettoomsättningen, som kommer att bestå av licensintäkter från de olika teknologierna och intäkter från VR-centers, uppgick till 0,0 MSEK (0,0 MSEK), då dessa ännu inte nått full kommersialiseringsgrad respektive öppnat.

Under kvartalet aktiverades utvecklingskostnader om 14,2 MSEK (7,2 MSEK). Ökningen är främst driven av uppbyggnaden av VR-centers i Stockholm och Dubai samt ökad aktivitet i utvecklingen av StarVR-headsetet. Övriga rörelseintäkter, bestående av valutakurseffekter, uppgick till 0,0 MSEK (1,3 MSEK). Rörelseresultatet uppgick till -9,0 MSEK (-7,0 MSEK).

### Niomånadersperioden (januari-september 2017)

Nettoomsättningen uppgick till 0,0 MSEK (0,0 MSEK). Under perioden aktiverades utvecklingskostnader om 51,8 MSEK (22,7 MSEK). Ökningen är främst driven av uppbyggnaden av VR-centers i Stockholm och Dubai samt ökad aktivitet i utvecklingen av StarVR-headsetet. Övriga rörelseintäkter, bestående av valutakurseffekter, uppgick till 0 MSEK (2,5 MSEK). Rörelseresultatet uppgick till -5,6 MSEK (-24,0 MSEK).

## ÖVRIGT

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

### Tredje kvartalet 2017

Nettoomsättningen uppgick till 2,8 MSEK (0,0 MSEK) och består främst av koncernens VFX-verksamhet. Under kvartalet aktiverades utvecklingskostnader om 0,0 MSEK (0,2 MSEK). Övriga rörelseintäkter, bestående av valutakurseffekter, uppgick till 0,0 MSEK (0,8 MSEK). Rörelseresultatet uppgick till -20,0 MSEK (-25,1 MSEK).

### Niomånadersperioden (januari-september 2017)

Nettoomsättningen uppgick till 12,5 MSEK (0,0 MSEK). Under perioden aktiverades utvecklingskostnader om 0,0 MSEK (0,3 MSEK). Övriga rörelseintäkter, bestående av valutakurseffekter, uppgick till 0,0 MSEK (-1,2 MSEK). Rörelseresultatet uppgick till -99,8 MSEK (-60,4 MSEK). Resultatet är belastat med icke återkommande förvärvs-, noterings- och konsultkostnader.

	2017	2016	2017	2016
TSEK	Q3	Q3	JAN - SEP	JAN - SEP
<b>VR Tech &amp; Operations</b>				
Nettoomsättning	-	-	-	-
Aktiverat utvecklingsarbete	14 188	7 167	51 840	22 701
Övriga rörelseintäkter	-	1 264	-	2 501
<b>Summa</b>	<b>14 188</b>	<b>8 431</b>	<b>51 840</b>	<b>25 201</b>
Rörelsekostnader	-23 156	-15 395	-57 435	-49 247
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-8 968</b>	<b>-6 964</b>	<b>-5 595</b>	<b>-24 046</b>

	2017	2016	2017	2016
TSEK	Q3	Q3	JAN - SEP	JAN - SEP
<b>Övrigt</b>				
Nettoomsättning	2 840	-	12 510	22
Aktiverat utvecklingsarbete	-	226	-	303
Övriga rörelseintäkter	-	761	-	-1 162
<b>Summa</b>	<b>2 840</b>	<b>987</b>	<b>12 510</b>	<b>-837</b>
Rörelsekostnader	-22 849	-26 052	-112 314	-59 513
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-20 009</b>	<b>-25 065</b>	<b>-99 804</b>	<b>-60 351</b>



# ÖVRIG FINANSIELL INFORMATION

# Q3

2017

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 462,2 MSEK (404,5 MSEK). Goodwill upptas till balansdagens valutakurs. Förvärvet av Enterspace ökade balansposten vid förvärvstillfället med 68,8 MSEK. Den preliminära förvärvsanalysen av Starbreeze Paris (tidigare ePawn) slutfördes, vilket medförde en nedjustering av förvärvspris och goodwill med 5,0 MSEK. Justeringen gav ingen resultat effekt. Övriga immateriella anläggningstillgångar uppgick till 576,7 MSEK (594,7 MSEK).

Balanserade utgifter för utveckling ökade med 278,5 MSEK till 582,3 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 186,0 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 niomånadersperioden skrivits av med 37,7 MSEK (14,1 MSEK). Kundfordringar och övriga fordringar uppgick till 14,1 MSEK (25,6 MSEK).

Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter uppgick vid kvartalets utgång till 107,2 MSEK (56,2 MSEK), varav 58,4 MSEK (35,1 MSEK) avser fordran för digital försäljning via främst Steam, PlayStationStore och Xbox Live.

