



Årsredovisning
2017





Innehåll

Sida

Inledning

Kort om Starbreeze	4
Året i korthet	6
Vd har ordet	8
Marknad	10
Historik	18
Vision, mål och strategi	20

Verksamheten

Starbreeze Games	24
Publishing	26
VR Tech & Operations	28
Marknadsföring	30
Spelutvecklingsprocess	32
Spelportfölj och spel under utveckling	34
Medarbetare och organisation	43
Aktie och ägare	46

Bolagsstyrning

Bolagsstyrningsrapport	50
Styrelse och revisorer	56
Ledande befattningshavare	58
Revisorns yttrande om bolagsstyrningsrapporten	60
Finansiell översikt	61

Finansiell information

Innehåll	63
Förvaltningsberättelse	64
Koncernens räkenskaper	69
Moderbolagets räkenskaper	73
Revisionsberättelse	106

Kort om Starbreeze

VI SKAPAR UPPLEVELSER I VÄRLDSKLASS

- En av de första oberoende spelutvecklarna i norra Europa, grundat 1998.
- Väletablerad utvecklare och förläggare av dator- och tv-spel samt VR-produkter som riktar sig till en global marknad.
- Utvecklar högkvalitativa underhållningsprodukter baserade på egna och andras rättigheter i egen regi och i samarbete med externa spelutvecklare.
- Nettoomsättning cirka 361 MSEK under 2017.
- Noterat på Nasdaq Stockholm.

Starbreeze tre affärsområden

Starbreeze Games

Egen spelutveckling

Publishing

Förlagsverksamhet

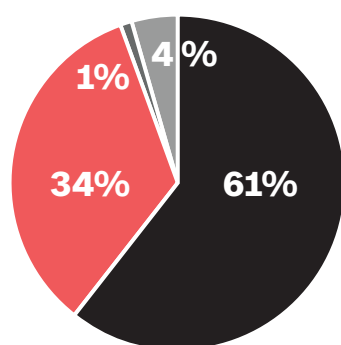
VR Tech & Operations

Teknik-/mjukvaruutveckling inom VR och drift av VR-center

San Francisco
Los Angeles

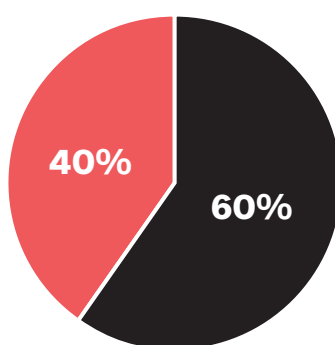
Nettoomsättning 2017

Per affärsområde

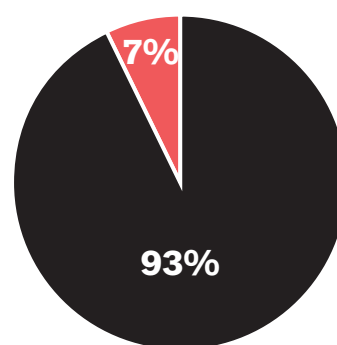


■ Publishing ■ Starbreeze Games
■ VR Tech & Operations ■ Övrigt

Per plattform



■ Konsoll ■ PC



■ Digitalt ■ Retail

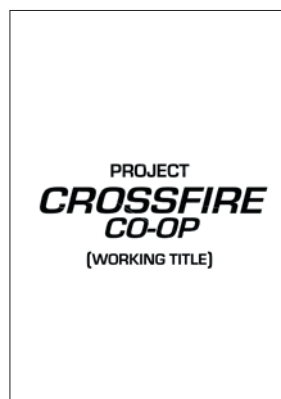
Starbreeze kontor

650

anställda i sju länder



Spelportfölj med starka IP:n



ÅRET I KORTHET

Året i siffror

- Nettoomsättningen ökade med 4,6 procent till 361,4 (345,5) MSEK.
- PAYDAY stod för 120,3 (162,4) MSEK och Dead by Daylight stod för 201,5 (143,7) MSEK.
- EBITDA uppgick till -53,5 (81,2) MSEK.
- Resultat före skatt uppgick till -176,2 (55,9) MSEK.
- Resultat per aktie, före och efter utspädning, uppgick till -0,55 (0,22) SEK.
- Likvida medel uppgick till 233,8 (669,4) MSEK vid periodens utgång.
- Styrelsen föreslår stämman att ingen utdelning lämnas för räkenskapsåret 2017.

Nyckeltal

TSEK	2017	2016
Nettoomsättning	361 447	345 463
EBITDA	-53 523	81 220
Resultat före skatt	-176 185	55 900
Resultat per aktie	-0,55	0,22
Kassaflöde från verksamheten	-21 086	15 291
Nettoomsättning per anställd	1 300	2 288

Nettoomsättning 2017, TSEK

361 477

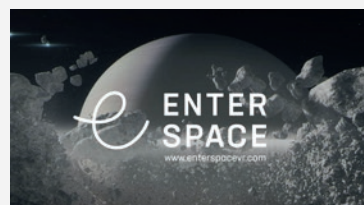
Nettoomsättning 2016: 345 463 TSEK

Väsentliga händelser



Nytt förlagsavtal med Double Fine Productions för spelet Psychonauts 2.

Förvärv av det svenska destinationsbaserade VR-företaget Enterspace.



Licensavtal med IMAX för innehåll till IMAX- centren.

2017

JAN

FEB

MAR

APR

MAJ

JUN

Nytt förlagsavtal med Otherside Entertainment för spelet System Shock 3.



Förlagstiteln Dead by Daylight lanseras för Playstation 4 och Xbox One i Europa och USA.



Största aktieägare per den 28 februari 2018

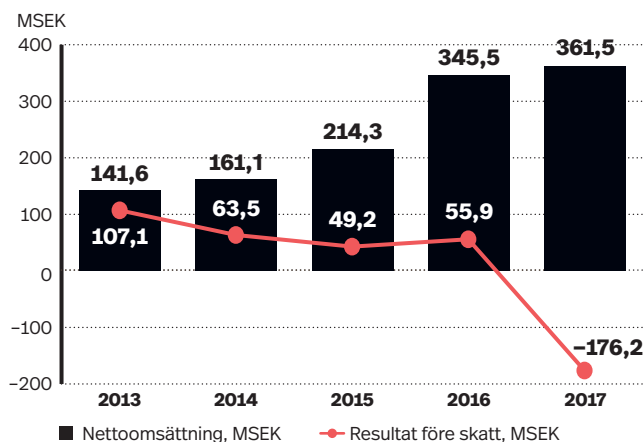
Ägare	Innehav, %	Röster, %
Bo Andersson Klint ¹⁾	7,93	24,30
Försäkringsbolaget Avanza Pension	8,18	6,26
Swedbank Robur ²⁾	14,81	6,24
Smilegate Holdings Inc.	3,17	5,05
Första AP-fonden	10,92	4,18
CBLDN-BFCM FULLTX, third party asset	1,06	1,98
Michael Hjorth ³⁾	0,75	1,96
Nordnet Pensionsförsäkring AB	1,49	1,30
CBNY-National Financial Services II	1,03	1,13
Viktor Vallin	0,30	1,10
Övriga	50,36	46,50
Totalt	100,00	100,00

¹⁾ Direkt och indirekt via Varvte AB.

²⁾ Swedbank Robur består av; Ny Teknik BTI, Småbolagsfond Sverige och Småbolagsfond Norden.

³⁾ Direkt och via Indian Nation Aktiebolag.

Omsättning och resultat 2013–2017



Den första Indilabs-titeln, Antisphere, lanseras på Steam för PC.



Förlagstiteln RAID: World War II lanseras för PC, PlayStation 4 och Xbox One. Mottagandet av spelet blev sämre än väntat.

Första trailer för det egenutvecklade spelet OVERKILL's The Walking Dead släpps.

JUL

AUG

SEP

OKT

NOV

DEC

2018

Huvudleverantör till nytt VR-center i Dubai gällande drift, installation och innehåll.



Acer övertar merparten av finansiering av samriskbolaget StarVR Corporation.

Notering på Nasdaq Stockholm inom segmentet Mid Cap.

Förvärvet av indiska produktionsbolaget Dhruva slutförs.



STARKT AVSLUT PÅ 2017 OCH HÖGA FÖRVÄNTNINGAR PÅ 2018

2017 var ett mycket händelserikt år där många viktiga milstolpar passerades. Vi fortsatte att bygga upp vår spelportfölj och vår VR-satsning tog fart. Nu ser vi fram emot 2018 och ett antal spännande lanseringar. Vi har redan lanserat PAYDAY 2 för Switch och VR och snart kommer mobilversionen. OVERKILLS's The Walking Dead kommer att bli vår största lansering hittills och jag kan bara konstatera att våra förväntningar på spelet är höga.

Fortsatt tillväxt

Vi avslutade 2017 med att för första gången någonsin omsätta över 100 miljoner kronor under årets sista kvartal, vilket lyfte nettoomsättningen för helåret med 5 procent till 361 miljoner kronor. PAYDAY 2 fortsatte att utvecklas bra och vår förlagstitel Dead by Daylight gick från klarhet till klarhet. RAID: World War II (RAID) som lanserades i september blev däremot en besvikelse för oss intäktsmässigt.

Vi gjorde två förvärv under året. I slutet av året slutförde vi förvärvet av det indiska produktionsbolaget Dhruva. Med sina över 320 medarbetare kommer Dhruva att fortsätta att självständigt leverera tjänster till den globala spelindustrin, och vi kommer att fortsätta att köpa deras tjänster. I juni köpte vi även Stockholmsbaserade Enterspace som i augusti tecknade avtal med EMAAR Entertainment om att bli huvudleverantör till ett helt nytt VR-center i Dubai Mall, som har över 80 miljoner besökare per år. En annan större händelse under året var att vi i oktober flyttade noteringen av aktien från First North till Nasdaq Stockholms huvudlista. Det är en kvalitetsstämpel för både oss som bolag men även för hela vår bransch.

Ett av världens mest spelade spel

PAYDAY 2 fortsätter att vara en högst relevant produkt och var under 2017 ett av de mest spelade spelen globalt på den digitala distributionsplattformen Steam. Efter årets slut lanserade vi PAYDAY 2 för Nintendos plattform Switch och i mitten av mars lanserade vi spelet för VR. PAYDAY 2 för VR är troligen världens innehållsmässigt största VR-spel. Baserat på det fortsatt stora intresset för PAYDAY har vi beslutat att förlänga utvecklingsperioden av PAYDAY 2 in i 2019 som en brygga till PAYDAY 3.

Dead by Daylight – ett fantastiskt förlagscase

I mars 2018 tecknade vi avtal med utvecklaren Behaviour om att sälja förlagsrättigheterna till Dead by Daylight. Affären innebär att vi accelererar kassaflödena från spelet och på så sätt frigör kapital för nya projekt. Dead by Daylight har varit en fantastiskt fin affär för Starbreeze. Vi investerade initialt 2 MUSD i spelutvecklingen och spelet har sedan lanseringen



Vi avslutade 2017 med att för första gången någonsin omsätta över 100 miljoner kronor under årets sista kvartal.

2016 sålt i över 3 miljoner exemplar vilket genererat cirka 345 MSEK i nettoomsättning. Nu avslutar vi partnerskapet med Behaviour på ett bra sätt och Dead by Daylight blir en ännu bättre affär för Starbreeze. Förutom att vi säkrar och snabbar upp våra intäkter från spelet slipper vi både vidareutvecklings- och marknadsföringsrelaterade kostnader. Vi räknar med att vinsten från spelet genom denna affär kommer att överskrida vår prognos för spelets återstående livslängd.

Fas tre i VR-satsningen

Under året har vi etablerat Starbreeze och StarVR som ledande varumärken inom VR och destinationsbaserad underhållning.

Vi är nu inne i fas tre i vår VR-satsning, där vi 2014 började med att bygga den tekniska plattformen i StarVR-headsetet. Under 2017 fortsatte vi att investera i destinationsbaserad VR för att nå det slutliga målet – att producera och distribuera spel och upplevelser för operatörer av destinationsbaserad VR som exempelvis nöjesparker och köpcentrum. Vi har investerat tid och resurser för att bygga upp VR-parken i Dubai och Stockholm som fullvärdiga concept stores för att visa hur vårt innehåll och StarVR:s headset kan samspela och därigenom skapa ett överlägset koncept. Den 1 mars 2018 var det äntligen dags att slå upp portarna till VR-parken i Dubai Mall. Vi är exalterade över att ha mer än 100 VR-stationer i det 7 000 kvadratmeter stora VR-centret, som troligen är världens största högkvalitativa inomhuspark för VR.

Vi är övertygade om att destinationsbaserad VR är den bästa affärsmodellen för VR för den breda massan i närtid. IMAX, SEGA och EMAAR är redan kunder till både Starbreeze och StarVR Corporation, ett kvitto på att vi är på rätt väg.

Samriskbolaget StarVR tar VR-headsetet till marknaden

I och med vårt senaste avtal övertar Acer större delen av finansieringen av samriskbolaget StarVR Corporation och vi kan därmed fokusera våra resurser till att producera innehåll. StarVR Corporation började redan i slutet av 2017 serietillverka den nuvarande versionen av headsetet för att möta efterfrågan från kunder som SEGA och VR-parken i Dubai. Nästa version av headsetet för en professionell kundbas kommer att presenteras av StarVR Corporation under året. Samriskbolaget ska arbeta vidare som en alltmer självständig organisation med huvudkontor i Taipei och



Den 2 oktober 2017 noterades Starbreeze på Nasdaq Stockholms huvudlista.

är nu godkända för att kunna ansöka om marknadsnotering i Taiwan – det första steget på väg mot målet om en IPO. Vi är överens med Acer om att en framtida notering skulle ge bolaget de bästa förutsättningarna för att bli en ledande aktör inom den globala VR-industrin.

Fokus på innehåll till VR

Genom våra publishingpartner inom VR fortsätter vi att komplettera vår katalog av innehåll för destinationsbaserad VR för att säkerställa utbudet för befintliga och nya kunder. VR-upplevelsen APEX från utvecklaren Lucky Hammers, som är en del av öppningserbjudandet i Dubai, visar den kunskap vi samlat på oss under åren och hur vi med rätt partner kan ta VR-innehåll till nya höjder.

