



## **Pressmeddelande 24:e november 2016**

### **Starbreeze AB (publ) delårsrapport 1 juli 2016 – 30 september 2016**

Den fullständiga delårsrapporten för det tredje kvartalet finns att hämta på [www.starbreeze.com/investor-relations/](http://www.starbreeze.com/investor-relations/). Finansiella tabeller finns tillgängliga i slutet av detta dokument.

#### **ÄNDRAT RÄKNESKAPSÅR**

Notera att i enlighet med beslut taget på årsstämman i november 2015 är detta den tredje delårsrapporten sedan omläggningen av bolagets räkenskapsår till kalenderår. Jämförelseperioden Q3 2015 motsvarar perioden juli-september 2015, tidigare benämnd Q1 2015/2016.

Nästa rapport är således Q4 2016 och presenteras den 16 februari 2017.

#### **TREDJE KVARTALET (JULI - SEPTEMBER 2016)**

- Nettoomsättningen uppgick till 102,7 MSEK (49,9 MSEK), en tillväxt om 106 %. Totala intäkter uppgick till 147,4 MSEK (75,9 MSEK).
- I nettoomsättningen ingår en minimigaranti om 32,5 MSEK avseende RAID: World War II.
- Under kvartalet stod PAYDAY 2 för 20,2 MSEK (48,4 MSEK) av nettoomsättningen.
- Under kvartalet stod Dead by Daylight för 49,2 MSEK (0,0 MSEK) av nettoomsättningen.
- Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till 19,2 MSEK (8,4 MSEK) motsvarande en EBITDA-marginal om 13,0 %.
- Resultat före skatt uppgick till 11,0 MSEK (7,2 MSEK).
- Resultat efter skatt uppgick till 20,4 MSEK (6,4 MSEK).
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,08 SEK (0,03 SEK). Resultat per aktie efter utspädning uppgick till 0,08 SEK (0,03 SEK).
- Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 37,0 MSEK (49,5 MSEK).
- Per den 30 september 2016 uppgick likvida medel till 376,0 MSEK (123,7 MSEK).

## **DELÅRSPERIODEN (JANUARI - SEPTEMBER 2016)**

- Nettoomsättningen uppgick till 246,1 MSEK (169,5 MSEK), en tillväxt om 45 %. Totala intäkter uppgick till 357,6 MSEK (229,9 MSEK).
- Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till 42,4 MSEK (34,3 MSEK) motsvarande en EBITDA-marginal om 11,9 %.
- Resultat före skatt uppgick till 23,6 MSEK (29,1 MSEK).
- Resultat efter skatt uppgick till 26,9 MSEK (24,0 MSEK).
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,11 SEK (0,11 SEK). Resultat per aktie efter utspädning uppgick till 0,11 SEK (0,10 SEK).

## **VÄSTENTLIGA HÄNDELSER UNDER TREDJE KVARTALET (JULI - SEPTEMBER 2016)**

- I september slöt Starbreeze och Digital Bros, genom sitt dotterbolag 505 Games, avtal rörande världsomfattande och exklusiv distributionsrätt av RAID: World War II på konsol. Rätten omfattar enbart fysiska konsolspel och tillfaller Digital Bros dotterbolag 505 Games. Starbreeze behåller därmed digital distributionsrätt för spelet på både PC och konsol.

Avtalet inkluderar betalning av en minimigaranti, avseende royalties, om totalt 4 MUSD (32,5 MSEK) som under kvartalet till fullo har tillfallit Starbreeze.

Utöver distributionsavtalet som tecknades med Digital Bros meddelades även att spelet släpps på PC, Xbox One och Playstation 4 under sommaren 2017.

- Starbreeze kom under kvartalet överens med Smilegate Holdings Inc, innehavaren av konvertibellånet om 215 MSEK som utfärdades i februari 2016, att göra vissa ändringar i villkoren för att förtydliga Starbreezes finansiering och finansiella rapportering samt att i slutändan underlätta framtida samarbeten och ytterligare finansiering. Denna information framgick även i rapporten för det andra kvartalet.
- Under kvartalet höll Starbreeze en extrainsatt bolagsstämma. Stämman beslutade att ge ut ett konvertibelt lån till Acer om 75,5 MSEK. Mot bakgrund av att det generella emissionsbemyndigande som styrelsen erhöll vid årsstämman den 25 maj 2016 väsentligen har använts, till betydande del av tekniska orsaker rörande Smilegates konvertibel, beslutade stämman även att ge styrelsen ett motsvarat förnyat emissionsbemyndigande om högst tio procent av vid var tid utestående antal aktier.
- I augusti, vid Acers produktpresentation i Berlin, meddelade Starbreeze och Acer att en första leverans av StarVR HMD skeppats till IMAX inför öppnandet av det första IMAX VR-centret i Los Angeles.