Uppskjutna skattefordran, avseende resterande underskottsavdrag i moderbolaget Starbreeze AB, uppgick vid kvartalets utgång till 20,1 MSEK (5,3 MSEK). Uppskjutna skattefordran, avseende underskottsavdrag i de utländska dotterföretagen uppgick till 28,8 MSEK (12,1 MSEK). I de svenska dotterbolagen uppgick den uppskjutna skattefordran, avseende förlustavdrag, till 40,2 MSEK (13,4 MSEK). Ökningen beror på att koncernen har ett redovisat underskott.

På balansdagen uppgick koncernens egna kapital till 1 318,4 MSEK (1 370,2 MSEK) och soliditeten var 54,9 procent (63,8 procent).

Långfristiga skulder för tilläggsköpeskillningar ökade till 327,9 MSEK (307,1 MSEK). Balansposten avser tilläggsköpeskillningar för genomförda bolagsförvärv, främst Nozon och Parallaxter. Förvärvet av Enterspace ökade balansposten med 46,8 MSEK. Under perioden gjordes en nedsättning av skulden om 17,1 MSEK av tilläggsköpeskillningen för ePawn.

Leverantörsskulder och övriga skulder uppgick vid kvartalets utgång till 126,8 MSEK (42,0 MSEK), varav 41,6 MSEK avser utvecklingsförskott för OVERKILL's The Walking Dead. Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter uppgick vid kvartalets slut till 88,0 MSEK (45,0 MSEK). Ökningen är framförallt driven av det nyligen förvärvade bolaget Enterspace och avser framförallt uppbyggnaden av VR-centret i Dubai. Skulden för intäktsdelningen för Dead By Daylight ökade från 13,1 till 16,1 MSEK, drivet av ökad försäljning.

## KASSAFLÖDE

### Tredje kvartalet 2017

Likvida medel vid kvartalets ingång uppgick till 384,2 MSEK (328,4 MSEK).

## LIKVIDA MEDEL

# 431,5

## MILJONER



# Q3

2017

Kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 59,6 MSEK (37,0 MSEK). Förbättringen kommer av en mer effektiv hantering av koncernens rörelsekapital. Kassaflödet från investeringsverksamheten var -133,5 MSEK (-60,8 MSEK), se även avsnitt investeringar nedan. Kassaflödet från finansieringsverksamhet var 121,2 MSEK (70,1 MSEK). Ökningen avser en rörelsekredit från Nordea som ökat kassabehållningen med 100,0 MSEK.

Kvartalets totala kassaflöde var 47,2 MSEK (46,3 MSEK). Likvida medel vid periodens utgång uppgick till 431,5 MSEK (376,0 MSEK).

### Niomånadersperioden (januari-september 2017)

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

Kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 23,2 MSEK (-0,7 MSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -401,0 MSEK (-170,8 MSEK). Kassaflödet från finansieringsverksamhet var 143,2 MSEK (463,6 MSEK).

Periodens totala kassaflöde var -234,6 MSEK (292,0 MSEK). Likvida medel vid periodens utgång uppgick till 431,5 MSEK (376,0 MSEK).

### INVESTERINGAR

Under tredje kvartalet uppgick koncernens investeringar i materiella anläggningstillgångar till 15,2 MSEK (3,3 MSEK) och investering i form av balanserade utgifter för spelutveckling till 112,3 MSEK (38,9 MSEK), samt investeringar genom bolagsförvärv till 0,0 MSEK (0,0 MSEK).

Under niomånadersperioden uppgick koncernens investeringar i materiella anläggningstillgångar till 44,4 MSEK (6,1 MSEK) och investering i form av balanserade utgifter för spelutveckling till 295,8 MSEK (128,0 MSEK), samt investeringar genom bolagsförvärv till +0,3 MSEK (-12,5 MSEK). Investeringar i övriga finansiella anläggningstillgångar ökade till 61,1 MSEK (8,9 MSEK), varav 37,5 MSEK i samriskbolaget StarVR Corp. 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 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 tredje kvartalet 2017 till 23,2 MSEK (0,5 MSEK). Omsättningen avser framförallt allokering av management fee. För samma period var resultat före skatt -11,7 MSEK (-5,2 MSEK) och resultat efter skatt var -9,3 MSEK (-3,9 MSEK).

Moderbolagets nettoomsättning uppgick under niomånadersperioden till 47,1 MSEK (65,2 MSEK). För samma period var resultat före skatt -69,0 MSEK (-7,0 MSEK) och resultat efter skatt var -54,1 MSEK (-5,7 MSEK).

Vid periodens utgång uppgick likvida medel till 204,9 MSEK (540,1 MSEK) och moderbolagets egna kapital var 1 205,4 MSEK (1 222,0 MSEK).