Förstärker kassan

För lite mindre än ett år sedan tog vi beslutet att justera det utlovade datumet för lanseringen av OTWD från 2017 till 2018 för att säkerställa spelets kvalitet. Att försäljningen av RAID dessutom blev

sämre än väntat gjorde att vi fick behov att säkerställa finansieringen av vår befintliga affärsplan med cirka 75 miljoner kronor fram till lanseringen av OTWD. Den 25 januari 2018 genomförde vi därför framgångsrikt en riktad emission om cirka 238 miljoner kronor till ett antal svenska och internationella institutioner med Robur och Första AP-fonden i spetsen. Vi är väldigt glada över det förtroende både nya och existerande ägare visar oss. Vi gav även våra befintliga ägare möjlighet att under våren 2018 delta i en företrädesemission om 150 miljoner kronor. Efter kapitalanskaffningarna har vi de medel som behövs för att både exekvera på vår plan att nå intäkter om minst två miljarder kronor år 2020 och tillvarata ett antal affärsmöjligheter som vi tror kommer att skapa betydande värde för våra ägare. Bland annat kommer vi utöka marknadsföringskampanjen för OTWD, förlänga utvecklingsperioden av PAYDAY 2 till 2019 och accelerera produktionsplanen för PAYDAY 3. Dessutom är jag väldigt glad över att vi nu kunnat teckna avtal kring

förslagsprojektet 10 Crowns som utvecklas av några av de främsta hjärnorna bakom Civilization IV och Civilization V.

2018 tillhör The Walking Dead

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

Let's do this!

Bo Andersson Klint
Vd Starbreeze



MARKNAD

Marknad

GLOBAL MARKNAD DÄR TILLVÄXT DRIVS AV NYA PLATTFORMAR OCH KONSUMTIONSMÖNSTER

Starbreeze är verksamt på den globala spelmarknaden och utvecklar spel främst för PC och konsol, men även till andra plattformar som VR och mobil. De egenutvecklade spelen riktar sig främst till hardcore-spelare med fokus på bolagets kärngenre co-op förstapersonsskjutare.

Starbreeze säljer sina produkter via distributörer/plattformsägare (exempelvis Steam, och 505 Games). Av försäljningen stod Nordamerika för cirka 74 procent av intäkterna under 2017 och cirka 73 procent under 2016. Europa stod för cirka 18 procent av intäkterna under 2017 och cirka 27 procent under 2016. Asien stod för cirka 8 procent av intäkterna under 2017 jämfört med 0 procent under 2016.

Starbreeze slutkunder, det vill säga de som använder bolagets spel, finns över hela världen. I diagrammet nedan framgår från vilka regioner spelarna på bolagets största digitala distributionsplattform Steam kommer från.

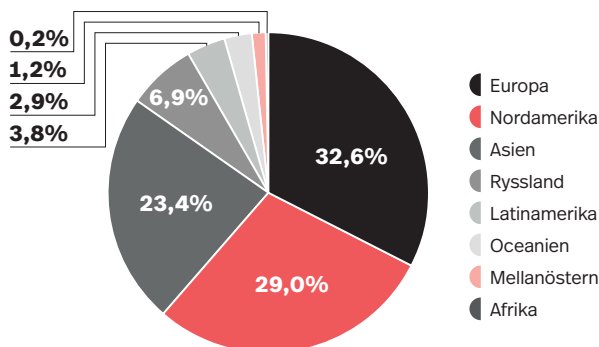
Den globala spelmarknaden¹⁾ är under stark tillväxt med en förväntad årlig tillväxt om 6 procent under perioden 2016–2020.²⁾

Marknadstillväxten drivs bland annat av ökad penetration inom vissa målgrupper, såsom fler kvinnliga och äldre spelare, teknikutveckling av hård- och mjukvara inom exempelvis VR samt nya konsumtionsmönster där sociala plattformar som YouTube och Twitch har en central roll.

Spelmarknaden delas i detta avsnitt in i tre kategorier; konsolspel, PC-spel och mobilspel. Den kommersiella marknaden för VR är fortfarande begränsad, men den framtida tillväxten förväntas vara stark. VR är redan en del av konsol-, PC- och mobilmarknaden, med VR-headset tillgängliga på marknaden för alla tre segment.³⁾ På följande sidor bryts den globala marknaden ned i ett antal geografiska marknader med beskrivning av marknadsförutsättningarna för de olika kategorierna.

¹⁾ Den globala marknaden för PC-, konsol- och mobilspel (inkluderar ej spel i form av vadslagning och casino).
²⁾ Newzoo – 2017 Global Games Market Report: Trends, insights, and projections toward 2020.

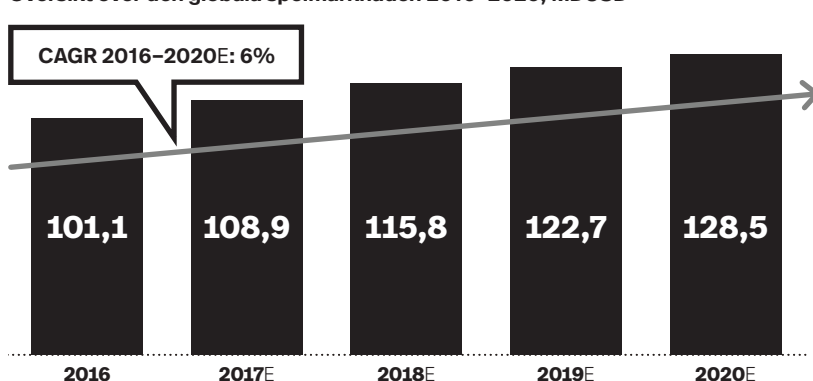
Fördelning av Starbreeze intäkter från Steam per region, 2017



Den globala spelmarknadens storlek och tillväxt

Den globala spelmarknaden omsatte 109 MDUSD under 2017 med en tillväxt på 8 procent jämfört med året innan. Tillväxten inom spelmarknaden förväntas fortsatt vara stark med en beräknad årlig tillväxt om 6 procent under perioden mellan 2016 och 2020. 2020 uppskattas marknaden omsätta 128 MDUSD.

Översikt över den globala spelmarknaden 2016–2020, MDUSD⁴⁾



Geografisk uppdelning av den globala spelmarknaden

Den största delen av Starbreeze försäljning sker digitalt via plattformen Steam¹⁾, vilket gör att betydelsen av fysiska distributionskanaler har minskat och möjligheten att nå ut till en bredare geografisk kundbas har ökat. Starbreeze spel används främst av spelare i Nordamerika och Europa. Asien och Stillahavsområdet är en stor och starkt växande marknad inom spel, vilket gör den relevant för Starbreeze.

Storlek och tillväxt i olika geografiska områden

Asien och Stillahavsområdet är den största geografiska marknaden med över en miljard spelare²⁾ och en marknadsandel på 47 procent av den globala spelmarknaden 2017. Mellan 2016 och 2017 växte denna marknad med 9 procent och under 2017 kom 55 procent av den globala tillväxten från Asien och Stillahavsområdet. Generellt sett är tillväxten högre på marknader med en låg andel befintliga spelare. Trots storleken på marknaden i Asien och Stillahavsområdet är endast 28 procent av befolkningen spelare.

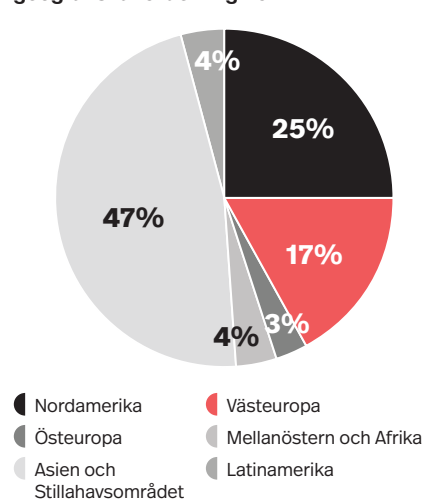
Nordamerika utgör totalt 24 procent av den globala spelmarknaden. Tillväxten mellan 2016 och 2017 var 8 procent och andelen av befolkningen som spelade var 50 procent.

Den europeiska marknaden utgör 20 procent av den globala spelmarknaden. Marknaden växte med 5 procent mellan 2016 och 2017 och andelen som spelade var 45 procent.

Spelintäkter per capita varierar stort mellan de geografiska områdena där Nordamerika i snitt spenderade 74 USD per person under 2017 i jämförelse med 46 USD per person i Västeuropa och 10 USD respektive 13 USD i Östeuropa respektive Asien och Stillahavsområdet.

PC- och konsolspel har en starkare ställning i västvärlden där spelare i större utsträckning är intresserade av Hardcore-spel jämfört med Asien och Stillahavsområdet. Mobilspel har en betydligt starkare ställning i Asien och Stillahavsområdet än i västvärlden. Det förklaras bland annat av att intäktsmodellen för mobilspel ofta baseras på köp inne i spelen jämfört med

Översikt över den globala spelmarknadens geografiska fördelning 2017⁴⁾



de högre engångspriserna som vanligtvis betalas inom PC- och konsolsegmenten. Bolaget bedömer att MMO³⁾-spel, som ingår i kategorin Hardcore-spel, har en starkare ställning i Asien och Stillahavsområdet än i västvärlden då den typen av spel ofta baseras på köp inne i spelen likt mobilspel.

Marknadsdata per geografisk region, 2017⁴⁾

	Spelintäkter, MDUSD	Tillväxt 2016–2017, %	Antal spelare, miljoner	Andel som spelar, %	Spelintäkter per capita, USD ⁵⁾
Asien och Stillahavsområdet	51	9	1 145	28	13
Nordamerika	27	4	180	50	74
Västeuropa	19	5	188	46	46
Latinamerika	4	14	206	32	7
Mellanöstern och Afrika	4	25	336	20	2
Östeuropa	3	9	155	44	10
Totalt	109	8	2 210	30	15

¹⁾ En digital distributionsplattform som drivs av Valve Corporation.

²⁾ Spelare definierat av Newzoo som en person som indikerat att den spelar digitala spel av något slag. <https://newzoo.com/solutions/consumer-insights/gamers/methodology>.

³⁾ MMO: Massive Multiplayer Online-spel är spel som spelas av ett stort antal spelare samtidigt, ofta online.

⁴⁾ Newzoo – 2017 Global Games Market Report: Trends, insights, and projections toward 2020.

⁵⁾ Spelintäkter per capita är beräknat som totala uppskattade spelintäkter i spelindustrin inom respektive geografiskt område under 2017 dividerat med den totala populationen i respektive geografiskt område under 2017. Detta bör inte förväxlas med spelintäkter per spelare vilka är högre.

Den globala spelmarknaden per segment

Spelmarknaden kan översiktligt delas in i tre olika segment; konsolspel, PC-spel och mobilspel. Det finns tydliga skillnader mellan segmenten både vad gäller typiska intäktsmodeller och vilket segment som lockar vilken typ av spelare.

Inom spelindustrin brukar spelare delas in i två kategorier; Hardcore-spelare och Casual-spelare. De främsta skillnaderna mellan typen av spelare är hur mycket, hur ofta och på vilket sätt de spelar. Grupperna är även generellt villiga att betala olika mycket för ett spel. Hardcore-spelare är generellt mer tekniskt kunniga och spelar på de mest kraftfulla och uppdaterade datorerna eller konsolerna. De är villiga att betala mer för ett spel och de spelar även ett spel under längre tid, vilket gör att de kräver större djup och komplexitet i upplevelsen. Deras engagemang i spelet sträcker sig även ofta utanför själva spelet. Hardcore-spelare har ofta karaktärsdraget att vara intresserade av nyheter och information kring spelet samt att diskutera spelet i olika forum och grupper såsom Steam-communityn⁶⁾ – egenskaper som Casual-spelare generellt saknar.

Konsolspel

Konsolspel definieras som spel som spelas på stationär eller handhållen konsol. Spelen kan köpas i både digital och fysisk form. Spel utvecklade till konsoler har normalt större produktionsbudget och längre produktionstid jämfört med

framförallt mobilspel. Dessa är faktorer som gör att konsolspel ofta riktar sig mot Hardcore-spelare. Segmentet utgjorde 31 procent av den totala spelmarknaden 2017 med intäkter på 34 MDUSD. Segmentet väntas ha en genomsnittlig årlig tillväxttakt på drygt 3 procent mellan 2016 och 2020. Under 2020 väntas intäkterna från konsolspel uppgå till 36 MDUSD. Starbreeze förväntar sig att tillväxten i segmentet främst kommer att komma från digital försäljning.

PC-spel

PC-spel innefattar alla spel som spelas på en PC och som är köpta i fysisk eller digital form. I kategorin ingår även så kallade MMO-spel. PC-spel riktar sig ofta till Hardcore-spelare. Den digitala försäljningen växer stadigt och under 2016 såldes 75 procent av alla PC-spel via den digitala distributionsplattformen Steam. Segmentet utgjorde 27 procent av den globala spelmarknaden 2017 med intäkter på 29 MDUSD. Segmentet väntas ha en genomsnittlig årlig tillväxttakt på drygt 2 procent mellan 2016 och 2020. 2020 väntas intäkterna från PC-spel/MMO uppgå till 28 MDUSD. Bolaget förväntar sig att nedgången i segmentet främst beror på minskad fysisk försäljning.