## EFTER KVARTALET'S UTGÅNG

- Under oktober 2016 uppgick intäkterna från försäljning av PAYDAY 2, via PC-plattformen Steam, till 16,3 MSEK (10,9 MSEK). Ökningen beror bland annat på att Starbreeze efter de förändrade avtalsvillkoren med 505 Games numera erhåller 100% av intäkterna av PAYDAY 2 på PC-plattformen Steam.
- Under oktober 2016 uppgick intäkterna från Dead by Daylight, via PC-plattformen Steam, till 17,8 MSEK (0,0 MSEK).
- I oktober genomförde Starbreeze en riktad nyemission till institutionella investerare, där Första AP-fonden tecknade en majoritet av de emitterade aktierna. Totalt emitterades 16 452 991 aktier till en kurs om 23,40 SEK, motsvarande ett totalt emissionsbelopp om 385 MSEK.
- I oktober meddelade Starbreeze förvärvet av Nozon, en belgisk Visual Effects (VFX) studio och skapare av PresenZ-teknologin. Köpeskillingen uppgår till 7,1 MEUR, varav 4,6 MEUR kontant (cirka 44,6 MSEK) och 2,5 MEUR i Starbreeze B-aktier. Utöver detta avtalade parterna även om en 10-årig earn-out-period, baserat på PrezenZ finansiella prestation, vilken träder i kraft först efter Starbreeze återfått 2 MEUR av köpeskillingen.
- Efter kvartalets utgång har Starbreeze valt Carnegie Investment Bank som rådgivare för att flytta bolagets listning till Nasdaq Stockholms huvudlista. Starbreezes avsikt är att genomföra listflytten under 2017.
- I november utannonserades ett nytt varumärke under affärsområdet Publishing. Det nya varumärket "Starbreeze IndieLabs" syftar till att hjälpa mindre projekt att komma till marknaden.

Tillsammans med den kroatiska studion Lion Game Lion har Starbreeze avtalat att bolaget ska investera 300 000 USD i utvecklingen av spelet "AntiSphere", till både PC och andra plattformar. Avtalet innebär att Starbreeze erhåller 30 % av försäljningsintäkterna, efter den initiala investeringen till fullo har återtagits av Starbreeze. Lion Game Lion och Soap Interactive behåller i sin tur 100% av IP-rättigheterna.

AntiSphere är ett tävlingsinriktat areaspel där spelarna får använda sina färdigheter för att fånga varandra och vinna matchen.

- Under New York Comic Con visade Starbreeze och Lionsgate upp den kommande förstapersons VR-shootern John Wick Chronicles. Besökare fick möjlighet att prova sju minuter av det första uppdraget. Upplevelsen och spelet mottogs mycket väl- med god kritik från gamers och speljournalister.

Spelet John Wick: Chronicles släpps på Steam i februari 2017 och är kompatibelt med HTC Vive. Det går redan nu att beställa för 19,99 dollar via plattformen.

# OMSÄTTNINGSPREKORD

## VD BO ANDERSSON KLINT KOMMENTERAR

Starbreeze Publishing har slutfört sina första säljpulser för Dead by Daylight. Vi har framgångsrikt investerat, förlagt och marknadsfört både huvudspelet Dead by Daylight och de efterföljande uppdateringarna, inklusive en uppdatering baserat på det berömda filmvarumärket "John Carpenter's Halloween". Spelet har nu genererat över 20 MUSD i totala försäljningsintäkter på Steam, vilket givit Starbreeze och Behaviour en avkastning om flera hundra procent på investeringen.

Detta är ett fantastiskt första kapitel i vår förläggarverksamhet. Med fortsatta investeringar i tredjeparts IP:n som RAID, Antisphere och andra, är detta ett växande och spännande affärsområde för oss. Ett område som kassaflödesmässigt brygger över till våra egna storskaliga releaser som OVERKILL's The Walking Dead, Crossfire och PAYDAY 3. Vi fortsätter hålla ögonen öppna efter fler projekt, nu även under det nya förläggarvarumärket Starbreeze IndieLabs. IndieLabs ska fokusera på mindre projekt för att komplettera den större förläggarverksamheten. Med mindre projekt lägger vi grunden för ett framtida flöde av innehåll till våra ekosystem.

Framgångarna för Dead by Daylight i detta kvartal är än mer signifikant jämfört med föregående releasekvartal. Den affärsmodell vi etablerat med PAYDAY har testats och bevisat sig med ett externt IP med vår fantastiska partner Behaviour. Branschen och traditionella industrier har haft svårt att vänja sig vid tanke sättet i vår digitala affärsmodell, men vi har själva skapat den, vi levererar på den och vi kan nu visa på dess framgång.

Nu är det full fart framåt på den väg vi stakat ut tillsammans med våra många partners för kommande PC-, konsol- och mobilspel och IMAX VR centers.