Aktier i dotterbolag har ökat med 446,8 MSEK till 1 136,9 MSEK (690,1) och ökningen består främst av aktieägartillskott till dotterbolag om 254,7 MSEK, förvärvet av Enterspace om 66,8 MSEK samt det interna köpet av Starbreeze IP Lux II. Andelar i Joint Ventures ökade med 37,5 MSEK till 46,0 (8,5 MSEK) genom ett kapitaltillskott till StarVR Corp.

Långfristiga skulder som består av konvertibla lån och tilläggsköpeskillingar ökade med 41,9 MSEK till 607,1 MSEK (565,2 MSEK), främst till följd av förvärvet av Enterspace, där tilläggsköpeskillingen per balansdagen är värderad till 46,8 MSEK.

**KASSAFLÖDE FRÅN DEN  
LÖPANDE VERKSAMHETEN:**

# 61,2 MILJONER



## MEDARBETARE

Antalet anställda uppgick vid periodens utgång till 303 personer (176 personer), varav 258 män och 45 kvinnor. Ökningen beror främst på genomförda förvärv, men är också en följd av ett ökat antal anställda inom spelutveckling i Stockholm. Medelantalet heltidsanställda för kvartalet uppgick till 290 personer (159 personer). Medelåldern var 34 år (33 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 11,10 SEK (23,30 SEK) för A-aktien och 11,35 SEK (23,20 SEK) för B-aktien och det totala börsvärdet uppgick till 3 187 MSEK (5 997 MSEK).

## AKTIEKAPITAL

Aktiekapitalet uppgick vid periodens utgång till 5 640 TSEK (5 165 TSEK) fördelat på 282 017 858 aktier (258 256 576 aktier), varav 55 971 982 A-aktier (57 465 828 A-aktier) och 226 045 876 B-aktier (220 790 748 B-aktier).

Under perioden har antalet B-aktier ökat med 1 071 203 genom apportemission vid förvärvet av Enterspace samt emittering av 4 066 935 B-aktier genom inlösen av teckningsoptioner. Av de inlösta teckningsoptionerna avsåg 2 000 000 B-aktier avvecklingen av en hedge för personaloptioner, vilket ökade koncernens egna kapital med 30,9 MSEK.

## AKTIEÄGARE

Starbreeze hade 27 107 aktieägare (26 419 aktieägare) vid periodens utgång. En förteckning över bolagets tio största ägare uppdateras månatligen på bolagets webbplats [starbreeze.com](http://starbreeze.com)

## VALBEREDNING OCH ÅRSSTÄMMA 2018

Den 15 september offentliggjordes valberedningen inför årsstämman 2018 som består ledamöterna Åsa Nisell, utsedd av Swedbank Robur Fonder, Olof Jonasson, utsedd av Första AP-fonden och Michael Hjorth, utsedd av Indian Nation, tillika styrelsens ordförande. Åsa Nisell utsågs till valberedningens ordförande.

Årsstämman 2018 kommer att äga rum i Stockholm den 9 maj 2018 kl 16.00.

## 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.

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 inte ändrats. Starbreeze kommer att kvantifiera effekten av detta i bokslutskommunikén för 2017. IFRS 9: Koncernen har påbörjat en analys. När den är klar kommer dess påverkan att avrapporteras.

## 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.

## NYCKELTAL MEDARBETARE

	2017	2016
	Q3	Q3
Anställda	303	176
Män	258	453
Kvinnor	45	23
Nettoresultat/anställd	-105 SEKk	116 SEKk

# 303

## ANSTÄLLDA PÅ STARBREEZE

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 projektförseningar. 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 Smilegate, Acer, Första AP-fonden med flera tillfört under 2016 samt den lånefinansiering som upptagits under tredje kvartalet 2017, 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

Under perioden har inga transaktioner med närstående skett.

#### REVISORNS GRANSKNING

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

#### INVESTERARKONTAKT

Aktuell information om Starbreeze finns på bolagets webbplats [www.starbreeze.com](http://www.starbreeze.com). Det går bra att kontakta bolaget via e-post: [ir@starbreeze.com](mailto: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](mailto:bo.anderssonklint@starbreeze.com)

**Sebastian Ahlskog, CFO**

Tel: 08-209 208

[sebastian.ahlskog@starbreeze.com](mailto:sebastian.ahlskog@starbreeze.com)

Rapporterna publiceras på bolagets webbplats [starbreeze.com](http://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 16 november 2017

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 16 november 2017 kl. 8:00 CET.*