Mobilspel

Mobilspel definieras som spel som spelas på en mobil enhet som mobil eller surfplatta. Typen av spel som spelas på mobil-

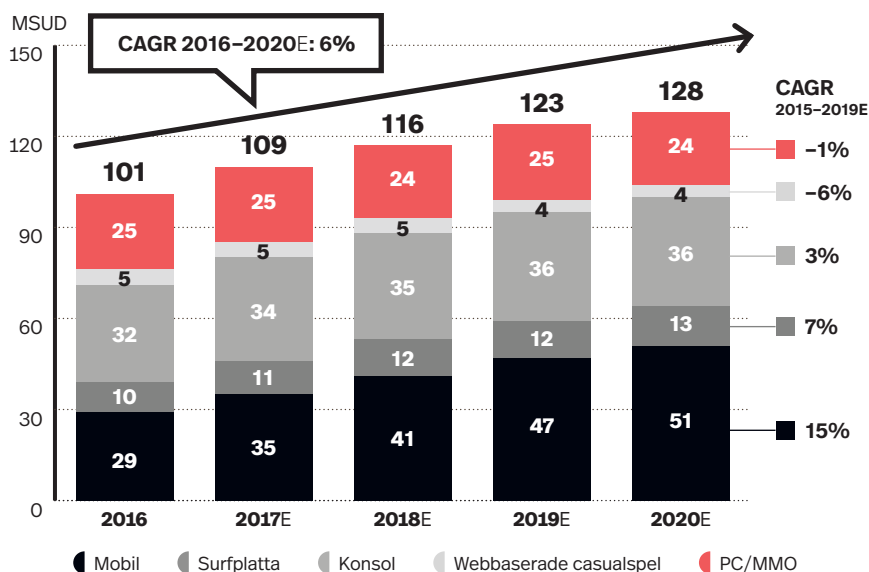
telefoner och surfplattor är ofta lika varandra, med kortare speltid och mindre omfattande handling än PC- och konsolspel. Det krävs generellt lägre utvecklingsbudget och kortare produktionstid för mobilspel än för spel utvecklade till PC och konsol. Spelens karaktär gör att målgruppen till mobilspel främst är Casual-spelare. Marknaden för mobilspel bygger uteslutande på digital distribution med plattformar som Appstore och Google Play.

Under 2016 genererade spel till mobiltelefoner och surfplattor 21 MDUSD i intäkter i Asien och Stillahavsområdet, motsvarande 45 procent av de totala spelintäkterna från området – på de nordamerikanska och europeiska marknaderna stod mobilspel för mindre än 30 procent av de totala spelintäkterna. Segmentet utgjorde 42 procent av den globala spelmarknaden 2017 med intäkter på 46 MDUSD. Under 2020 väntas de totala intäkterna uppgå till 64 MDUSD, till följd av en genomsnittlig årlig tillväxttakt på 14 procent.

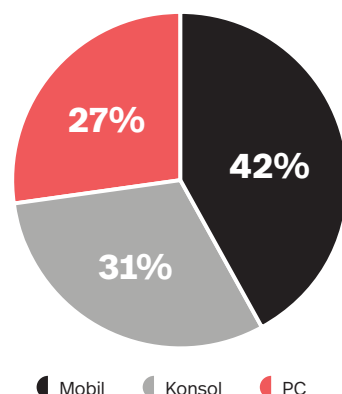
Övrigt

Webbaserade casual-spel är spel av enklare typ, med smal handling och låg komplexitet som spelas i webbläsaren. Under 2017 uppgick intäkterna inom segmentet till 5 MDUSD. Webbaserade casualspel väntas ha en negativ genomsnittlig årlig tillväxt på -6 procent mellan 2016 och 2020. Under 2020 väntas segmentet omsätta knappt 4 MDUSD.

Översikt över den globala spelmarknaden per segment⁷⁾



Den globala spelmarknadens intäktsfördelning per segment 2017⁸⁾



⁶⁾ Ett community är en form av social mötesplats på internet.

⁷⁾ Newzoo – 2017 Global Games Market Report: Trends, insights, and projections toward 2020.

⁸⁾ Newzoo – 2017 Global Games Market Report: Trends, insights, and projections toward 2020. I grafen redovisas kategorin surfplatta under "Mobil" samt webbaserade casual-spel och PC/MMO under "PC".

Intäktsmodeller

Intäktsmodellen för PC och konsolspel skiljer sig ofta åt från mobilspel, men även mellan PC- och konsolspel kan intäktsmodellen variera stort. Nedan beskrivs ett urval av de viktigaste intäktsmodellerna inom spelmarknaden.

Fullprisspel

De flesta spel till PC och konsol som riktar sig mot Hardcore-spelare är av typen fullprisspel. Med fullprisspel menas att spelen säljs till ett förhållandevis högt engångspris. En majoritet av intäkterna kommer i närtid efter spelsläppet, generellt inom ett år. Många fullprisspel vidareutvecklas efter spelsläpp för att generera tilläggsköp digitalt.

Tilläggsköp

Den ökade försäljningen av spel via digitala distributionskanaler ger möjligheter för kring- och tilläggsförsäljning

till fullprisspel. Tilläggspaket köps i syfte att ladda ned nytt innehåll eller uppgraderingar av redan lanserade spel, så kallade remasters. Starbreeze har lyckats förlänga livslängden på spel genom att kontinuerligt erbjuda uppdateringar och tilläggspaket som är framtagna baserade på analys av användardata och kommunikation med spel-communityn.

Prenumerations- och streamingspel

Möjligheten till prenumerations- och streamingspel har, likt för tilläggsköp, vuxit i takt med en ökad digital distribution. Intäktsmodellen är fortfarande relativt ny, men till exempel Sony har gått in på marknaden med PlayStation Now. Via PlayStation Now har spelare möjligheten att antingen, likt vid traditionell spelförsäljning, betala en summa per spel eller välja ett prenumerationssystem för att få tillgång till ett antal titlar på plattformen.

Free-to-play

Free-to-play är ett samlingsnamn för spel där hela eller delar av spelet är tillgängligt utan att spelaren behöver betala. Intäkterna kommer ofta från att spelaren behöver betala mindre summor för att till exempel låsa upp extra funktioner eller för att köpa digital valuta som kan användas i spelet. Det är även vanligt att spelen genererar intäkter från annonser. Mobilspel är vanligtvis av typen free-to-play, alternativt så har de ett i förhållande till PC- och konsolspel lågt inköpspris. Free-to-play kräver en återkommande kundbas som genomför betalningar eller nås av annonserna i spelet för att spelet ska generera intäkter, därför krävs ofta löpande investeringar i marknadsföring och kampanjer för att bibehålla kundbasen.

Spelbranschens värdekedja

Utvecklare

Spelutvecklare är ansvariga för processen att skapa spel. Sammansättningen av spelutvecklarteam varierar stort beroende på typen av spel som ska utvecklas och teamen kan bestå av allt från några få upp till flera hundra utvecklare med olika specialistkompetenser. Spelutvecklare brukar delas in i två olika kategorier beroende på om de ägs av en förläggare eller inte. Utvecklare som ägs av en förläggare benämns som interna utvecklare medan övriga utvecklare benämns som oberoende utvecklare.

De senaste åren har branschen förändrats i och med att flera nya plattformar för speldistribution har tillkommit och vuxit kraftigt (såsom Steam, Xbox Live och PlayStation Store). Det har ökat möjligheterna för spelutvecklare att själva ge ut sina spel utan att behöva vända sig till en förläggare.

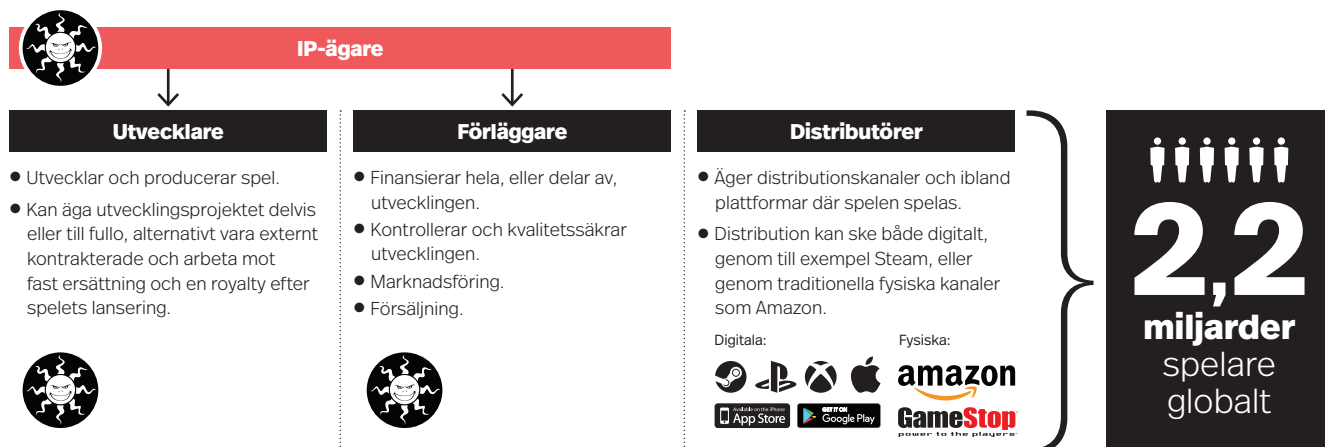
Förläggare

Förläggarens roll är bland annat att kommersialisera spelidéer och ta ett helhetsansvar för produkten. Detta kan ske genom att helt eller delvis finansiera spelutveck-

lingsprojekt, övervaka produktionen, kvalitetskontrollera, anpassa produkten samt ofta även distribuera och marknadsföra det färdiga spelet till återförsäljare.

Rättigheterna till spelet ägs ofta av förläggaren, medan utvecklingen och produktionen genomförs av oberoende spelutvecklare eller av förläggarens interna spelutvecklingsstudios. I vissa fall kan förläggaren agera som endast distributör. Förläggaren ansvarar då för spelets lansering, marknadsföring och distribution medan rättigheterna fortfarande kan ägas av spelutvecklaren.

Spelbranschens värdekedja



Distributörer

Den sista aktören i värdekedjan innan spelet når slutkonsumenten är distributörer, eller återförsäljare, av spel. Distributörerna äger de kanaler som spelen säljs via och/eller de plattformar som spelen spelas på. Distributörer kan vara fysiska och/eller digitala. En betydande andel av spelen säljs fortfarande via traditionella återförsäljare, som Walmart, Amazon eller Gamestop, men en växande andel av spelen säljs via digitala kanaler, vilket till exempel inkluderar Sony och Microsofts plattformar för konsolspel.

Konsulter/Outsourcing

Ett större behov av flexibilitet och kontroll över personalsammansättningen hos utvecklare inom spelbranschen gör att det är vanligt att outsourca delar av ett spels utveckling. Spelutvecklaren behåller en mindre sammansättning av personal inom produktion och kreativ kompetens internt och outsourcar delar av utveck-

lingsprocessen till konsulter eller bolag som är specialiserade på vissa delar av ett spels utveckling och har som affärsmodell att vara underleverantör. Användningen av inhyrd personal i utvecklingsprocessen har blivit mindre central för Starbreeze i och med förvärvet av Dhruva.

Ägare av immateriella rättigheter (IP-ägare)

IP-ägare är de aktörer som äger varumärken på vilka spel är baserade. IP-ägare kan exempelvis vara spelutvecklare som äger rättigheterna till egenutvecklade spel, förläggare som förvärvat en portfölj av varumärken eller till exempel upphovsrättshavare till film- eller boktitlar på vilka spel baseras. Starbreeze är både själv IP-ägare och samarbetar med andra IP-ägare i flera spelutvecklingsprojekt.

Starbreeze roll i värdekedjan

Starbreeze är spelutvecklare och agerar förläggare åt både internt och externt

utvecklade spel. Starbreeze arbetar med utveckling, förläggning och marknadsföring av sina internt utvecklade spel. Spelen finns framför allt till försäljning via digitala kanaler, där plattformen Steam är störst. Bolaget har genom det egenutvecklade spelet PAYDAY 2 ett av världens största spel-communityn på Steam, där spelare interagerar med varandra och med bolaget. Denna plattform och den kunskap och erfarenhet som bolaget besitter har legat till grund för Publishing (Starbreeze förlagsverksamhet), där bolaget samarbetar med andra utvecklare för att hjälpa dem med spelpublicering genom finansiering, marknadsföring och distribution. Bolaget bedriver även ett antal initiativ för att skapa en plattform för underhållning inom den snabbt växande marknaden för VR med målet att bli en ledande leverantör av premiuminnehåll för VR.

Trender inom spelmarknaden

Spel med ett sammanhang

Under de senaste åren har streaming av spel växt i takt med ökad digital distribution och som en följd av att spelmarknaden växt och att det är enklare att sända via till exempel Twitch och YouTube. Nu har även traditionella mediebolag börjat intressera sig för framförallt E-sport, där man lättare kan nå ut till yngre målgrupper.¹⁾ 386 miljoner människor väntas 2017 att följa E-sport med en tillväxt mellan 2016 och 2017 om 20 procent¹⁾.

Bolaget bedömer att en stor del av dagens spelare är passionerade och lojala, med mycket idéer och förslag kring hur spelen kan utvecklas och utformas. Det är därför viktigt som spelutvecklare att finnas där spelarna befinner sig. Starbreeze satsar därför på att ha en nära kommunikation med fans framförallt på bolagets spel-community på Steam.

Bolagets bedömning är att spelare generellt ställer större krav på ett sammanhang där de kan diskutera, påverka och se på när andra spelar. Spelet har blivit en del i ett större sammanhang.

Mikrotransaktioner

Många populära spel erbjuder idag en ytterligare dimension av upplevelsen, genom att spelaren kan samla på till

exempel vapen eller kläder till sin karaktär. Dessa föremål vill spelaren kunna visa upp och handla med. Starbreeze har tidigare testat mikrotransaktioner i PAYDAY 2 och dragit lärdom av hur mikroekonomin kan fungera för framtida titlar.

Tekniska framsteg

Utvecklingen av konsolspel är starkt kopplad till den tekniska prestandan hos konsolerna som spelen utvecklas för. Normalt lanseras en ny konsol var sjunde år. Den senaste generationens konsoler på marknaden är Xbox One från Microsoft och PlayStation 4 från Sony, som båda lanserades under 2013. Både Sony och Microsoft har nyligen lanserat mer avancerade versioner av sina respektive konsoler. Den senaste generationens konsoler från Sony och Microsoft definierar under sin livscykel tekniska referensramar som spelutvecklare behöver förhålla sig till. Med nya konsoler och utvecklad teknik ökar möjligheterna, såväl som kraven, på spelutvecklare att leverera högkvalitativa spel.