Starbreeze nettointäkter för tredje kvartalet är fortsatt höga på 102,7 MSEK, i nivå med andra kvartalet och de högsta enskilda kvartalsintäkterna i Starbreeze historia. Jämfört med samma kvartal i fjol mer än fördubblade Starbreeze sina nettointäkter. Effekten av en aggregerad affär börjar synas, vilket även tjänar som en viktig påminnelse för vårt långsiktiga fokus när det kommer till investeringar i vår produktstrategi.

Den huvudsakliga drivkraften bakom tillväxten är breddningen av vår intäktbas där RAID: World War 2 bidrog med 32,5 MSEK via den minimigaranti som ingick i avtalet för global fysisk konsoldistribution med Digital Bros och deras helägda dotterbolag 505 Games. Ytterligare ett bra exempel på hur vi kan skapa affärer på de immateriella rättigheter vi förvaltar, både före och efter spelsläpp.

Vi har tidigare berättat att Dead by Daylight snabbt sålde över 1 000 000 enheter, och detta positiva mottagande genererade 49,2 MSEK i intäkter under kvartalet. Sist men inte minst, PAYDAY där vi tidigare köpte tillbaka rättigheterna från Digital Bros och nu får alla intäkter från den digitala distributionsplattformen Steam, bidrog med 20,9 MSEK.

Allt eftersom vi fortsätter att växa ökar våra rörelsekostnader, exklusive royalties till förläggarpartners, med 36,2 MSEK eller 54 % jämfört med motsvarande kvartal 2015. Den stegvisa kostnadsökningen beror huvudsakligen på en förstärkning av de interna teamen för att leverera på våra ambitiösa planer för våra egna spel, vår förläggarverksamhet och vår etablering i VR-industrin. Trots ökad kostnadsmassa är resultat efter skatt positivt och EBITDA-marginalen på 13 %.

Djärva planer behöver rätt partners och rätt finansiering. Acer har inte bara inlett ett samarbete med oss för tillverkning, marknadsföring och försäljning av StarVR, bolaget har även investerat 75,5 MSEK

i Starbreeze under det tredje kvartalet och vi lämnar därmed perioden med en solid kassa på 376,0 MSEK.

Efter perioden har vi dessutom gjort en riktad nyemission där Första AP-fonden var största part, som totalt inbringade 385 MSEK brutto, vilket lett till att vi idag har en kassa på över 700 MSEK. Dessa medel ska användas till att bygga fler intäktsgenererande produkter och framtidssäkra våra mjuk och hårdvaruteknologier.

## **LISTBYTE UNDER 2017**

Vi fokuserar på att leverera på våra löften och ett av dessa är att under 2017 ta bolaget till den fullt reglerade marknaden i Stockholm. Allt eftersom våra planer växer och utökas utanför den traditionella spelutvecklarrollen känner vi att tiden är mogen för att ta nästa steg och vidga våra vyer. Att byta lista till huvudmarknaden hjälper oss även att svara upp mot de internationella förfrågningar vi får från utländska investerare.

## **GEMINOSE**

Till en början ämnade vi att ta barnspelet Geminose till marknaden komplett med fysiska leksaker tillgängliga vid lansering med samma tillvägagångssätt vi alltid använder när vi går utanför vår kärnverksamhet; genom att hitta en stark partner med rätt kompletterande kompetens. Vi har haft flera diskussioner med välrenommerade aktörer, däribland några av världens största leksakstillverkare, olika distributions- och produktionsföretag. Olyckligtvis har det visat sig att klimatet för "toys-to-life"-konceptet med dess lagerkrav under de senaste två åren svalnat betydligt. Vi har fram tills väldigt nyligen förhandlat länge och väl med en mycket framstående potentiell partner inom leksaksindustrin, men har gemensamt bestämt oss för att inte gå vidare. Detta gör det svårt för oss att leverera Geminose på utsatt tid med fysiska leksaker.

Det positiva vi tar med oss från de senaste månadernas förhandlingar och möten är den välvilliga feedback vi fått på varumärket i stort och för de spelmoment vi har presenterat. Vi ser att det fortfarande finns ett flertal möjligheter för oss att leverera på den fysiska komponenten till Geminose i den anda vi initialt hade som vision för franchiset, men vi behöver tid att starta om processen. Under tiden ser vi nu över möjligheterna att förändra den befintliga spelkoden så att vi kan släppa spelet som en fristående produkt, oberoende av fysiska leksaker. Produktionen av spelet är outsourcat till vår kanadensiska partner Behaviour Interactive och vi i kommer fortsätta att arbeta hårt på att ta Geminose till marknaden som en digital produkt och undersöka hur vi i ett senare skede kan komplettera med fysiska leksaker.