**BOKSLUTSKOMMUNIKÉ 2017**

15 februari 2018

**ÅRSREDOVISNING 2017**

12 april 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	2016
	Q3	Q3	JAN - SEP	JAN - SEP	JAN - DEC
Nettoomsättning	77 726	102 707	257 694	246 098	345 463
Aktiverat utvecklingsarbete	58 462	38 797	164 932	101 789	154 450
Övriga rörelseintäkter	-	5 875	-	9 670	23 132
<b>Summa</b>	<b>136 188</b>	<b>147 379</b>	<b>422 626</b>	<b>357 557</b>	<b>523 045</b>
Övriga externa kostnader	-99 735	-79 003	-307 219	-201 006	-292 106
Personalkostnader	-54 098	-47 512	-165 012	-112 475	-148 517
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-12 405	-6 402	-37 713	-14 144	-20 600
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-4 751	-1 397	-10 851	-3 635	-4 166
Övriga rörelsekostnader	-4 214	-1 645	-10 270	-1 645	-1 202
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-39 015</b>	<b>11 419</b>	<b>-108 439</b>	<b>24 652</b>	<b>56 454</b>
Finansiella intäkter	16 149	3 826	25 929	11 878	17 511
Finansiella kostnader	-9 679	-4 182	-22 372	-12 936	-18 196
Andel av resultat från innehav redovisade enligt kapitaladelsmetoden	-2 785	-31	-3 451	-31	131
<b>Resultat före skatt</b>	<b>-35 330</b>	<b>11 032</b>	<b>-108 333</b>	<b>23 562</b>	<b>55 900</b>
Inkomstskatt	3 593	9 370	16 043	3 326	1 191
<b>Periodens resultat</b>	<b>-31 737</b>	<b>20 402</b>	<b>-92 290</b>	<b>26 888</b>	<b>57 091</b>
<i>Övrigt totalresultat som senare kan omklassificeras till resultaträkningen</i>					
Omräkningsdifferenser	-9 334	4 523	-13 124	5 960	-4 375
<b>Summa totalresultat för perioden</b>	<b>-41 071</b>	<b>24 925</b>	<b>-105 414</b>	<b>32 848</b>	<b>52 716</b>

Inget innehav utan bestämmande inflytande återfinns i koncernen varför periodens resultat och totalresultat i sin helhet hänförs till moderföretagets aktieägare.

*Resultat per aktie hänförligt till moderföretagets aktieägare under perioden (uttryckt i SEK):*

- före utspädning	-0,11	0,08	-0,33	0,11	0,22
- efter utspädning	-0,11	0,08	-0,33	0,11	0,22

## BALANSRÄKNING, KONCERNEN

TSEK	NOT	2017-09-30	2016-09-30	2016-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>				
<i>Immateriella tillgångar</i>				
Goodwill		462 206	144 573	404 530
Övriga immateriella anläggningstillgångar		576 717	483 864	594 728
Balanserade utgifter för spel- och teknikutveckling		582 286	237 112	303 763
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>				
Finansiella anläggningstillgångar		36 979	30 324	31 971
Andelar i joint venture	6	42 638	8 507	8 638
Uppskjuten skattefordran		89 102	28 914	30 712
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>				
Datorer och övriga inventarier		58 541	19 845	23 458
<b>Summa anläggningstillgångar</b>		<b>1 848 469</b>	<b>953 139</b>	<b>1 397 800</b>
<i>Omsättningstillgångar</i>				
Varulager		-	2	2
Kundfordringar och övriga fordringar		14 103	30 296	25 576
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		107 224	30 841	56 183
Likvida medel		431 452	375 967	669 380
<b>Summa omsättningstillgångar</b>		<b>552 779</b>	<b>437 106</b>	<b>751 141</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>		<b>2 401 248</b>	<b>1 390 245</b>	<b>2 148 941</b>
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>				
<i>Eget kapital som kan hänföras till moderföretagets aktieägare</i>				
Aktiekapital		5 640	5 165	5 538
Övrigt tillskjutet kapital		1 231 388	761 176	1 175 563
Reserver		-9 453	14 006	3 671
Balanserat resultat inklusive periodens resultat		90 788	155 248	185 451
<b>Summa eget kapital</b>		<b>1 318 363</b>	<b>935 595</b>	<b>1 370 223</b>
<i>Långfristiga skulder</i>				
Långfristiga skulder, tilläggsköpeskilling		327 879	40 978	307 099
Uppskjuten skatteskuld		154 353	73 964	119 134
Övriga långfristiga skulder		385 889	256 164	265 535
<b>Summa långfristiga skulder</b>		<b>868 121</b>	<b>371 106</b>	<b>691 768</b>
<i>Kortfristiga skulder</i>				
Leverantörsskulder och övriga skulder		126 754	31 358	41 990
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		88 010	52 186	44 960
<b>Summa kortfristiga skulder</b>		<b>214 764</b>	<b>83 544</b>	<b>86 950</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>		<b>2 401 248</b>	<b>1 390 245</b>	<b>2 148 941</b>



## KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa Eget kapital
Ingående balans per 1 januari 2017	5 538	1 175 563	3 671	185 451	1 370 223
Periodens resultat	-	-	-	-92 290	-92 290
<b>Övrigt totalresultat för perioden</b>					
Omräkningsdifferenser	-	-	-13 124	-	-13 124
<b>Summa totalresultat</b>	<b>5 538</b>	<b>1 175 563</b>	<b>-9 453</b>	<b>93 161</b>	<b>1 264 809</b>
<b>Transaktioner med aktieägare:</b>					
Nyemission genom nyttjande av optioner	81	21 685	-	-	21 766
Intjänade personaloptioner	-	556	-	-	556
Försäljning av egenkapitalinstrument	-	21 288	-	-	21 288
Skatteeffekt på försäljning av egenkapitalinstrument	-	-4 683	-	-	-4 683
Pågående apportemission	21	16 979	-	-	17 000
Emissionskostnader bokade via eget kapital	-	-	-	-3 041	-3 041
Skatteeffekt på emissionskostnader bokade via eget kapital	-	-	-	668	668
<b>Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital</b>	<b>102</b>	<b>55 825</b>	<b>-</b>	<b>-2 373</b>	<b>53 554</b>
<b>Utgående balans per 30 september 2017</b>	<b>5 640</b>	<b>1 231 388</b>	<b>-9 453</b>	<b>90 788</b>	<b>1 318 363</b>
<hr/>					
Ingående balans per 1 januari 2016	4 607	257 352	8 046	128 360	398 365
Periodens resultat	-	-	-	26 888	26 888
<b>Övrigt totalresultat för perioden</b>					
Valutakursdifferenser	-	-	5 960	-	5 960
<b>Summa totalresultat</b>	<b>4 607</b>	<b>257 352</b>	<b>14 006</b>	<b>155 248</b>	<b>431 213</b>
<b>Transaktioner med aktieägare:</b>					
Nyemission genom nyttjande av optioner	97	46 765	-	-	46 862
Ej registrerat aktiekapital	50	-	-	-	50
Ej emitterade aktier	-	1 782	-	-	1 782
Intjänade personaloptioner	-	1 152	-	-	1 152
Emission av konvertibel	-	38 093	-	-	38 093
Nyemission	192	130 926	-	-	131 118
Apportemission	219	285 106	-	-	285 325
Emissionskostnader	-	-	-	-	-
<b>Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital</b>	<b>558</b>	<b>503 824</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>504 382</b>
<b>Utgående balans per 30 september 2016</b>	<b>5 165</b>	<b>761 176</b>	<b>14 006</b>	<b>155 248</b>	<b>935 595</b>
<hr/>					
			<b>2017</b>	<b>2016</b>	<b>2016</b>
<b>FÖRÄNDRING I ANTAL UTESTÅENDE AKTIER</b>			<b>Q1-Q3</b>	<b>Q1-Q3</b>	<b>JAN - DEC</b>
<b>Antal aktier vid periodens ingång</b>			<b>276 879 720</b>	<b>230 361 091</b>	<b>230 361 091</b>
Apportemission			1 071 203		1 138 385
Nyteckning av aktier genom utnyttjande av optioner			4 066 935	5 529 130	6 560 898
Nyemission				22 366 355	38 819 346
<b>Antal aktier vid periodens utgång</b>			<b>282 017 858</b>	<b>258 256 576</b>	<b>276 879 720</b>

## KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN

TSEK	NOT	2017	2016	2017	2016	2016
		Q3	Q3	JAN - SEP	JAN - SEP	JAN - DEC
<i>Den löpande verksamheten</i>						
Kassaflöde från rörelsen	3	71 465	25 878	34 518	-5 399	8 868
Betald ränta		-11 166	-2 156	-3 007	-2 630	-2 682
Erhållen ränta		-	4	-	14	5 410
Betalda inkomstskatter		-724	13 236	-8 265	7 268	3 695
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>		<b>59 575</b>	<b>36 962</b>	<b>23 246</b>	<b>-747</b>	<b>15 291</b>
<i>Investeringsverksamheten</i>						
Förvärv av materiella anläggningstillgångar		-15 202	-3 345	-44 449	-6 081	-9 449
Investeringar i dotterbolag, efter avdrag för förvärvade likvida medel		-	-	345	-12 457	-60 412
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar		894	-10 029	-	-15 354	-15 354
Investering i övriga finansiella anläggningstillgångar		-6 864	-8 507	-61 065	-8 929	-9 668
Investering i balanserade kostnader för spelutveckling		-112 340	-38 897	-295 823	-128 014	-194 871
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>		<b>-133 512</b>	<b>-60 778</b>	<b>-400 992</b>	<b>-170 835</b>	<b>-289 754</b>
<i>Finansieringsverksamheten</i>						
Nyemission		-	-	-	171 324	554 906
Inbetalningar teckningsoptioner		19 703	5 184	43 073	7 328	14 128
Ökning av långfristiga skulder		100 547	64 893	100 547	284 945	284 945
Återbetalning lån		900	-	-459	-	-516
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>		<b>121 150</b>	<b>70 077</b>	<b>143 161</b>	<b>463 597</b>	<b>853 463</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>		<b>47 213</b>	<b>46 261</b>	<b>-234 585</b>	<b>292 015</b>	<b>579 000</b>
Likvida medel vid periodens ingång		384 249	328 356	669 380	85 354	85 354
Kursdifferens i likvida medel		-10	1 350	-3 343	-1 402	5 026
<b>Likvida medel vid periodens utgång</b>		<b>431 452</b>	<b>375 967</b>	<b>431 452</b>	<b>375 967</b>	<b>669 380</b>