För PC-spel finns inte samma tydliga livscykler att förhålla sig till då antalet PC-tillverkare är mycket större än antalet konsoltillverkare och det finns bättre möjligheter att uppgradera sin egen PC. Den

tekniska utvecklingen av PC-spel sker därför mer kontinuerligt och möjliggör allt mer avancerade spel.

VR

På spelmarknaden pågår ett ständigt arbete för att utveckla upplevelsen för slutkund. Intåget av VR på spelmarknaden har vidgat möjligheterna för att skapa upplevelser. Spelintäkterna från VR-spel är fortfarande begränsade, men med VR-enheter till spelkonsoler, PC och mobiler tillgängliga på marknaden förväntas intäkterna från VR-spel att växa inom varje spelsegment. En ytterligare trend vad gäller VR som bolaget ser är att destinationsbaserad VR är på framväxt och att ett ökande antal VR-center framöver kommer att efterfråga innehåll som är anpassat för storskaliga VR-upplevelser.

Konsolidering

Det pågår en konsolidering av spelbranschen, där de största aktörerna tar en allt större del av intäkterna på den globala spelmarknaden. 2016 uppgick de tio största spelbolagens intäkter till 54 MDUSD, vilket motsvarar 54 procent av den globala marknaden. De tio största bolagen visade en tillväxt, organisk och via förvärv, på 24 procent från 2015 till 2016.¹⁾

¹⁾Newzoo – 2017 Global Esports Market Report.

Konkurrenssituation

Starbreeze har en ständigt växande spelportfölj samtidigt som bolaget breddar sina titlar över olika spelsegment. Starbreeze har även spel på flera plattformar med stor geografisk spridning. Den bredare marknaden för Starbreeze gör att antalet företag som kan ses som konkurrenter växer. Bolaget har fortfarande starkast position på PC-spelmarknaden.

Inträdesbarriärerna är generellt högre på marknaden för PC- och konsolspel än för mobilspel då projekten ofta är mer omfattande och kräver mer resurser. Det har skett en konsolidering av förläggare på marknaden, vilket gjort att ett fåtal aktörer tagit stora marknadsandelar. Samtidigt har nya digitala plattformar skapat större möjligheter än tidigare för mindre aktörer att publicera speltitlar utan inblandning av de större förläggarna.

Spelmarknaden är global och bolaget har både små och stora aktörer som konkurrerar från flera olika regioner.

Starbreeze är även aktiv på mobilspelsmarknaden, med titeln PAYDAY: Crime War under utveckling. Marknaden kännetecknas generellt av lägre inträdesbarriärer då spelen är enklare och inte kräver lika omfattande utvecklingsprojekt. Inom mobilsegmentet finns ett antal större aktörer med flera framgångsrika titlar, såsom Tencent och King Digital Entertainment plc. Det finns även många mindre utvecklare som har en eller ett fåtal framgångsrika titlar.

Jämförbara bolag

Starbreeze som verkar på den globala spelmarknaden konkurrerar mot andra utvecklare och förläggare av spel, och även

mot andra aktörer inom underhållningsindustrin. För Starbreeze är förmågan att skapa spännande och unika upplevelser för att attrahera slutanvändare central.

Starbreeze verksamhetsbredd gör det svårt att hitta direkt jämförbara bolag. Bolaget kan dock till viss del jämföras både med framgångsrika mindre spelstudios, så som Paradox, IO Games och Remedy, och med förläggare som distribuerar fåtal stora speltitlar, så som Telltale och City Project, samt även stora globala förläggare av spel som Nintendo och Konami från Asien respektive Activision-Blizzard, Electronics Arts, Take-Two och Ubisoft från Europa och USA.

Virtual Reality

VR och Augmented Reality ("AR")²⁾ är två olika principer som har olika Head-Mounted Displays ("HMD:s")³⁾ som visar en virtuell eller modifierad omvärld. Vid användning av VR-headset kan användaren inte se igenom displayen, utan enbart uppleva omgivningen som visas på displayen. Displayen på ett AR-headset är istället transparent, där användaren ser den verkliga världen med olika modifieringar. När tekniken för VR utvecklas finns fler potentiella marknadsområden utöver spelmarknaden. VR kan till exempel komma att förändra sättet man går på en bostadsvisning eller hur man träffar sin läkare.

Den tekniska utvecklingen av PC, konsoler och mobiltelefoner är avgörande för att kvaliteten på VR ska nå en tillräckligt hög nivå, då det för närvarande krävs bland annat stor datorkapacitet samt högupplösta skärmar för en VR-upplevelse av högre kvalitet. 2016 var marknaden för VR betydligt mindre än för spel, men det sker stora investeringar och snabb utveckling

inom området. JPMorgan⁴⁾ uppskattar att marknaden för HMD:s kommer att växa med 52 procent årligen under perioden 2016–2020. 2016 var den beräknade omsättningen för HMD:s 2 543 MUSD och marknaden förväntas växa till 13 511 MUSD under 2020.

Den tekniska utvecklingen inom VR och AR möjliggör fler segment. Utöver spel förväntas VR och AR bland annat att utgöra en del av marknaden för exempelvis live-event, videounderhållning, bostadsvisningar, handel och hälsovård.

Goldman Sachs estimerar att mjukvarumarknaden för HMD:s kommer att omsätta 13,1 MDUSD under 2020, varav 6,9 MDUSD kommer från spelmarknaden.⁵⁾ Goldman Sachs prognostiserar fortsatt stark tillväxt och uppskattar att hårdvara och mjukvara kopplat till VR och AR kommer att omsätta hela 80 MDUSD år 2025, varav 11,6 MDUSD kommer från spelmarknaden⁵⁾.

Destinationsbaserad VR

Destinationsbaserad VR är ett segment inom Virtual Reality där användaren besöker ett VR-center utanför hemmet för att ta del av VR-upplevelser som kan vara både för en eller flera personer. Typen av upplevelse inom destinationsbaserad VR kan variera i flera parametrar som till exempel antal deltagare, tid och pris. Starbreeze ser att destinationsbaserad VR är på framväxt och att ett ökande antal VR-center framöver kommer att efterfråga innehåll som är anpassat för storskaliga VR-upplevelser. Greenlight Insights⁶⁾ estimerar att marknaden för destinationsbaserad VR som innefattar hårdvara, mjukvara, innehåll och relaterade tjänster, kommer växa med 50 procent årligen under perioden 2017–2021. 2017 var den beräknade omsättningen för destinationsbaserad VR 240 MUSD och marknaden förväntas växa till 1 200 MUSD under 2021.

¹⁾ Van Deelen, Vincant (23 mars 2017). "Game revenues of top 25 public companies up 17% in 2016, top 10 take more than half global market". Newzoo. <https://newzoo.com/insights/articles/game-revenues-of-top-25-public-companies-up-17-in-2016>.

²⁾ Förstärkt verklighet (eller augmented reality, AR) är en direkt eller indirekt betraktelse av en fysisk, verklighetstrogen miljö vars element förstärks eller kompletteras med datorgenererade sinnesintryck.

³⁾ Head-Mounted Displays (förkortas HMD), är en bildskärm som bärs på huvudet eller är en del av en hjälm som har en eller flera bildskärmar framför ögonen.

⁴⁾ JPMorgan – Virtual Reality: From virtual to reality, 2016.

⁵⁾ Goldman Sachs – Virtual & Augmented Reality: Understanding the race for the next computing platform, 2016.

⁶⁾ Location-Based VR entertainment Market Report, 2017-07-12, Greenlight Insights.

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



Historik

FRÅN UPPDRAGSUTVECKLING TILL EGEN UTVECKLING OCH FÖRLAG

Starbreeze bildades 1998 och var en av Europas första spelutvecklingsstudios. Starbreeze har sedan dess byggt ett starkt renommé genom ett antal framgångsrika speltitlar och sedan 2013 har bolaget genomgått stora förändringar inom organisationen för att anpassa verksamheten till sin nya affärsmodell. Förändringsarbetet för den nuvarande affärsmodellen inkluderar främst bildandet av en förlagsverksamhet, investeringar i VR och partnerskap med externa aktörer. Här följer de viktigaste milstolparna i Starbreeze historia.

1998

Bildande av Starbreeze Studios

Spelutvecklingsstudio bildas, vilket gör Starbreeze till en av de första spelutvecklarna i Europa.

2003–2004

Personalnedskärningar som följd av konkurs för storkund

Swing Entertainment, en av Starbreeze dåvarande största kunder, sätts 2003 i konkurs samtidigt som bolaget inte erhåller några nya stora utvecklingsuppdrag som ersätter de förlorade intäkterna. Bolaget hamnar i en kris som leder till en nystart av verksamheten, där delar av ledningsgruppen byts ut.

2008–2010

Nedlagda projekt i spåren av finanskrisen

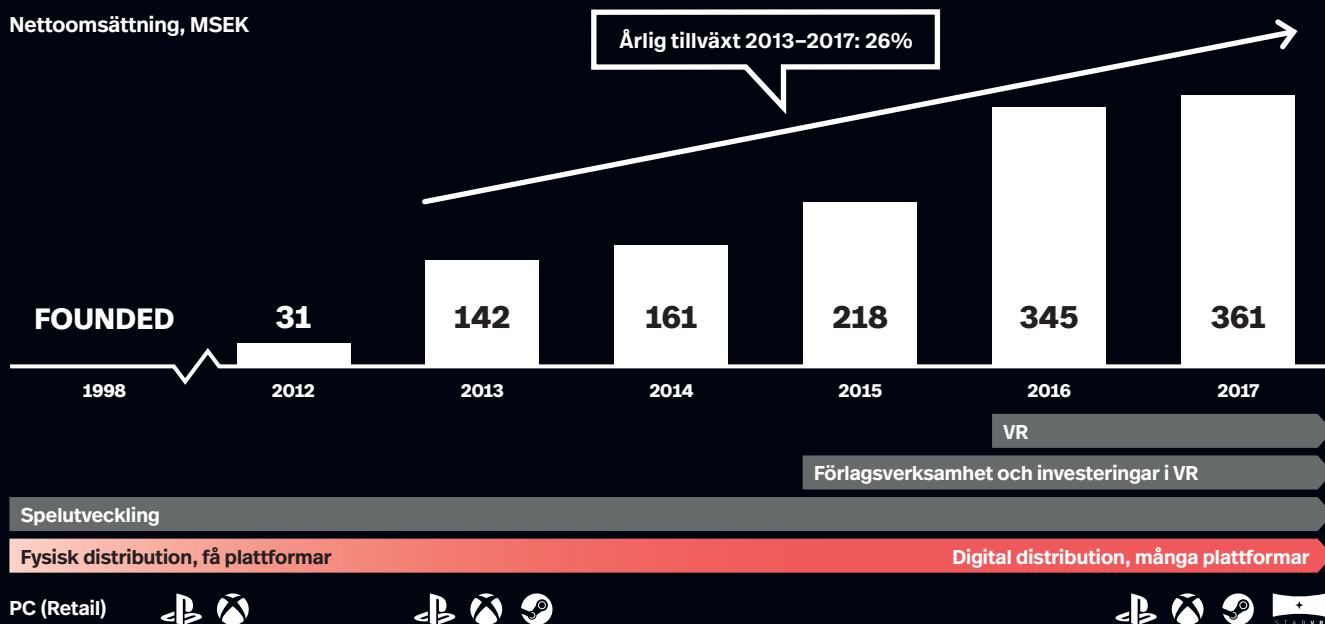
Spelbranschen genomgår en omfattande strukturomvandling till följd av finanskrisen, där den tidigare överkapaciteten av spelutveckling på marknaden skalas ned kraftigt. Bolaget klarar sig, jämfört med andra aktörer på marknaden, förhållandevis bra, men drabbas bland annat av ett nedlagt spelprojekt tillsammans med EA.

2013–2014

Viktiga spelsläpp och förvärv samt notering på First North

Under perioden 2013–2014 släppte bolaget speltitlarna PAYDAY 2 och Brothers: A Tale of Two Sons. PAYDAY 2 har sedan spelsläppet varit en viktig intäktskälla. Under perioden genomförde Starbreeze även förvärvet av Geminose Inc. samt inledde spelutvecklingen av OVERKILL's The Walking Dead. I maj 2014 noterades bolaget på First North.

Nettoomsättning, MSEK



1998

1999

2000

2001

2002

2003

2004

2005

2006

2007

2008

2009

2010

2011

2012

2013

2014

2015

2016

2017

2018

2000

Samgående med O3 Games och notering på AktieTorget

Under 2000 går Starbreeze Studios och O3 Games samman. I och med samgåendet blir Starbreeze noterat på handelsplatsen AktieTorget.

2007

Spelsläpp av The Darkness

Det egenutvecklade spelet The Darkness släpps och går in som listetta i USA. Spelet möts av positiva recensioner, något som bringar uppmärksamhet till bolaget och underlättar rekryteringen av medarbetare när bolaget satsar på att växa.

2012

Förvärv av OVERKILL Software

Starbreeze förvärvar spelutvecklingsstudion OVERKILL. I och med förvärvet flyttar verksamheten från Uppsala till Stockholm och OVERKILL's vd Bo Andersson Klint blir ny vd i Starbreeze. Bolaget får genom förvärvet tillgång till OVERKILL's varumärke PAYDAY.

2015

Initiering av Project StarVR och inledd förlagsverksamhet

Under 2015 förvärvade Starbreeze det Parisbaserade företaget InfnitEye samt meddelade att bolaget inlett projektet StarVR med utveckling av StarVR HMD¹⁾. Under 2015 inledde dessutom bolaget ett samarbete med Tobii om ögonstyrd VR-teknologi samt etablerade affärsområdet Publishing. Samma år förvärvade Starbreeze spelmotorn Valhalla. Under 2015 ingick även bolaget ett nytt samarbetsavtal med 505 Games avseende fortsatt stöd för utveckling av PAYDAY 2.

2016

Flera strategiska partnerskap och destinationsbaserad VR

Under 2016 inledde bolaget ett strategiskt samarbete med Smilegate som ger möjligheten att lansera Starbreeze speltitlar på den asiatiska spelmarknaden via Smilegates plattform. Under året offentliggjordes Acer som produktionspartner för utvecklingen av VR-headset inom projektet StarVR.