## **TECH**

I Los Angeles färdigställs just nu de sista delarna av vårt pilotcenter för IMAX VR, som redan nu har smygstartat och öppnat för utvalda partners. Den offentliga öppningen har dock skjutits något framåt i tiden och beräknas ske i början av det nya året. Vi är fullt operationella i vårt samriskbolag med Acer och fokuserar på att definiera tillverkningsprocessen för fullskalig produktion av StarVR under 2017. Under tiden har vi gjort en första mindre leverans till IMAX, och vi arbetar efter strategin att iterera fram ytterligare två utvecklingsversioner (development kits) till nära samarbetspartners innan vi låser ner den slutgiltiga specifikationen, går in i full produktion och levererar enheter med större tillgänglighet. Som vi tidigare berättat siktar vi på att vara ett varumärke som kommunicerar högsta möjliga kvalitet i VR-industrin. Därmed kommer vårt StarVR headset att fortsätta utvecklas och itererats för att bibehålla samt förstärka positionen som marknadens mest högkvalitativa VR headset.

Vi är lika exalterade som våra partners över att etablera våra platsbaserade VR-initiativ och lansera konceptet globalt, men vi är också medvetna om att vi behöver befästa pilotcentret, se hur

kundflödena fungerar, genomgående testa vår teknologi och den övergripande lokaldesignen, samtidigt som vi också behöver säkra volymer av våra headset för att kunna genomföra en global etablering. Vi för en nära dialog med våra partners för att skapa förståelse för våra mål och för att säkerhetsställa att vi levererar i enlighet med den höga kvalitet vi valt för våra VR-initiativ. Lanseringsschemat för VR-centren utöver pilotcentret är fortfarande flexibelt och under diskussion.

## **FRAMSTEG I UTVECKLINGEN**

Vår egen utveckling av OVERKILL's The Walking Dead tar form och vi är i full produktion i Stockholm. Det övergripande konceptet är nerlåst och vi arbetar hårt på att förfina våra spelmekaniker, levelldesign och spelsystem. Som alltid är vårt huvudmål att se till att spelet är roligt att spela tillsammans med andra, att det är återspelningsbart och har en engagerande bakgrundshistoria skapad ur de berättelser som finns i serietidningarna och inte minst, med rätt skrämselfaktor.

Designfasen för vårt Crossfire-projekt fortgår i nära samarbete med Smilegate. Vi arbetar fortsatt på att definiera spelets omfattning och det övergripande konceptet för att säkerhetsställa att vi dels respekterar originalspelen, samtidigt som vi anpassar projektet för västerländska spelare.

Med vårt senaste förvärv av det belgiska animations- och specialeffektsbolaget Nozon, ser vi fram emot att bland annat i framtiden kunna leverera högkvalitativa trailers till våra spel samt att kunna skapa nya spännande datorgenererade filmer till IMAX VR-center. Genom att använda Nozons PresenZ teknologi tillsammans med våra egna teknologier kan vi lyfta helheten i vårt VR-erbjudande och jämföra oss med de bästa i branschen.

Vi fortsätter att leverera på vårt projekt för John Wick i VR tillsammans med Lionsgate och vi får fortsatt bra feedback från spelare världen över när vi visar upp produkten. Vi ser fram att lansera John Wick VR både genom digitaldistribution och via IMAX VR-centers under 2017.

Sist men inte minst vill jag tacka vårt globala team för deras spektakulära arbete och gratulera alla till ytterligare ett fantastiskt kvartal.

Let's do this!

###

*Denna information är sådan som Starbreeze AB (publ) är skyldig att offentliggöra i enlighet med EU-förordningen om marknadsmissbruk och lagen om värdepappersmarknaden.*

*Informationen lämnades för offentliggörande, genom förmedling av den kontaktperson som anges nedan, klockan 08:30 CET den 24 november, 2016*

**För ytterligare information, vänligen kontakta:**

Maeva Sponbergs, Investor Relations, Starbreeze AB.

Tel: +46(0)8-209 208, email: [ir@starbreeze.com](mailto:ir@starbreeze.com)

**Kort om Starbreeze**

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

Starbreeze har som mål att utveckla uppslukande virtual reality-upplevelser genom att integrera mjukvara och hårdvara i bolagets StarVR® HMD som kommer produceras i samarbete med Acer, och som med sitt unika 210-graders synfält kommer leverera högkvalitativa VR-upplevelser till en bred publik. Tillsammans med IMAX strävar Starbreeze efter att dominera den destinationsbaserade VR-marknaden med IMAX VR centers. Under 2016 öppnar det första IMAX VR-centret i Los Angeles.

Med huvudkontor i Stockholm, är Starbreeze aktier noterade på Nasdaq Stockholm First North Premier under ticker STAR A och STAR B med ISIN-koderna SE0007158928 (A-aktien) och SE0005992831 (B-aktien). Bolagets Certified Adviser är Remium Nordic.