## NYCKELTAL, KONCERNEN

	2017	2016	2017	2016	2016
	Q3	Q3	JAN - SEP	JAN - SEP	JAN - DEC
Nettoomsättning, TSEK	77 726	102 707	257 694	246 098	345 463
EBITDA, TSEK	-21 859	19 218	-59 875	42 431	81 220
EBIT, TSEK	-39 015	11 419	-108 439	24 652	56 454
Resultat före skatt, TSEK	-35 330	11 032	-108 333	23 562	55 900
Resultat efter skatt, TSEK	-31 737	20 402	-92 290	26 888	57 091
EBITDA-marginal, %	-16,1	13,0	-14,2	11,9	15,5
Rörelsemarginal, %	-28,6	7,7	-25,7	6,9	10,8
Vinstmarginal, %	-25,9	7,5	-25,6	6,6	10,7
Soliditet, %	54,9	67,3	54,9	67,3	63,8
A-aktiens slutkurs för perioden, kr	11,10	23,30	11,10	23,30	19,20
B-aktiens slutkurs för perioden, kr	11,35	23,20	11,35	23,20	19,30
Resultat per aktie före utspädning, kr	-0,11	0,08	-0,33	0,11	0,22
Resultat per aktie efter utspädning, kr	-0,11	0,08	-0,33	0,11	0,22
Antal aktier vid periodens slut före utspädning	282 017 858	258 256 576	282 017 858	258 256 576	276 879 720
Antal aktier vid periodens slut efter utspädning	305 387 141	286 911 079	305 387 141	286 911 079	304 352 451
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	282 017 858	258 256 576	279 291 468	248 365 898	255 276 469
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	282 667 711	261 579 196	280 008 327	250 914 146	257 234 798
Antalet anställda i genomsnitt	290	159	256	134	151
Antalet anställda vid periodens slut	303	176	303	176	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	2016
	Q3	Q3	JAN - SEP	JAN - SEP	JAN - DEC
<i>EBITDA</i>					
Rörelseresultat, TSEK	-39 015	11 419	-108 439	24 652	56 454
Minus: Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar, TSEK	12 405	6 402	37 713	14 144	20 600
Minus: Avskrivningar materiella anläggningstillgångar, TSEK	4 751	1 397	10 851	3 635	4 166
EBITDA	-21 859	19 218	-59 875	42 431	81 220
<i>EBITDA-marginal, %</i>					
EBITDA, TSEK	-21 859	19 218	-59 875	42 431	81 220
Summan av intäkter och aktiverat utvecklingsarbete, TSEK	136 188	147 379	422 626	357 557	523 045
EBITDA-marginal, %	-16,1	13,0	-14,2	11,9	15,5
<i>Rörelsemarginal, %</i>					
Rörelseresultat, TSEK	-39 015	11 419	-108 439	24 652	56 454
Summan av intäkter och aktiverat utvecklingsarbete, TSEK	136 188	147 379	422 626	357 557	523 045
Rörelsemarginal, %	-28,6	7,7	-25,7	6,9	10,8
<i>Vinstmarginal, %</i>					
Resultat före skatt, TSEK	-35 330	11 032	-108 333	23 562	55 900
Summan av intäkter och aktiverat utvecklingsarbete, TSEK	136 188	147 379	422 626	357 557	523 045
Vinstmarginal, %	-25,9	7,5	-25,6	6,6	10,7
<i>Soliditet, %</i>					
Summa eget kapital, TSEK	1 318 363	935 595	1 318 363	935 595	1 370 223
Summa eget kapital och skulder, TSEK	2 401 248	1 390 245	2 401 248	1 390 245	2 148 941
Soliditet, %	54,9	67,3	54,9	67,3	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