Under året lanserades även spelet Dead by Daylight, där Starbreeze agerar förläggare åt en extern spelstudio och bolaget förvärvade det franska VR- och AR-bolaget ePawn.

Dessutom blev Första AP-fonden storägare i bolaget, både Acer och Smilegate gjorde signifikanta investeringar i bolaget samt Starbreeze förvärvade utestående rättigheter till PAYDAY av 505 Games.

2017

Förvärv av Enterspace och Dhruva

Den 30 juni 2017 slutförde Starbreeze förvärvet av det svenska destinationsbaserade VR-företaget Enterspace. I december 2017 slutförde Starbreeze även förvärvet av det indiska produktionsbolaget Dhruva. Den 2 oktober 2017 upptogs Starbreeze aktier till handel på Nasdaq Stockholm. Under 2017 tecknades avtal om de två större förlagsprojekten Psychonauts 2 och System Shock 3.

2018

Riktad nyemission

Den 25 januari 2018 genomfördes en riktad nyemission till svenska och internationella investerare som tillförde bolaget cirka 238 MSEK. I februari tecknades avtal om förlagsprojektet 10 Crowns. I mars öppnade VR-parken i Dubai Mall där Starbreeze är huvudleverantör och Starbreeze sålde förlagsrättigheterna till Dead by Daylight till Behaviour för 16 MUSD.

VISION, MÅL OCH STRATEGI

Vision: Starbreeze vision är att vara en ledande aktör inom underhållningsindustrin genom att skapa upplevelser i världsklass.

Affärsidé

Starbreeze utvecklar spel och upplevelser baserade på egna och andras rättigheter i egen regi och i samarbete med ledande spelförläggare. Starbreeze når framgång genom att skapa spännande, roliga och engagerande spelupplevelser framför grafiska mästerverk. Vi lyckas med detta genom att värdera, utveckla och utmana både våra spelare och medarbetare.

Finansiella mål

Nettoomsättning

Starbreeze mål är att nå intäkter om minst 2 miljarder kronor år 2020.

Den betydande tillväxten kommer primärt vara driven av bolagets stora egenutvecklade speltitlar. Därtill ser styrelsen stor tillväxtpotential i fortsatt breddning av spelportföljen inom både Starbreeze Games och Publishing, ett ökat antal distributionskanaler, nya plattformar som VR och nya geografiska marknader.

Lönsamhet

Starbreeze mål är att generera ett positivt EBITDA-resultat för fjärde kvartalet 2018 och sedan på årsbasis för varje efterföljande räkenskapsår. En signifikant ökad lönsamhet förväntas i samband med framtida spelsläpp då Starbreeze affärsmodell är skalbar i flera dimensioner och kostnadsbasen relativt konstant vid ökade intäkter.

Utdelningspolicy

Styrelsen har inte för avsikt att föreslå utdelningar under de närmaste åren, utan avser istället att använda det kassaflöde som genereras för att finansiera fortsatt utveckling och tillväxt av verksamheten. Starbreeze långsiktiga policy för utdelning är att dela ut 50 procent av nettovinsten efter skatt från föregående räkenskapsår.

Affärsstrategi

För att uppnå sina finansiella mål har Starbreeze en affärsstrategi enligt vad som anges nedan:

Vara en ledande aktör inom egenutvecklade spel

Starbreeze ska fortsätta vara en ledande aktör inom utveckling av speltitlar i egen regi. Bolagets huvudfokus är spel som baseras på egna IP-rättigheter men utvecklar även spel i egen regi där rättigheterna delvis ägs av andra. Bolagets huvudfokus är att utveckla hardcore actionspel av typen co-op och förstapersonsskjutare, i första hand för PC och konsol. Inom affärsområdet Starbreeze Games fokuserar bolaget på större spel med längre utvecklingstid och med handling som på ett naturligt sätt möjliggör för kontinuerliga släpp av produktuppdateringar under

spelets livstid. Starbreeze fokus kommer därför vara att säkerställa att bolaget har en organisation med kapacitet för att fortsätta utveckla dels stora speltitlar och dels hantera en jämn ström av nytt innehåll till marknaden och på så sätt förlänga livslängden för befintliga och framtida speltitlar.

Driva tillväxt i befintlig spelportfölj

Starbreeze fokuserar medvetet på att förlänga livstiden och spelintäkterna för sina spel. I utvecklingen av produkterna fokuserar bolaget på att i hög och jämn takt utveckla nytt innehåll som släpps till marknaden som produktuppdateringar (så kallade DLC:s), i både betald och kostnadsfri form, för att bibehålla intresset, förnya upplevelsen och öka populariteten för spelet. Bolaget har bevisat sin förmåga

att släppa tilläggs paket på ett framgångsrikt sätt genom PAYDAY 2, där Starbreeze har släppt över 170 betal- och gratisuppdateringar som har förlängt livslängden och genererat väsentliga intäkter för bolaget i över fyra år. Starbreeze arbetar aktivt med att bygga och bibehålla ett dedikerat spelarcommunity, till exempel via Steam för PAYDAY 2, i syfte att utan ökade marknadsföringskostnader knyta användare till spelet, öka lojaliteten och möjliggöra "cross-promotion" av bolagets övriga speltitlar för befintliga användare. PAYDAY 2 har Steams största community med över 5,5 miljoner medlemmar. I tillägg fokuserar bolaget på att nå ut till fler spelare genom att kontinuerligt vidareutveckla spel och göra dessa kompatibla på fler plattformar och distributionskanaler för bolagets existerande och nya marknader.

Få spelportföljen att växa genom förlagsverksamheten

Starbreeze ska fortsätta att expandera spelportföljen inom förlagsverksamheten. För externt utvecklade spel ser bolaget positiva effekter från ökad skalbarhet genom en lägre risk per spel i utvecklingsfasen och en minskad resursåtgång per spel, samtidigt som bolaget kan släppa fler spel till marknaden parallellt och därmed kunna erbjuda en relevant spelportfölj till samtliga plattformsägare. Fokus är att komplettera portföljen av egenutvecklade spel med spel av varierande storlek och där möjlighet finns att ta avsteg från bolagets kärngenre, men där Starbreeze modell med frekventa uppdateringar och organisk marknadsföring kan anpassas och utnyttjas. Bolaget har historiskt varit, och kommer fortsätta att vara, flexibla gällande finansieringsupplägg och hantering av IP-rättigheter i syfte att expandera spelportföljen. Bolaget bedömer att möjligheten att attrahera externa spelstudios och IP-ägare till Starbreeze förläggarpattform är god på grund av sin djupa kunskap inom spelutveckling, sitt goda renommé och globala nätverk.

Etablering på nya plattformar och geografier för befintlig spelportfölj

Bolaget ser möjligheter att ytterligare öka intäkterna genom att med befintliga spel gå in på nya plattformar och i nya geografier och utvärderar kontinuerligt nya möjligheter som dyker upp. Bolaget avser att ta sig in på mobilmarknaden med framgångsrika IP:n från sin växande spelportfölj. Genom att använda PAYDAY 2 med ett stort antal användare ser bolaget en möjlighet att fortsätta att hålla marknadsföringskostnaderna låga samtidigt som bolaget kan attrahera mobilanvändare inom sin befintliga användarbas. I tillägg avser bolaget expandera sin geografiska närvaro genom att gå in på den asiatiska marknaden. Steget in i Asien kommer primärt att ske genom spel där Starbreeze äger IP-rättigheterna och genom att ingå partnerskap med en eller flera aktörer med stark kännedom om de lokala marknaderna som kan optimera distributionen.

Content is King även inom VR

De senaste åren har Starbreeze drivit ett antal initiativ för att skapa en platt-

form för underhållning inom den snabbt växande marknaden för VR. Dessa initiativ innefattar framförallt utvecklingen av det förstklassiga StarVR HMD, som riktar sig mot den professionella marknaden med företagskunder samt VR-center i arkadliknande miljöer. För Starbreeze är destinationsbaserad VR nyckeln i bolagets VR-strategi och bolaget ser stora möjligheter med VR-arkader som ger användaren tillgång till premiumupplevelser inom VR. Den VR-park i Dubai Mall som öppnade den 1 mars 2018 ska fungera som flaggskepp och plattform för vidare affärer. Inom destinationsbaserad VR är Starbreeze strategi att vara leverantör av premiuminnehåll och via samriskbolaget StarVR Corporation leverera förstaklassig VR-teknik.

I takt med att marknaden för spelunderhållning inom VR-området mognar har bolaget för avsikt att i större utsträckning utveckla spel, liksom andra angränsande premiumupplevelser för VR – både som förläggare och i egen regi, som primärt kommer att vara anpassade för StarVR HMD och destinationsbaserade VR-center. Bolaget har lanserat ett antal VR-upplevelser anpassade för storskalig VR och ambitionen är att på sikt göra fler av bolagets titlar tillgängliga i VR.

Strategiska samarbeten

Starbreeze har kontinuerligt investerat i strategiska samarbeten för utveckla sitt erbjudande. Dessa samarbetspartner är oftast ledande aktörer inom sina respektive marknader, så som Acer på hårdvarumarknaden och Smilegate på

den asiatiska spelmarknaden. Starbreeze använder dessa partner för att dra nytta av deras specialiserade kompetenser och affärsnätverk för att stärka bolagets erbjudande och få hävstång i den egna organisationen. Med sin starka ställning som utvecklare och förläggare av spel, sitt goda renommé på marknaden och globala nätverk, har Starbreeze ett positivt utgångsläge för att fortsätta ingå viktiga samarbeten i syfte att säkra kompetens, möjliggöra för Starbreeze att fokusera på kärnverksamheten och därmed öka bolagets intäkter med begränsade investeringar i egna resurser.

Starbreeze ställning på VR-området möjliggör för bolaget att tillsammans med finansiella och strategiska partner expandera denna verksamhet, där strategiska partner bland annat kan bidra med geografiskt kunnande.

Baserat på bolagets erfarenhet att göra strategiska förvärv och framgångsrikt integrera dessa i organisationen, så avser bolaget att även i framtiden utvärdera potentiella kompletterande förvärv för att stärka sin marknadsställning. Den globala underhållningsindustrin befinner sig i tillväxt, inte minst inom VR, och bolaget kan inte utesluta kompletterande förvärv av kompetens, teknik och geografisk närvaro. Bolagets tidigare förvärv omfattar bland annat Dhruva (Indien) och Enterspace (Sverige) under 2017, Nozon och Parallaxter (Belgien) och ePawn, nuvarande Starbreeze Paris (Frankrike) under 2016 och InfiniEye (Frankrike) under 2015.

Strategiska prioriteringar

Starbreeze har följande övergripande strategiska prioriteringar som genomsyrar bolagets organisation:

- Att bygga en flexibel produktionsanpassad organisation för att möjliggöra för kontinuerlig optimering inom respektive affärsområde.
- Att arbeta systematiskt för att öka marknadskännedomen om Starbreeze och dess produktportfölj för att ständigt förbättra val av inriktning, timing och projekt inom respektive affärsområde.
- Att vara agila inom både affärs-, teknik- och spelutveckling.
- Att skapa processer som gör att kreativa idéer kan växa och utvecklas till egna immateriella rättigheter.
- Att i egna spelproduktioner ge spelarna en inblick i skapandeprocessen med möjlighet till återkoppling, och att därmed öka spelarens engagemang för bolagets produkter.
- Att vara i framkant av utvecklingen av nya underhållningsplattformar som passar bolagets verksamhet.
- Att alla processer ska genomsyras av kostnadsmedvetenhet.



VERKSAMHETEN



Verksamheten

VI SKAPAR SPEL
OCH UPPLEVELSER
I VÄRLDSKLASS:

CONTENT IS KING

Starbreeze grundades 1998 och har sedan dess utvecklats till en väletablerad utvecklare och förläggare av dator- och tv-spel samt VR-produkter som riktar sig till en global marknad. Med kontor i Stockholm, Paris, Los Angeles, San Francisco, Barcelona, Bryssel, Luxemburg, Bangalore och Dehradun utvecklar Starbreeze högkvalitativa underhållningsprodukter baserade på egna och andras rättigheter i egen regi och i samarbete med externa spelutvecklare. Verksamheten är indelad i tre affärsområden: Starbreeze Games med egen spelutveckling, Publishing med förlagsverksamhet samt VR Tech & Operations med teknik-/mjukvaruutveckling inom VR och drift av VR-center.

STARBREEZE GAMES

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

Tidigare finansierades spelproduktionerna helt av externa förläggare. Vid nuvarande utveckling av helt eller delvis egenfinansierade spel erhåller bolaget en större del av de intäkter som spelen genererar. Egenutvecklade spel förläggs och distribueras av Starbreeze internt genom digitala plattformar och för spel som säljs genom fysisk distribution tecknas avtal med externa förläggare.

Starbreeze utvecklar spel till främst PC och konsol, men även till andra plattformar såsom VR och mobil. Starbreeze arbetar med välkända egna IP:n som Payday och andras IP:n som The Walking Dead och Crossfire. För att på bästa sätt utveckla spel med intressant innehåll och ständigt växande upplevelser består bolagets utvecklingsteam av en blandning av erfarna utvecklare och utvecklare i samma ålder som de flesta spelarna är i. I flertalet spelutvecklingsprojekt använder sig Starbreeze av outsourcing av specifika delar, men har alltid egna utvecklingsteam som kontrollerar och säkerställer att uppställda produktkrav uppfylls. Färdigutvecklade spel säljs normalt inom prisintervallet 299–699 kronor genom digitala distributionskanaler eller fysiska butiker som så kallade fullprisspel.

Efter att ett spel har lanserats är strategin att vara engagerad i spelet under en längre tid, enligt modellen Games As

A Service (GAAS). Det sker framförallt genom att fortsätta utveckla spelet och att skapa spel där communityt får vara med och påverka framtida inriktning. Starbreeze fokuserar därför på att utveckla spel med hög omspelbarhet och möjlighet att generera en stor spelarbas. Vidareutveckling av spel leder till både gratisuppdateringar samt uppdateringar som säljs till en mindre kostnad, så kallade tilläggsköp eller DLC. Läs mer om hur detta ser ut för PAYDAY 2 under "Hålla produkter vid liv: Fallstudie PAYDAY 2" på sida 30.