För mer information, besök <http://www.starbreeze.com>, <http://www.starvr.com>,  
<http://www.overkillsoftware.com>



## Starbreeze Studios and Starbreeze Publishing Title Release Schedule

<b>STARBREEZE &amp; OVERKILL</b>	<b>PLATFORM</b>	<b>DEVELOPMENT PHASE</b>	<b>TIMING</b>
PAYDAY: The Heist	PSN & PC	Released	2011
PAYDAY 2	PC	Released	2013
PAYDAY 2: Crimewave Edition	PS4 & XBONE	Released	2015
PAYDAY 2: The Big Score	PS4 & XBONE	Released	2016
OVERKILL's The Walking Dead	PC, PS4 & XBONE	In Production	Q4 2017
Geminose	Mobile	In Production	TBC
PAYDAY Crime War	Mobile	In Production	TBC
Project Crossfire	PC	In Pre-Production	TBC
Storm	PC	In Pre-Production	TBC
PAYDAY 3	PC	TBA	TBA
<b>STARBREEZE PUBLISHING</b>			
Dead by Daylight	PC	Released	2016
RAID: World War II	PC, PS4 & XBONE	In Production	Summer 2017
John Wick Chronicles	VR PC & LBE	In Production	Feb 2017
Antisphere	PC and Consoles	In Production	TBC
Elementerra	VR PC	In Production	TBC

*Titles and dates are subject to change. Latest update: November 24, 2016. TBC means To be Confirmed. TBA means To be Announced.*



## NYCKELTAL, KONCERNEN

	2016	2015	2016	2015	2015
	Q3	Q3	JAN - SEP	JAN - SEP	JAN - DEC
Nettoomsättning, TSEK	102 707	49 882	246 098	169 484	218 432
EBITDA, TSEK	19 218	8 419	42 430	34 271	49 460
EBIT, TSEK	11 419	7 186	24 652	29 031	42 878
Resultat före skatt, TSEK	11 032	7 175	23 562	29 119	43 135
Resultat efter skatt, TSEK	20 402	6 396	26 888	23 996	39 405
EBITDA-marginal, %	13,0	11,1	11,9	14,9	16,5
Rörelsemarginal, %	7,7	9,5	6,9	12,6	14,3
Vinstmarginal, %	7,5	9,4	6,6	12,7	14,4
Soliditet, %	67,3	71,3	67,3	70,1	70,1
Kassaflöde per aktie, kr *	0,14	0,22	0,00	0,00	0,21
Eget kapital per aktie före utspädning, kr *	3,77	1,96	3,77	1,96	2,06
Eget kapital per aktie efter utspädning, kr *	3,36	1,89	3,36	1,89	2,02
A-Aktiens slutkurs för perioden, kr	23,30	11,90	23,30	11,90	15,60
B-Aktiens slutkurs för perioden, kr	23,20	12,35	23,30	12,35	15,70
Resultat per aktie före utspädning, kr *	0,08	0,03	0,11	0,11	0,20
Resultat per aktie efter utspädning, kr *	0,08	0,03	0,11	0,10	0,20
Antal aktier vid periodens slut före utspädning, st	258 256 576	230 361 091	258 256 576	230 361 091	230 361 091
Antal aktier vid periodens slut efter utspädning, st ***	286 911 079	236 338 780	286 911 079	236 338 780	234 449 769
Utestående optioner (exkl. hedge), st **	3 650 840	6 119 249	4 867 493	6 119 249	10 811 420
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, st	258 256 576	229 642 076	248 365 898	197 368 463	193 534 509
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, st	261 579 196	235 619 764	250 914 146	203 881 617	197 623 187
Antalet anställda i genomsnitt, st	159	96	134	73	82
Antalet anställda vid periodens slut, st	176	117	176	117	109

\* Nyckeltal och aktiens slutkurs har beräknats utifrån antal aktier efter fondestmission genomförd i juni 2015.

\*\* För 3 266 840 optioner ger två optioner rätt till teckning av tre aktier.

\*\*\* Från och med Q3 2016 inkluderas konvertibellånen i uträkningen av aktieutspädning. Den, under särskilda omräkningsfall, möjliga utspädningen om ytterligare 12 146 871 B-aktier som uppkom till följd av den teckningsoption som utfärdades vid omläggningen av Smilegate-konvertibeln beaktas inte i uträkningen.

## NYCKELTAL, KONCERNEN

### EBITDA

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar.

### EBIT

Rörelseresultat efter avskrivningar.

### EBITDA-marginal (från och med Q1 2016 uträknad i procent av totala intäkter)

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar i procent av totala intäkter.

### Rörelsemarginal (från och med Q1 2016 uträknad i procent av totala intäkter)

Rörelseresultat efter avskrivningar i procent av totala intäkter.

### Vinstmarginal (från och med Q1 2016 uträknad i procent av totala intäkter)

Resultat efter finansiella poster i procent av totala intäkter.

### Soliditet

Eget kapital i procent av totalt kapital.

### Kassaflöde per aktie

Kassaflöde från den löpande verksamheten dividerat med genomsnittligt antal aktier under perioden.

### Eget kapital per aktie

Eget kapital dividerat med genomsnittligt antal aktier för året.