	2017	2016	2017	2016	2016
TSEK	Q3	Q3	JAN - SEP	JAN - SEP	JAN - DEC
Nettoomsättning	23 204	461	47 064	65 205	101 935
Övriga rörelseintäkter	-522	3 377		6 640	13 905
<b>Summa intäkter</b>	<b>22 682</b>	<b>3 838</b>	<b>47 064</b>	<b>71 845</b>	<b>115 840</b>
Övriga externa kostnader	-11 820	-8 745	-56 580	-85 965	-97 970
Personalkostnader	-10 582	-12 011	-35 953	-30 239	-35 498
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-192	-178	-551	-522	-703
Övriga rörelsekostnader	-3 997	-	-3 997	-	-
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-3 909</b>	<b>-17 096</b>	<b>-50 017</b>	<b>-44 881</b>	<b>-18 331</b>
Övriga finansiella intäkter	1 415	13 334	2 420	14 878	13 870
Finansiella kostnader	-9 219	-12 175	-21 373	-12 573	-17 794
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-11 713</b>	<b>-15 937</b>	<b>-68 970</b>	<b>-42 576</b>	<b>-22 255</b>
Bokslutsdispositioner		10 709		35 530	30 247
<b>Resultat före skatt</b>	<b>-11 713</b>	<b>-5 228</b>	<b>-68 970</b>	<b>-7 046</b>	<b>7 992</b>
Inkomstskatt	2 416	1 336	14 870	1 335	-1
<b>Periodens resultat</b>	<b>-9 297</b>	<b>-3 892</b>	<b>-54 100</b>	<b>-5 711</b>	<b>7 991</b>

För moderbolaget överensstämmer periodens resultat med totalt totalresultat.

## BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK	2017-09-30	2016-09-30	2016-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>			
<i>Anläggningstillgångar</i>			
<i>Immateriella tillgångar</i>			
Övriga immateriella anläggningstillgångar	3 160	-	-
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Datorer och övriga inventarier	1 191	1 352	1 265
Andelar i koncernföretag	1 136 930	249 457	690 126
Uppskjuten skattefordran	20 122	6 588	5 252
Andelar i joint venture	45 958	8 507	8 507
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>1 207 361</b>	<b>265 904</b>	<b>705 150</b>
<i>Omsättningstillgångar</i>			
<i>Kundfordringar och övriga fordringar</i>			
Fordringar koncernföretag	713 084	759 570	761 308
Övriga fordringar	651	12 382	549
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	1 102	753	1 295
Likvida medel	204 916	231 211	540 118
<i>Summa omsättningstillgångar</i>	<i>919 753</i>	<i>1 003 916</i>	<i>1 303 270</i>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>2 127 114</b>	<b>1 269 820</b>	<b>2 008 420</b>
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<i>Eget kapital</i>			
Aktiekapital	5 640	5 165	5 538
Fond för verkligt värde	328	2 519	2 054
Överkursfond	1 168 616	715 079	1 129 465
Balanserat resultat	84 934	76 945	76 945
Periodens resultat	-54 100	-5 711	7 991
<b>Summa eget kapital</b>	<b>1 205 418</b>	<b>793 997</b>	<b>1 221 993</b>
<i>Obeskattade reserver</i>			
Ackumulerade överavskrivningar	16	16	16
<b>Summa obeskattade reserver</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>16</b>
<i>Långfristiga skulder</i>			
Övriga långfristiga skulder	607 080	291 993	565 179
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>607 080</b>	<b>291 993</b>	<b>565 179</b>
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Leverantörsskulder	2 709	1 454	3 391
Skulder till koncernföretag	293 612	163 645	195 499
Övriga skulder	4 518	2 680	6 664
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	13 761	16 035	15 678
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>314 600</b>	<b>183 814</b>	<b>221 232</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>2 127 114</b>	<b>1 269 820</b>	<b>2 008 420</b>

# 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	2017-09-30	2016-09-30	2016-12-31
Ställda säkerheter	492 896	4 644	5 387
Eventalförpliktelser	-	-	-

## NOT 2: FINANSIELLA INSTRUMENT

### Finansiella instrument värderade till verkligt värde

TSEK	2017-09-30	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	15 406	14 183	2
<i>Finansiella skulder</i>			
Villkorad köpeskilling	327 879	307 099	3
Konvertibelt lån	23 934	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 Q3	2016 Q3	2017 JAN-JUN	2016 JAN-JUN	2016 JAN-DEC
Rörelseresultat	-39 015	11 419	-108 439	24 652	56 454
<i>Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet:</i>					
-Avskrivningar på immateriella tillgångar	12 405	6 402	37 713	14 144	20 600
-Avskrivningar på materiella tillgångar	4 751	1 397	10 851	3 635	4 166
-Finansnetto	0	0	0	0	0
-Övriga orealiserade kursförluster	-446	-7 710	-2 320	2 809	19 332
<i>Justeringar för:</i>					
Ökning (-) / minskning (+) av fordringar	20 756	4 582	-19 273	-14 599	-49 337
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	73 014	9 788	115 986	-36 039	-42 347
Kassaflöde från rörelsen	71 465	25 878	34 518	-5 399	8 868