Som mest spelade över

247 000

spelare PAYDAY 2 samtidigt

under 2017. Det är en av de högsta noteringarna någonsin på Steam för samtliga spel som finns på plattformen.

Affärsmodell Starbreeze Games

Affärsmodellen bygger på GAAS-modellen, där målet är att kunna släppa tilläggspaket och uppdateringar under en lång tid efter lanseringen av spelet. På så sätt genereras intäkter under lång tid och IP:et växer. Något som i spelbranschen är oerhört värdefullt då detta ökar värdet på eventuella uppföljare till spelet.

Om IP:et ägs av Starbreeze och spelet har finansierats på egen hand erhåller Starbreeze alla intäkter efter att skatter och plattformsavgift har dragits av. Har spelet däremot finansierats av tredje part (fullt eller delvis) kommer de få en del av intäkterna i form av royalty. Om spelet är baserat på ett IP som Starbreeze inte äger får även IP-ägaren en del av intäkterna.

För egenfinansierade spel tas kostnader för distribution och marknadsföring av Starbreeze. I de fall det finns en medfinansör delas denna kostnad normalt lika. Bolaget har i normal fallet rätt att recoupa dessa kostnader innan intäktindelning med eventuell IP-ägare.

Illustrativ affärsmodell för Starbreeze Games

Exempel i USD	Digital försäljning	Fysisk försäljning
Försäljningspris per enhet	49,9	49,9
Moms, %	10	12
Kostnad per såld enhet, %	-	10
Distributionsavgifter, %	30	60
Starbreeze nettoomsättning	31,4	15,8

Eventuell intäktindelning till extern finansör eller extern IP-ägare tillkommer.

>15 miljoner

tittade på första OVERKILL'S The Walking Dead-trailern på Youtube och Facebook under första veckan.

PAYDAY 2 HAR

>5,5 miljoner

community-medlemmar

Händelser under 2017

2017

- Januari:**
Nytt kontor öppnas i Barcelona för projektledning av Starbreeze mobila initiativ.
- Februari:**
DLC:n John Wick släpps för PAYDAY 2.
- Maj:**
Starstream sänds på Twitch-TV.
- November:**
 - Beta-version av PAYDAY 2 släpps för VR.
 - DLC:n The Master Plan släpps för PAYDAY 2.
- December:**
 - PAYDAY-teamet släpper karaktärspaketet h3h3 med Youtubestjärnorna Ethan och Hila Klein.
 - DLC:n Reservoir Dogs släpps för PAYDAY 2.
 - Marknadsföringsstart för OVERKILL's The Walking Dead.

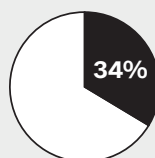
2018

2017 i siffror

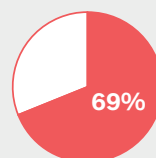
- Nettoomsättningen uppgick till 122,1 (162,4) MSEK, varav PAYDAY 2 stod för merparten. I 2016 års siffror ingår en engångseffekt om 19,9 MSEK hänförlig till återköpet av rättigheterna för PAYDAY.
- Under perioden aktiverades utvecklingskostnader om 148,2 (82,4) MSEK där ökningen främst är driven av högre aktivitet inom produktionen av OTWD och av spelprojektet Crossfire och mobilprojektet PAYDAY Crime War.
- Rörelseresultatet uppgick till -0,6 (85,5) MSEK. Rörelsekostnaderna ökade med 99,5 MSEK jämfört med föregående år främst drivet av högre aktivitet inom projektet OTWD samt att produktionen av spelprojektet Crossfire och mobilprojektet PAYDAY Crime War gått in en intensivare fas. Resultatet är också belastat med kostnader för valutakurseffekter om -17,6 (12,0) MSEK.

Nyckeltal

TSEK	2017	2016
Nettoomsättning	122 074	162 442
Aktiverat utvecklingsarbete	148 196	82 443
Övriga rörelseintäkter	-	11 977
Summa	270 270	256 862
Rörelsekostnader	-270 820	-171 328
Rörelseresultat	-550	85 534



Andel av nettoomsättning 2017



Andel av antal anställda

PUBLISHING

Affärsområdet Publishing består av Starbreeze förlagsverksamhet där Starbreeze agerar förläggare för spel som utvecklas av andra spelutvecklare.

Starbreeze erfarenhet inom spelutveckling har skapat ett nätverk och renommé på marknaden som ger bolaget en god position att även agera förlagspartner till andra spelutvecklare. Med sin erfarenhet från spelutveckling kan Starbreeze bidra med erfarenhet och kunskap i spelutvecklingsprojekt för att spelet ska bli så

framgångsrikt som möjligt, vilket gynnar både Starbreeze och partnern. Samarbeten sker med bolag som utvecklar spel av liknande karaktär som Starbreeze egna spel, där bolagets erfarenheter kommer till störst nytta. Spelutvecklaren får i normalfallet behålla hela eller stora delar av IP-rättigheterna.

Affärsmodell Publishing

Affärsmodellen inom Publishing är att identifiera studios och spelprojekt i världsklass för att sedan hjälpa spelutvecklare med att kvalitetssäkra spelet viktigaste komponenter, finansiera, marknadsföra, lansera och distribuera spel till PC, konsol, VR och mobil. Intäkterna delas med den externa utvecklaren efter att Starbreeze har erhållit sin initiala investering. Där en typisk förlagsaffär ger begränsade rättigheter till utvecklaren vill Starbreeze istället vara en katalysator för sin partner och dennes framgång. Affärsmodellen varierar, anpassad för investeringsstorleken, men tillåter alltid att spelstudio behåller del av ägandet till de intellektuella rättigheterna och får jämfört med en typisk förlagsaffär en större andel av intäkterna för att skapa rätt incitament.

Om spelet är baserat på en tredje parts IP som Starbreeze inte äger får även den IP-ägaren en del av intäkterna. Kostnader för distribution och marknadsföring

delas normalt lika mellan Starbreeze och den externa utvecklaren.

Starbreeze arbetar aktivt med att lära ut GAAS-modellen i förlagsprojekten, med målet är att släppa tilläggs paket och uppdateringar under en lång tid efter lanseringen av spelet. På så sätt genereras intäkter under lång tid och IP:et växer. Något som i spelbranschen är oerhört värdefullt då detta ökar värdet för eventuella uppföljare till spelet. I de fall GAAS-modellen appliceras finansierar vidareutvecklingen av spelet tillsammans med den externa utvecklaren, ofta med lika delar.

Fler än

3

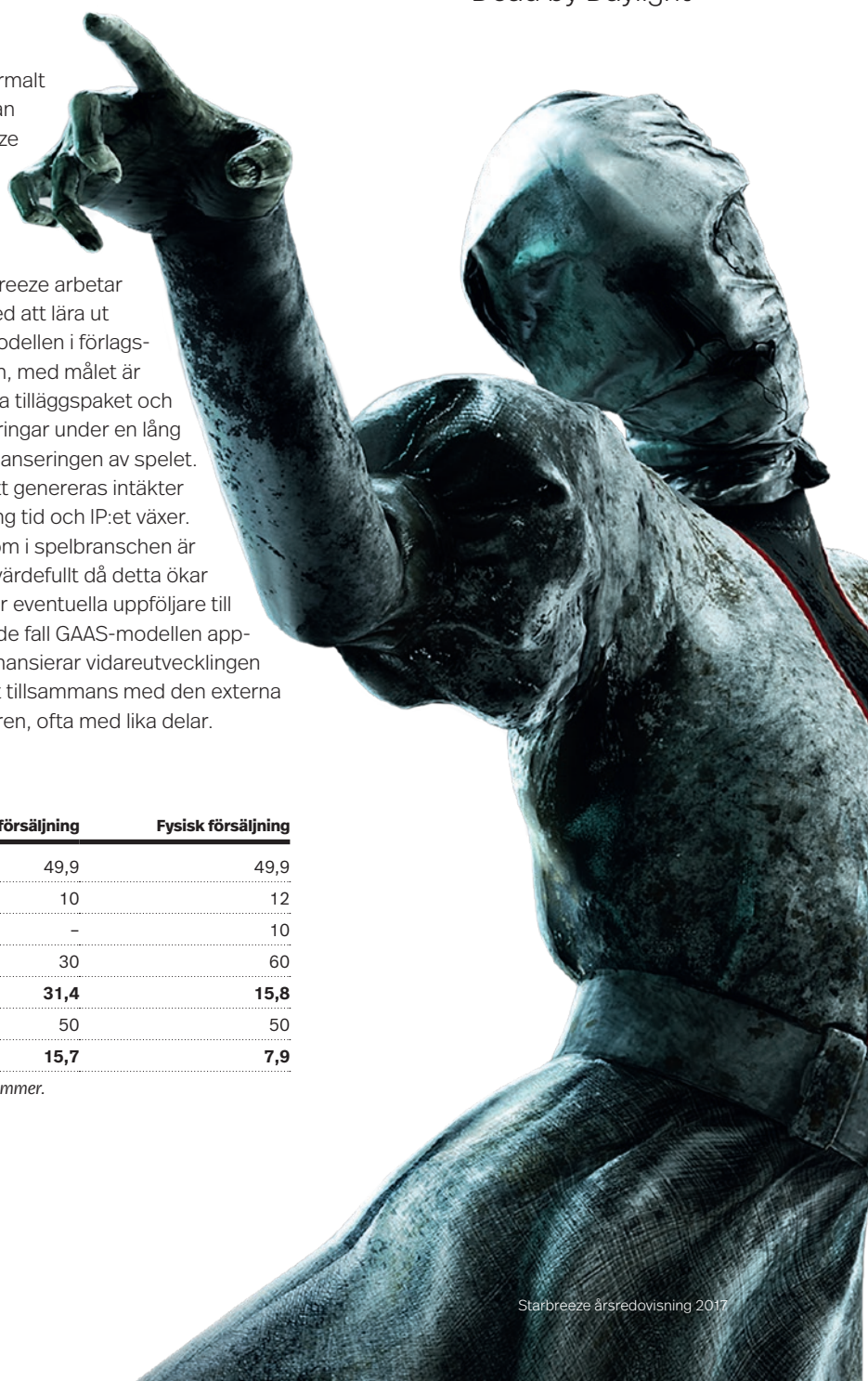
miljoner

sålda enheter av
Dead by Daylight

Illustrativ affärsmodell för Publishing

Exempel i USD	Digital försäljning	Fysisk försäljning
Försäljningspris per enhet	49,9	49,9
Moms, %	10	12
Kostnad per såld enhet, %	–	10
Distributionsavgifter, %	30	60
Starbreeze nettoomsättning	31,4	15,8
Intäktssdelning till extern utvecklare, %	50	50
Starbreeze andel	15,7	7,9

Eventuell intäktssdelning till extern finansör eller extern IP-ägare tillkommer.



Händelser under 2017

2017

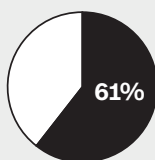
- **Februari:**
 - Nytt förlagsavtal med Double Fine Productions för spelet Psychonauts 2.
 - Lansering av VR-titeln John Wick Chronicles.
 - **Mars:**
 - Nytt förlagsavtal med Otherside Entertainment för spelet System Shock 3.
 - **April:**
 - Uppdateringen Left Behind släpps till Dead by Daylight.
 - **Maj:**
 - Tilläggs paketet Spark of Madness släpps till Dead by Daylight.
 - **Juni:**
 - Dead by Daylight lanseras för Playstation 4 och Xbox One i Europa och USA.
 - Tilläggs paketet The Headcase släpps till Dead by Daylight.
 - VR-titeln The Mummy Prodigium Strike lanseras.
 - **Juli:**
 - Indilabs-titeln Antisphere lanseras för PC.
 - **September:**
 - Tilläggs paketet A Nightmare on Elm Street och Leatherface släpps till Dead by Daylight.
 - **September/oktober:**
 - Förlagstiteln RAID: World War II lanseras för PC, PlayStation 4 och Xbox One.
 - **November:**
 - Lansering av den digitala versionen av
- 2018 Dead by Daylight för PlayStation 4 i Asien.

2017 i siffror

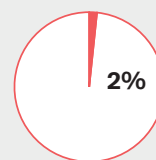
- Nettoomsättningen uppgick till 219,9 (176,1) MSEK, varav Dead by Daylight stod för 201,5 (143,7) MSEK, RAID för 4,6 (32,5) MSEK och John Wick: Chronicles för 8,3 (0,0) MSEK. Tillväxten är främst hänförlig till lanseringen under andra kvartalet 2017 av konsolversionerna av Dead by Daylight samt försäljning av spelets fysiska konsolrättigheter för 22,0 MSEK. Under tredje kvartalet förgående år erhöll Starbreeze en minimigaranti om 32,5 MSEK avseende royalty för den fysiska konsolversionen av RAID, vilket bör beaktas vid en jämförelse. Under perioden aktiverades utvecklingskostnader om 26,1 (32,4) MSEK.
- Rörelseresultatet uppgick till -42,5 (64,6) MSEK. Resultatet är belastat med kostnader om 90,0 (68,2) MSEK för royalty till partner och kostnader om 36,7 (12,6) MSEK för vidareutveckling av Dead By Daylight och VR-spelet The Mummy. Resultatet är också belastat med kostnader för valutakurseffekter om 6,8 MSEK (intäkter om 12,8 MSEK) och av- och nedskrivningar på immateriella tillgångar om 63,5 (5,3) MSEK, varav 20,2 MSEK avser en nedskrivning på RAID.