### Resultat per aktie

Resultat efter skatt dividerat med genomsnittligt antal aktier under perioden.

### Eget kapital

Redovisat eget kapital inklusive 78 procent av obeskattade reserver.

### Sysselsatt kapital

Totalt kapital minskat med icke räntebärande skulder.

## DEFINITIONER

### Destinationsbaserad underhållning (LBE)

Destinationsbaserad underhållning, location-based entertainment (LBE), är olika former av underhållning som förknippas med specifika platser. LBE används ofta som ett brett uttryck för underhållning såsom nöjesparker, biografen, bowlinghallar, arkadhallar eller dit besökare går för att spela dataspel med mera. Erbjudandet som Starbreeze och IMAX kommer tillhandahålla för besökare är ett typexempel på LBE.

## RESULTATRÄKNING, KONCERNEN

	2016	2015	2016	2015	2015
TSEK	Q3	Q3	JAN - SEP	JAN - SEP	JAN - DEC
Nettoomsättning	102 707	49 882	246 098	169 484	218 432
Aktiverat utvecklingsarbete	38 797	24 737	101 789	52 872	78 383
Övriga rörelseintäkter	5 875	1 317	9 670	7 504	2 757
<b>Summa intäkter</b>	<b>147 379</b>	<b>75 936</b>	<b>357 556</b>	<b>229 860</b>	<b>299 572</b>
Övriga externa kostnader	-79 003	-36 704	-201 006	-126 467	-155 155
Personalkostnader	-47 512	-30 505	-112 475	-64 420	-93 627
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-6 402	-335	-14 144	-3 622	-3 957
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-1 397	-898	-3 635	-1 618	-2 625
Övriga rörelsekostnader	-1 645	-308	-1 645	-4 702	-1 330
<b>Rörelseresultat</b>	<b>11 419</b>	<b>7 186</b>	<b>24 652</b>	<b>29 031</b>	<b>42 878</b>
Finansiella intäkter	3 826	33	11 878	297	550
Finansiella kostnader	-4 182	-44	-12 936	-209	-293
Andel av resultat efter skatt från intresseföretag	-31	-	-31	-	-
<b>Resultat före skatt</b>	<b>11 032</b>	<b>7 175</b>	<b>23 562</b>	<b>29 119</b>	<b>43 135</b>
Inkomstskatt	9 370	-779	3 326	-5 123	-3 730
<b>Periodens resultat</b>	<b>20 402</b>	<b>6 396</b>	<b>26 888</b>	<b>23 996</b>	<b>39 405</b>
Valutadifferenser	4 523	4 728	5 960	7 208	3 400
<b>Summa totalresultat för perioden</b>	<b>24 925</b>	<b>11 124</b>	<b>32 848</b>	<b>31 204</b>	<b>42 805</b>

Då ägande utan bestämmande inflytande saknas i koncernen utgör hela periodens resultat och totalresultat moderföretagets resultat.

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

- före utspädning	0,08	0,03	0,11	0,11	0,20
- efter utspädning	0,08	0,03	0,11	0,10	0,20

**BALANSRÄKNING, KONCERNEN**

<b>TSEK</b>	<b>NOT</b>	<b>2016-09-30</b>	<b>2015-09-30</b>	<b>2015-12-31</b>
<b>TILLGÅNGAR</b>				
Goodwill		144 573	74 972	74 314
Övriga immateriella anläggningstillgångar		483 864	198 743	200 202
Balanserade utgifter för spel- och teknikutveckling		237 112	66 575	114 913
Finansiella anläggningstillgångar		38 831	15 436	15 623
Uppskjuten skattefordran		28 914	-	5 252
Datorer och övriga inventarier		19 845	13 397	16 773
<b>Summa anläggningstillgångar</b>		<b>953 139</b>	<b>369 123</b>	<b>427 077</b>
Varulager		2	426	2
Kundfordringar och övriga fordringar		30 296	35 581	33 000
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		30 841	12 570	22 697
Likvida medel		375 967	123 650	85 354
<b>Summa omsättningstillgångar</b>		<b>437 106</b>	<b>172 227</b>	<b>141 053</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>		<b>1 390 245</b>	<b>541 350</b>	<b>568 130</b>
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>				
Aktiekapital		5 165	4 607	4 607
Övrigt tillskjutet kapital		14 006	256 786	257 352
Reserver		761 176	11 853	8 046
Balanserat resultat inklusive periodens resultat		155 248	112 951	128 360
<b>Summa eget kapital</b>		<b>935 595</b>	<b>386 197</b>	<b>398 365</b>
Avsättning		40 978	8 271	8 227
Övriga långfristiga skulder		330 128	42 524	42 356
<b>Summa långfristiga skulder</b>		<b>371 106</b>	<b>50 795</b>	<b>50 583</b>
Leverantörsskulder och övriga skulder		31 358	56 369	53 923
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		52 186	47 989	65 259
<b>Summa kortfristiga skulder</b>		<b>83 544</b>	<b>104 358</b>	<b>119 182</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>		<b>1 390 245</b>	<b>541 350</b>	<b>568 130</b>

## KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa Eget kapital
Ingående balans per 1 januari 2016	4 607	257 352	8 046	128 360	398 365
Periodens resultat	-	-	-	26 888	26 888
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>
Nyemission genom unyttjande av optioner	97	46 765	-	-	46 862
Ej registrerat aktiekapital	50	-	-	-	50
Ej emitterade aktier	-	1 782	-	-	1 782
Erhållna aktieägartillskott	-	2 087	-	-	2 087
Intjänade personaloptioner	-	1 152	-	-	1 152
Emission av konvertibel*	-	38 093	-	-	38 093
Nyemission**	192	128 839	-	-	129 031
Apportemission***	219	285 106	-	-	285 325
<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>

\* Avser Smilegate och Acer konvertibel

\*\* Avser nyemitterade aktier för Smilegate

\*\*\* Avser förvärv av PAYDAY-rättigheter och ePawn

Ingående balans per 1 juli 2015	4 350	135 561	7 125	106 555	253 591
Periodens resultat	-	-	-	21 805	21 805
Valutakursdifferenser	-	-	921	-	921
<b>Summa totalresultat</b>	<b>4 350</b>	<b>135 561</b>	<b>8 046</b>	<b>128 360</b>	<b>276 317</b>
Nyemission genom unyttjande av optioner	85	10 494	-	-	10 579
Intjänade personaloptioner	-	1 184	-	-	1 184
Apportemission	172	110 113	-	-	110 285
<b>Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital</b>	<b>257</b>	<b>121 791</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>122 048</b>
<b>Utgående balans per 31 december 2015</b>	<b>4 607</b>	<b>257 352</b>	<b>8 046</b>	<b>128 360</b>	<b>398 365</b>

	2016 Q1-Q3	2015 Q1-Q3	2015 JAN - DEC
<b>FÖRÄNDRING I ANTAL UTESTÅENDE AKTIER</b>			
<b>Antal aktier vid periodens ingång</b>	<b>230 361 091</b>	<b>144 985 325</b>	<b>144 985 325</b>
Apportemission	-	8 595 000	8 595 000
Nyteckning av aktier genom utnyttjande av optioner	5 529 130	4 288 104	4 288 104
Fondemission	-	72 492 662	72 492 662
Nyemission	22 366 355	-	-
<b>Antal aktier vid periodens utgång</b>	<b>258 256 576</b>	<b>230 361 091</b>	<b>230 361 091</b>

## KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN

	2016	2015	2016	2015	2015
TSEK	Q3	Q3	JAN - SEP	JAN - SEP	JAN - DEC
Den löpande verksamheten					
Kassaflöde från rörelsen	25 878	50 848	-5 399	44 381	43 881
Betald ränta	-2 156	-2	-2 630	-4	-131
Erhållen ränta	4	33	14	98	125
Betalda inkomstskatter	13 236	-1 399	7 268	-2 244	-4 435
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>36 962</b>	<b>49 480</b>	<b>-747</b>	<b>42 231</b>	<b>39 440</b>
Investeringsverksamheten					
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-3 345	-4 563	-6 081	-12 992	-17 375
Investeringar i dotterbolag	-	-4 305	-12 457	-21 547	-21 547
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-10 029	-525	-15 354	-8 078	-525
Investering i övriga finansiella anläggningstillgångar	-8 507	-1 956	-8 929	-13 506	-13 506
Investering i balanserade kostnader för spelutveckling	-38 897	-35 788	-128 014	-56 370	-95 451
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-60 778</b>	<b>-47 137</b>	<b>-170 835</b>	<b>-112 493</b>	<b>-148 404</b>
Finansieringsverksamheten					
Nyemission	-	10 579	171 324	10 579	10 579
Inbetalningar teckningsoptioner	5 184	-	7 328	-	-
Ökning av långfristiga skulder	64 893	-	284 945	-	-
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>70 077</b>	<b>10 579</b>	<b>463 597</b>	<b>10 579</b>	<b>10 579</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>	<b>46 261</b>	<b>12 922</b>	<b>292 015</b>	<b>-59 683</b>	<b>-98 385</b>
Likvida medel vid periodens ingång	328 356	110 606	85 354	184 414	184 414
Kursdifferens i likvida medel	1 350	122	-1 402	-1 081	-675
<b>Likvida medel vid periodens utgång</b>	<b>375 967</b>	<b>123 650</b>	<b>375 967</b>	<b>123 650</b>	<b>85 354</b>

## RESULTATRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK	2016	2015	2016	2015	2015
	Q3	Q3	JAN - SEP	JAN - SEP	JAN - DEC
Nettoomsättning	461	22 386	65 205	74 889	100 686
Övriga rörelseintäkter	3 377	-	6 640	1 213	
<b>Summa intäkter</b>	<b>3 838</b>	<b>22 386</b>	<b>71 845</b>	<b>76 102</b>	<b>100 686</b>
Övriga externa kostnader	-8 745	-17 760	-85 965	-64 681	-86 811
Personalkostnader	-12 011	-5 267	-30 239	-14 420	-19 921
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-178	-105	-522	-296	-432
Övriga rörelsekostnader	-	-51	-	-2 620	-2 342
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-17 096</b>	<b>-797</b>	<b>-44 881</b>	<b>-5 915</b>	<b>-8 820</b>
Övriga finansiella intäkter	13 334	630	14 878	1 067	2 041
Finansiella kostnader	-12 175		-12 573	-	-432
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-15 937</b>	<b>-167</b>	<b>-42 576</b>	<b>-4 848</b>	<b>-7 211</b>
Bokslutsdispositioner	10 709	317	35 530	4 932	51 887
<b>Resultat före skatt</b>	<b>-5 228</b>	<b>150</b>	<b>-7 046</b>	<b>84</b>	<b>44 676</b>
Inkomstskatt	1 336		1 335	6	5 258
<b>Periodens resultat</b>	<b>-3 892</b>	<b>150</b>	<b>-5 711</b>	<b>90</b>	<b>49 934</b>

För moderbolaget överensstämmer periodens resultat med totalt totalresultat.

**BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET**

TSEK	2016-09-30	2015-09-30	2015-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>			
Datorer och övriga inventarier	1 352	1 153	1 479
Andelar i koncernföretag	249 457	151 172	151 588
Uppskjuten skattefordran	6 588	-	5 252
Andelar i intresseföretag	8 507	-	-
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>265 904</b>	<b>152 325</b>	<b>158 319</b>
Kundfordringar			5 429
Fordringar koncernföretag	759 570	126 255	211 376
Övriga fordringar	12 382	2 282	2 248
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	753	628	659
Likvida medel	231 211	45 755	20 281
Summa omsättningstillgångar	1 003 916	174 920	239 993
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>1 269 820</b>	<b>327 245</b>	<b>398 312</b>
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
Aktiekapital	5 165	4 607	4 607
Fond för verkligt värde	2 519	666	-637
Överkursfond	715 079	210 690	211 255
Balanserat resultat	76 945	27 043	26 950
Periodens resultat	-5 711	75	49 995
<b>Summa eget kapital</b>	<b>793 997</b>	<b>243 081</b>	<b>292 170</b>
Akkumulerade överavskrivningar	16	89	16
<b>Summa obeskattade reserver</b>	<b>16</b>	<b>89</b>	<b>16</b>
Övriga långfristiga skulder	291 993	7 049	7 049
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>291 993</b>	<b>7 049</b>	<b>7 049</b>
Leverantörsskulder	1 454	3 834	2 519
Skulder till koncernföretag	163 645	22 199	38 865
Övriga skulder	2 680	11 210	6 995
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	16 035	39 783	50 698
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>183 814</b>	<b>77 026</b>	<b>99 077</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>1 269 820</b>	<b>327 245</b>	<b>398 312</b>



## STÄLLDA SÄKERHETER OCH ANSVARSFÖRBINDELSER, KONCERNEN

TSEK	2016-09-30	2015-09-30	2015-12-31
Ställda säkerheter	4 644	3 934	4 121
Ansvarsförbindelser	-	6 300	33 410

# NOTER

## NOT 1: FINANSIELLA INSTRUMENT PER KATEGORI

KONCERNEN, 30 SEPTEMBER 2016

### TSEK

Tillgångar i balansräkningen	Övriga låne- och kundfordringar	Tillgångar värderade till verkligt värde i resultaträkningen	Tillgångar som kan säljas	Summa
Finansiella tillgångar som kan säljas	-	-	28 832	28 832
Kundfordringar	9 278	-	-	9 278
Andra fordringar	16 851	-	-	16 851
Kortfristiga placeringar	-	152 878	-	152 878
Likvida medel	223 089	-	-	223 089
<b>Summa</b>	<b>249 218</b>	<b>152 878</b>	<b>28 832</b>	<b>430 928</b>

Skulder i balansräkningen	Övriga finansiella skulder	Skulder värderade till verkligt värde i resultaträkningen	Skulder som kan säljas	Summa
Leverantörsskulder och andra skulder exklusive icke finansiella skulder	31 359	-	-	31 359
Avsättning tilläggsköpeskilling Geminose Inc	-	8 050	-	8 050
Avsättning tilläggsköpeskilling ePawn	-	32 927	-	32 927
Konvertibelt lån	237 892	14 613	-	252 505
Övriga långfristiga skulder	77 622	-	-	77 622
<b>Summa</b>	<b>346 873</b>	<b>55 590</b>		<b>402 463</b>