## NOT 4: SEGMENTSRAPPORTERING, KONCERNEN

	2017	2016	2017	2016
TSEK	Q3	Q3	JAN - SEP	JAN - SEP
<b>Starbreeze Games</b>				
Nettoomsättning	24 431	21 011	99 908	124 511
Aktiverat utvecklingsarbete	34 419	20 685	88 028	54 311
Övriga rörelseintäkter	-	1 833	-	5 007
<b>Summa</b>	<b>58 850</b>	<b>43 529</b>	<b>187 936</b>	<b>183 829</b>
Rörelsekostnader	-67 414	-33 515	-179 840	-123 770
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-8 564</b>	<b>10 014</b>	<b>8 096</b>	<b>60 059</b>
<b>Publishing</b>				
Nettoomsättning	50 455	81 695	145 276	121 565
Aktiverat utvecklingsarbete	9 854	10 719	25 064	24 474
Övriga rörelseintäkter	-	2 017	-	3 324
<b>Summa</b>	<b>60 309</b>	<b>94 431</b>	<b>170 340</b>	<b>149 362</b>
Rörelsekostnader	-61 783	-60 997	-181 476	-100 374
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-1 474</b>	<b>33 434</b>	<b>-11 136</b>	<b>48 988</b>
<b>VR Tech &amp; Operations</b>				
Nettoomsättning	-	-	-	-
Aktiverat utvecklingsarbete	14 188	7 167	51 840	22 701
Övriga rörelseintäkter	-	1 264	-	2 501
<b>Summa</b>	<b>14 188</b>	<b>8 431</b>	<b>51 840</b>	<b>25 201</b>
Rörelsekostnader	-23 156	-15 395	-57 435	-49 247
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-8 968</b>	<b>-6 964</b>	<b>-5 595</b>	<b>-24 046</b>
<b>Övrigt</b>				
Nettoomsättning	2 840	-	12 510	22
Aktiverat utvecklingsarbete	-	226	-	303
Övriga rörelseintäkter	-	761	-	-1 162
<b>Summa</b>	<b>2 840</b>	<b>987</b>	<b>12 510</b>	<b>-837</b>
Rörelsekostnader	-22 849	-26 052	-112 314	-59 513
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-20 009</b>	<b>-25 065</b>	<b>-99 804</b>	<b>-60 351</b>
<b>Totalt</b>				
Nettoomsättning	77 726	102 706	257 694	246 098
Aktiverat utvecklingsarbete	58 461	38 797	164 932	101 789
Övriga rörelseintäkter	-	5 875	-	9 669
<b>Summa</b>	<b>136 187</b>	<b>147 378</b>	<b>422 626</b>	<b>357 556</b>
Rörelsekostnader	-175 202	-135 959	-531 065	-332 904
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-39 015</b>	<b>11 419</b>	<b>-108 439</b>	<b>24 652</b>

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	-8 564	10 014	8 096	60 059
Publishing	-1 474	33 434	-11 136	48 988
VR Tech & Operations	-8 968	-6 964	-5 595	-24 046
Övrigt	-20 009	-25 065	-99 804	-60 351
<b>Summa</b>	<b>-39 015</b>	<b>11 419</b>	<b>-108 439</b>	<b>24 652</b>
Finansiella poster, netto	3 685	-387	106	-1 090
<b>Resultat före skatt</b>	<b>-35 330</b>	<b>11 032</b>	<b>-108 333</b>	<b>23 562</b>



## 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 köpeskilling på 3,0 MSEK samt en villkorad tilläggsköpeskilling 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 tilläggsköpeskillingen 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 köpeskillingen 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:

<b>Köpeskilling:</b>	
Kontant erlagd köpeskilling	3 000
Aktier i Starbreeze AB (publ)	17 000
Tilläggsköpeskilling	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
<b>Identifierbara förvärvade nettotillgångar</b>	<b>-5 762</b>

## NOT 6: JOINT VENTURE

### Joint Venture

Bolagets joint venture med Acer, StarVR Corporation, är ett sälj- och marknadsföringsbolag som hanterar försäljningsprocessen gentemot affärskunder 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 gemensamt av Starbreeze och 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. Tillverknings-kostnader tas av Acer. I nedan 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.

<b>TSEK</b>	<b>2017-09-30</b>
<i>Avstämning mot redovisade värden:</i>	
Ingående nettotillgångar 1 januari	17 276
Resultat för perioden	-1 286
Valutakursdifferens	-5 796
Kapitalinjektion	75 082
<b>Utgående nettotillgångar</b>	<b>85 276</b>
Koncernens andel i %	50%
Koncernens andel i TSEK	42 638
<b>Redovisat värde</b>	<b>42 638</b>

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.

<b>TSEK</b>	<b>2017-09-30</b>
<i>Balansräkning i sammandrag:</i>	
Omsättningstillgångar	86 278
Anläggningstillgångar	1 704
Kortfristiga skulder	2 706
<b>Nettotillgångar</b>	<b>85 276</b>
<i>Totalresultat i sammandrag:</i>	
Intäkter	5 226
Periodens resultat	-1 286
<b>Summa totalresultat</b>	<b>-1 286</b>