Nyckeltal

TSEK	2017	2016
Nettoomsättning	219 925	176 142
Aktiverat utvecklingsarbete	26 137	32 440
Övriga rörelseintäkter	-	7 951
Summa	246 062	216 533
Rörelsekostnader	-288 527	-151 943
Rörelseresultat	-42 465	64 590



Andel
av netto-
omsättning
2017



Andel
av antal
anställda

Dead by Daylight har

800 000
community-medlemmar

VR TECH & OPERATIONS

Affärsområdet VR Tech & Operations består av Starbreeze teknik- och mjukvaruutveckling inom virtual reality (VR) som bland annat innefattar utvecklingen av VR-headsetet StarVR och VR-filmformatet PresenZ. Från och med tredje kvartalet 2017 ingår dessutom intäkter och kostnader för VR-center, främst VR-parken i Dubai Mall.



StarVR Corporation

StarVR Corporation är ett samriskbolag med taiwanesiska Acer, som säljer och marknadsför StarVR-headsetet. Resultatet från StarVR Corporation redovisas som finansiell intäkt eller kostnad och ingår därmed inte i rörelseresultatet.

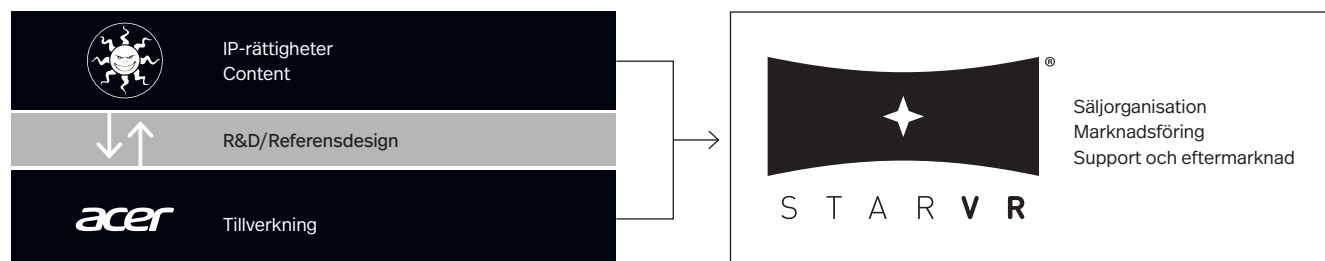
StarVR Corporation har påbörjat serie-tillverkning av den nuvarande versionen av headsetet för att möta efterfrågan från kunder som exempelvis SEGA och VR-parken i Dubai. Nästa version av headsetet för en professionell kundbas kommer att presenteras av StarVR

Corporation under 2018. Samriskbolaget levererar VR-tekniken och Starbreeze är leverantör av premium VR-innehåll.

StarVR-headsetet tillverkas för att bli en högkvalitativ VR-produkt, där den främsta differentieringen mot andra VR-headset riktade till en professionell marknad är det 210 grader vida synfältet med 5K-upplösning. Samriskbolagets syfte är att marknadsföra och sälja StarVR-system till platsbaserade VR-parker, nöjesparker samt till olika B2B-segment som exempelvis fastighetsmäklari,

bilindustri, medicinteknik, utbildning med flera. Samriskbolaget är ett sälj- och marknadsföringsbolag som hanterar säljorganisationen samt support och eftermarknadsstöd. Som en del av samarbetet äger och kontrollerar Starbreeze de immateriella rättigheterna såsom patent, källkoder och varumärken relaterade till StarVR medan Acer tillverkar produkten. Utveckling samt utformning av referensdesign till headset sker gemensamt av Starbreeze och Acer.

Starbreeze och Acers joint-venture StarVR





Affärsmodell för destinationsbaserad VR

Affärsmodellen för destinationsbaserad VR bygger på att nettointäkterna (intäkter minus direkta kostnader för drift) för biljettförsäljningen delas mellan innehållsleverantör, teknikleverantör och operatör/fastighetsägare. Om en upplevelse bygger på ett tredjeparts IP, exempelvis upplevelsen The Walking Dead, så erhåller ägaren av IP:et en andel av Starbreeze nettointäkter. Andelen varierar beroende på underliggande avtal med IP-ägaren.

Illustrativ affärsmodell för destinationsbaserad VR

	Andel av nettointäkter från biljettförsäljning	Helägt (Stockholm)	Partnerskap (Dubai)	Innehålls- och teknikleverantör (IMAX)
Headset, teknik, poddar	20–40%	StarVR	StarVR	StarVR
Content	20–40%	Starbreeze	Starbreeze	Starbreeze
Drift (fastighetsägare)	20–40%	–	–	–
Kostnader som tas av Starbreeze	–	Alla kostnader	Kostnader för uppbyggnad av egna zoner*	Inga kostnader (förutom innehållsutveckling)

*Inklusive innehållsutveckling

Händelser under 2017

2017

● Juni:

- Licensavtal med IMAX för innehåll till IMAX- centren.
- Förvärv av det svenska destinationsbaserade VR-företaget Enterspace.

● Augusti:

Huvudleverantör till nytt VR-center i Dubai Mall gällande drift, installation och innehåll.

● Oktober:

Ny finansieringsplan för samriskbolaget StarVR Corporation där Acer övertar merpart av finansiering.

● December:

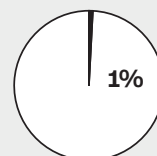
StarVR tecknar avtal med SEGA om premium VR-upplevelser i Japan.

2017 i siffror

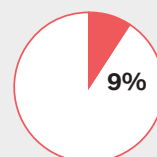
- Nettoomsättningen uppgick till 3,9 (0,0) MSEK. Under perioden aktiverades utvecklingskostnader om 57,6 (39,3) MSEK vilka främst avser utvecklingen av StarVR-headsetet. Övriga rörelseintäkter, bestående av valutakurseffekter, uppgick till 0,0 (6,0) MSEK. Rörelseresultatet uppgick till –0,4 (–31,9) MSEK.

Nyckeltal

TSEK	2017	2016
Nettoomsättning	3 883	–
Aktiverat utvecklingsarbete	57 601	39 264
Övriga rörelseintäkter	–	5 983
Summa	61 484	45 247
Rörelsekostnader	–61 895	–77 153
Rörelseresultat	–411	–31 906



Andel av nettoomsättning 2017



Andel av antal anställda

MARKNADSFÖRING

Bolaget har tagit fram flera interna marknadsföringsstrategier. Genom att hantera marknadsföringen internt har bolaget kontroll över marknadsföringsprocessen samtidigt som externa kostnader begränsas.

Starbreeze har definierat ett antal faktorer inom marknadsföring som är samverkande och strategiskt utvalda för att generera så god avkastning som möjligt:

- Stark närvaro och marknadsföring via Steam-communityn.
- Samarbeten med så kallade streamers¹⁾ aktiva på YouTube och Twitch.
- Strategiska släpp av nytt innehåll.
- Influenser av och samarbeten med välkända personer och varumärken.
- Anordning av events och merchandise-försäljning.

Steam-community

Genom att aktivt marknadsföra nya spel och funktioner via Steam och andra kommunikationskanaler är bolagets fans uppdaterade och informerade om nya produkter som släpps på marknaden. Bolagets aktiva dialog med communityt i kombination med ett community-vänligt spel har gjort att PAYDAY 2 har det största communityt på Steam med över 5,5 miljoner medlemmar.²⁾ PAYDAY 2 har fått cirka 200 000 spelrecensioner på Steam där över 80 procent av recensionerna är posi-

tiva.³⁾ Betyg och recensioner är av stor betydelse i spelbranschen och ett högt betyg baserat på många recensioner ger trovärdighet och får många nya spelare att upptäcka spelet.

Streamers

Starbreeze har en nära dialog med några av de mest dedikerade spelarna som streamar direkt på Twitch eller YouTube när de spelar i syfte att förstå dem och kunna utveckla relevanta kvalitetsspel för sina fans. Medlemmar i communityt har även lagt upp flera populära klipp på YouTube med spelinnehåll. Dead by Daylight, där bolaget agerar som förläggare, har streamats i snitt på 150–170 kanaler samtidigt.

Stor spridning via streamingtjänster och YouTube av bolagets spel leder till att nya spelare upptäcker spelen och själva börjar spela. Genom att interagera med de dedikerade spelarna som streamar eller lägger upp klipp på YouTube finns även möjlighet att spelarna börjar spela och marknadsföra nya spel och uppdateringar som bolaget släpper.

Hålla produkter vid liv: Fallstudie PAYDAY 2

Bolaget släpper kontinuerligt uppdateringar och nya funktioner till sina spel för att utveckla upplevelsen ytterligare. Uppdateringar som släpps till en mindre kostnad, så kallade tilläggspaket, leder till intäkter för bolaget samtidigt som upplevelsen förnyas. Bolaget släpper även gratisuppdateringar, vilket leder till en ökad popularitet för spelet som klättrar på olika topplistor. De framstående placeringarna på topplistor leder till att nya spelare får upp ögonen för spelet och börjar spela och gör att försäljningen av originalspelet stiger.

PAYDAY 2 lanserades i augusti 2013 och sedan dess har det släppts över 170 betal- och gratisuppdateringar till spelet som fortfarande är ett av de mest spelade på Steam. Starbreeze har i PAYDAY 2 lyckats få stor genomslagskraft vid släpp av tilläggsprodukter och uppdateringar.

Bolaget arbetar kontinuerligt för att bygga och bibehålla ett dedikerat spelarcommunity, främst genom att släppa nya tilläggspaket i form av nya uppdrag, nya karaktärer, nya vapen eller nya spelberättelser. Starbreeze har också en konstant dialog med 5,5 miljoner spelare i communityt på Steam. För att ständigt utveckla

¹⁾ Person som driver mediekanal med innehåll som strömmas till publiken över internet.

²⁾ Steam, 2018-02-19. <https://steamcommunity.com/games/218620>.

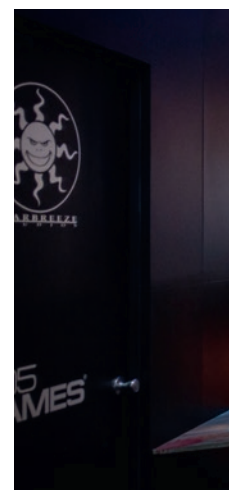
³⁾ Steam, 2018-02-19. <http://store.steampowered.com/app/218620>.



Starbreeze har en nära dialog med några av de mest dedikerade spelarna som streamar direkt på Twitch eller Youtube.



PAYDAY 2 har det största communityt på Steam med över 5,5 miljoner medlemmar.



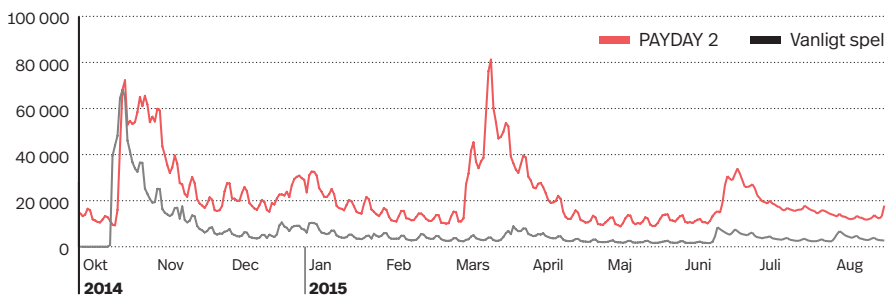
spelet i rätt riktning med relevant innehåll sker kontinuerlig tvåvägskommunikation med spelarna, datainsamling och analys.

Bolagets engagemang kring spelet har förlängt livslängden jämfört med ett vanligt spel. För vanliga spel brukar antalet spelare minska kontinuerligt mot noll, medan PAYDAY 2 lyckats behålla ett stort antal spelare som fortsätter spela spelet långt efter spelsläpp. Lanseringar av gratisuppdateringar eller tilläggs paket ger tillfälliga öknin g av antalet spelare, vilket visar på att bolaget utvecklar uppdateringar och tilläggs paket till PAYDAY 2 som berikar upplevelsen och väcker stort intresse.

Samarbeten

Starbreeze samarbetar med välkända varumärken, personer och företag inom nöjesvärlden för att skapa ökat intresse för spel från såväl befintliga som nya spelare. Samarbeten i närtid inkluderar tilläggs paketet "The Alesso Heist" till PAYDAY 2 med den svenska DJ:en Alesso samt utvecklingen av VR-spelet John Wick Chronicles: Arcade Edition, som sker i samarbete med filmstudion Lionsgate, skapare av filmen John Wick. Samarbeten av detta slag öppnar upp för att spelare

Försäljningsutveckling PAYDAY 2 jämfört med ett vanligt spel



PAYDAY 2 släpptes i augusti 2013. Jämförelsespelet släpptes i oktober 2014. Grafen ovan visar försäljningsutvecklingen från september 2014 (det vill säga ett år efter PAYDAY 2 lanserades).

som inte tidigare spelat bolagets spel, men är ett fan av Starbreeze samarbetspartner, börjar spela det nya spelet och sedan upptäcker Starbreeze resterande spelportfölj.

Events och Merchandise

Varje år arrangerar Starbreeze event fysiskt och online för fans till bolagets spel. Det senaste anordnade eventet var ett exklusiv live-streamat event på Twitch-TV den 10 maj 2017 som bland annat innehöll intervjuer, presentation av bolagets spel och en panel med titeln "Veterans of the Industry" med Warren Spector, Tim Schafer

och Bo Andersson Klint.

Vid eventen kommer spelarna i kontakt med andra spelare och tillhörigheten i communityt stärks, samtidigt som Starbreeze har möjlighet att interagera med spelarna och lyssna på deras åsikter och tankar kring spelen. Dialogen med spelarna är en viktig del i bolagets utveckling av både nya spel samt uppdateringar till befintliga spel.

Bolaget har även en online merchandise-butik där PAYDAY-fans har möjlighet att köpa officiella fan-produkter, vilket stärker spelarnas koppling till spelet och Starbreeze.



Varje år arrangerar Starbreeze event fysiskt och online för fans till bolagets spel.



Starbreeze samarbetar med välkända varumärken, personer och företag inom nöjesvärlden för att skapa ökat intresse för spel från såväl befintliga som nya spelare.

SPEL- UTVECKLINGS- PROCESS

Starbreeze strategi är att bygga en flexibel produktionsanpassad organisation med ett agilt arbets-sätt för att möjliggöra för kontinuerlig optimering. Ambitionen är att skapa processer som gör att kreativa idéer kan växa och utvecklas till egna immateriella rättigheter.

Produktionsmetodik

Starbreeze produktionsmetodik bygger på en kombination av så kallad lätttrölig, eller agil, utveckling och traditionell planering. Olika faser av den agila produktionscykeln kräver olika typer av projektmetodik eftersom målen skiljer sig väsentligt mellan koncept-, produktions- och leveransstadiet.

Starbreeze har i sin produktion valt att hämta inspiration från projektmetodiken "scrum". Scrum går i korthet ut på att arbeta i projekt med tvärfunktionella grupper som arbetar interaktivt. Målet är att skapa en fokuserad och rolig arbetsmiljö där gruppen känner ägandeskap och ansvar som i sin tur ska leda till framgångsrika projekt.

Projektorganisation

Ytterst ansvariga i projektet är Executive Producer och Producer. Executive Producer är ytterst ansvarig för spelvisionen och att den kommuniceras till alla parter. Producenten har det övergripande ansvaret för att spelprojektet håller sig inom budget och levereras i tid.

Executive Producer kan till sin hjälp ha en Art Director som driver den visuella visionen, Level Designers och QA som designar spelmekaniker och Writers som skriver. Producenten kan till sin hjälp ha Associate Producers eller andra medproducenter.

I produktionen arbetar bland annat Level Designers, Environment Artists, Animators, Audio Designers, Audio Composers, Concept Artists, Gameplay Programmers och Quality Assurers.

Kompetensområden

Production, Creative Direction

Producer

Producenten har det övergripande ansvaret för att ett spelprojekt håller sig inom budget samt levereras enligt tidplan. I producentens arbetsuppgifter ingår att hålla en övergripande planering för projektet samt vara involverad i kommunikationen med bolagets förläggare.

Executive Producer

Ytterst ansvarig för projektvisionen. Löser kreativa utmaningar samt garanterar att kvaliteten är hög och att visionen för slutprodukten genomsyrar hela utvecklingsprocessen.

Art Director

Ansvarar för den visuella visionen i spelet och arbetar under Game Directorn. I arbetsuppgifterna ingår att planera och visualisera visionen.

Quality Assurer

Designar de mekaniker som används i spelet. De arbetar direkt under Executive Producern och är med och tar fram stommen till spelet.

Content creation and implementation

Level Designer

Utvecklar game play i spelet, vilket bland annat innebär att bestämma vilka fiender spelaren ska möta och vad spelaren ska göra och uppleva i spelet. Bygger de banor/miljöer som används i spelet.

Animator

Producerar animationsdata till spelet och utvecklar de berättande delarna i spelet.

Character och 3D artist

Modellerar de karaktärer och objekt som används i spelet utifrån de koncept som tas fram av Art Directorn.

Texture Artist

Bygger de texturer som används i spelets miljöer.

Effect Artist

Utvecklar de effekter som syns i spelet.

Concept Artist

En konstnär som tar fram förslagor för de modeller och miljöer som ska finnas i spelet.

Media Artist

Producerar de rörliga filmer som används i spelet.

Audio

Skapar och arrangerar den musik och det ljud som används i spelet.

Programming

Game Programmer

Utvecklar de system som är specifika för ett visst spelprojekt. Detta innefattar sådant som vapen, artificiell intelligens och effektsystem.

Technology

Engine Programmer

Motorprogrammeraren utvecklar och modifierar den grundläggande teknologin som finns i spelmotorn.

Tools Programmer

Verktysprogrammerarens arbete liknar motorprogrammerarens, men fokus ligger på de verktyg som används för att utveckla spelen.

Quality Assurer

QA hittar problem i spelet och rapporterar dessa så att de kan åtgärdas. Gate Keepers som säkerhetsställer att spelet håller högsta kvalitet gällande spelbarhet och design – inget lämnar produktion utan att QA godkänner produkten.

SPELPORTFÖLJ OCH SPEL UNDER UTVECKLING

Starbreeze spelportfölj består av egenproducerade spel samt förlagstitlar. Egenproducerade spel består av spel där bolaget utvecklat spelen och de förläggs av bolaget eller utomstående förläggare. Förlagstitlar är spel där en utomstående utvecklare utvecklat spelet och bolaget har en förläggarroll.

Spelet i korthet				Plattform				Distribution		Försäljning	
Titel	Lanserad	IP-äggande	Genre	PC	Konsol	Mobil	VR	Digitalt	Fysiskt	Starbreeze intäkter sedan lansering, MSEK	Antal sålda exemplar, miljoner
Starbreeze Games											
PAYDAY: The Heist	2011	100%	Co-op, FPS, Action	■	■	-	-	■	-	100	>2,5
PAYDAY 2	2013	100%	Co-op, FPS, Action	■	■	-	■	■	■	757	>16
OVERKILL's The Walking Dead	Under utveckling	0%	Co-op, FPS, Action	■	■	-	-	■	■	-	-
Geminose	Under utveckling	100%	Children, Music	-	■	-	-	■	-	-	-
PAYDAY Crime War	Under utveckling	100%	PvP, FPS, Action	-	-	■	-	■	-	-	-
Project Crossfire	Under utveckling	0%	Co-op, FPS, Action	■	-	-	-	-	-	-	-
STORM	Under utveckling	100%	Co-op, FPS, Action	■	-	-	■	-	-	-	-
PAYDAY 3	Under utveckling	100%	Co-op, FPS, Action	■	-	-	-	-	-	-	-

- Ej utannonserat/preciserat



Spelet i korthet				Plattform				Distribution		Försäljning	
Titel	Lanserad	IP-ägar	Genre	PC	Konsol	Mobil	VR	Digitalt	Fysiskt	Starbreeze intäkter sedan lansering, MSEK	Antal sålda exemplar, miljoner

Publishing

Dead by Daylight	2016	0%	Horror, Asymmetric, 4v1	■	■	-	-	■	■	345	> 3
Antisphere	2017	0%	Arena shooter, 2v2	■	-	-	-	■	-	-	-
RAID: World War II	2017	50%	Co-op, FPS, Action	■	■	-	-	■	■	-	-
Psychonauts 2	Under utveckling	0%	Adventure, platform	■	-	-	-	■	-	-	-
System Shock 3	Under utveckling	0%	-	■	-	-	-	-	-	-	-
Deliver Us The Moon	Under utveckling	0%	-	■	-	-	-	-	-	-	-
10 Crowns	Under utveckling	0%	Strategi	■	-	-	-	-	-	-	-

Publishing VR-titlar

OVERKILL's The Walking Dead: Outbreak	2016	0%	VR, Action, LBE				■				
John Wick Chronicles	2017	0%	VR, FPS, Action	■	-	-	■	-	-	8	-
The Mummy: Prodigium Strike	2017	0%	VR, Action, LBE				■				
The Raft	2017	50%	VR, Multiplayer, LBE				■				
APE-X	2018	0%	VR, Action, LBE				■				
PAYDAY: The VR Heist	2018	100%	VR, Action, LBE				■				
Geminose: The VR Carousel	2018	100%	VR, Children, LBE				■				
ElemenTerra	Under utveckling	50%	VR, Puzzle				■				
Hero	Under utveckling	0%	VR, Drama, Puzzle, LBE				■				
Project Golem	Under utveckling	50%	VR, Action, LBE				■				

Starbreeze spelportfölj



Plattform	
PC, Xbox One, PlayStation 4, Xbox 360 och PlayStation 3	
Genre	Action/Rollspel
Förläggare	Starbreeze
Lansering	Augusti 2013
Senaste uppdatering	2017-08-18
Officiell hemsida	crimenet.info
Snittbetyg:	
metacritic.com	79%
Steams användare	82%

PAYDAY: The Heist

PAYDAY: The Heist är ett nedladdningsbart co-op spel designat för att ge en unik prägel på förstaperson-skjutargenren. Spelet går ut på att spela ihop med sina vänner och anta rollen som en av de härdade karriärsbrottslingarna Dallas, Chains, Hoxton och Wolf som ständigt strävar efter att göra nästa stora kupp. För att lyckas genomföra den perfekta kuppen krävs att spelarna samarbetar med varandra.

I PAYDAY: The Heist är spelaren en rånare som till sitt förfogande har en mängd olika skjutvapen för att slutföra mål som oftast är centrerade kring att stjäla ett visst föremål eller en viss summa pengar.

PAYDAY: The Heist har en hög omspelbarhet på grund av ett system som skapar variation genom slumpmässiga händelser. En person som man behöver hitta för att ta sig vidare kan till exempel vara på olika ställen varje gång man genomför stöten vilket gör att spelaren alltid upplever något nytt.



Plattform	PC och PlayStation 3
Genre	Action
Förläggare	Sony Online Entertainment
Lansering	Oktober 2011
Officiell hemsida overkillsoftware.com/payday	
Snittbetyg:	
metacritic.com	73%
Steams användare	94%

PAYDAY 2

PAYDAY 2 lanserades i augusti 2013 för PC och är en fartfylld co-op¹⁾ förstapersons-skjutare för fyra spelare, där spelaren återigen antar rollerna som bankrånarna i PAYDAY-gänget, Dallas, Hoxton, Wolf och Chains, i en ny brottsvåg över staden Washington D.C. I denna uppföljare till PAYDAY: The Heist blir PAYDAY-gänget ännu en gång kontaktade av deras kumpan Bain, som den här gången erbjuder dem att komma till Washington D.C. Där har Bain lanserat sitt senaste projekt kallat Crime.net, för att göra det möjligt att genomföra de största rånen någonsin. Med Crime.net får alla kriminella och deras kontakter en digital mötesplats för att samordna rån och stötar på en helt ny nivå.

Crime.net erbjuder ett stort utbud av dynamiska kupper och som spelare är man fri att välja allt från småjobb där man rånar närbutiker till stora uppdrag där man tömmer bankvalv som kan resultera i en riklig belöning. Ju mer man spelar desto större, bättre och mer givande blir jobben och ersättningen som man får.

PAYDAY 2: Crimewave Edition

PAYDAY 2: Crimewave Edition släpptes i juni 2015 i detaljhandeln och på den digitala marknaden av Starbreeze partner 505 games till konsolerna PlayStation 4 och Xbox One. Uppdateringen PAYDAY 2: Crimewave Edition – The Big Score, släpptes under tredje kvartalet 2016 och ger spelarna möjlighet att köpa uppdateringar till spelet både via digital distribution på konsol och i butik.

PAYDAY 2 | Tilläggs paket

Sedan lansering har över 40 tilläggs paket till PAYDAY 2 släppts som spelare får tillgång till mot betalning. Utöver det har det släppts mängder av kostnadsfria tilläggs paket. Totalt har det släppts över 170 uppdateringar sedan spelet lanserades i augusti 2013. Dessa innehåller nya heists, ny funktionalitet, ytterligare spelbara bankrånare, fler vapen, masker och nya utmaningar.

PAYDAY 2: Ultimate Edition släpptes under sommaren 2017 och är en paketering av allt tidigare släppt innehåll.

¹⁾ Kooperativt spelande (eller cooperative gameplay, co-op) är en funktion i spel som gör att spelare kan samarbeta som lagkamrater. Se avsnittet "Definitioner och ordlista".

Dead by Daylight

Förläggarprodukt

Dead by Daylight är ett asymmetriskt skräckspel för fem personer. En spelare tar rollen som mördare som sedan jagar sina fyra medspelare som genom att arbeta tillsammans, eller på egen hand, ska försöka fly från mördaren. Spelet går att beskriva som en vuxenversion av kurrageömma. Dead by Daylight lanserades för PC i juni 2016 och finns tillgängligt på den digitala distributionsplattformen Steam. Spelet släpptes till konsol i juni 2017.

Dead by Daylight är det första projektet inom affärsområdet Publishing som når marknaden. Starbreeze investering var intjänad efter att spelet funnits till försäljning i mindre än en månad. Spelet har sålts i mer än 3 miljoner exemplar och sedan lanseringen har tio betaluppdateringar släppts till spelet.



Plattform	PC, PlayStation 4 och Xbox One	
Genre	Asymmetriskt skräckspel	
Förläggare	Starbreeze	
Utvecklare	Behaviour	
Lansering	Juni 2016	
Officiell hemsida	deadbydaylight.com	
Snittbetyg:		
metacritic.com	72%	72%
Steams användare		



Dead by Daylight är Starbreeze första projekt inom affärsområdet Publishing som når marknaden.

RAID: World War II

Förläggarprodukt

RAID: World War II är precis som PAYDAY en co-op förstapersonsskjutare för fyra spelare, fast med andra världskriget-tema. Spelet lanserades i september 2017 för PC och för konsol i oktober 2017. RAID: World War II är Starbreeze andra satsning som förläggare. Mottagandet av spelet var sämre än förväntat och trots vidtagna åtgärder har försäljningen inte tagit fart.



Plattform	PC, PlayStation 4 och Xbox One	
Genre	Action	
Förläggare	Starbreeze	
Utvecklare	Lion Games Lions	
Lansering	September 2017	
Officiell hemsida	raidworldwar2.com	
Snittbetyg:		
metacritic.com	48%	58%
Steams användare		

John Wick Chronicles (VR)

Förläggarprodukt

John Wick Chronicles är Starbreeze första VR-dedikerade publicering i samarbete med Lionsgate. Spelet släpptes på den digitala distributionsplattformen Steam under februari 2017 och sätter spelaren i rollen som John Wick. Spelet återfinns även i en populär arkadtappning på IMAX och SEGA:s VR-center. Där kan spelet spelas i Starbreeze StarVR HMD.

PAYDAY 2 för Switch

PAYDAY 2 för Nintendos plattform Switch lanserades i februari 2018.

PAYDAY 2 VR

Lanseringen av VR-versionen av PAYDAY 2 påbörjades i mars 2018.

Antisphere

Förläggarprodukt

Antisphere är Starbreeze första spel under varumärket Starbreeze IndieLabs, ett varumärke som återspeglar mindre projekt till skala och investering, som är ett arena spel där två personer möts i en snabb sci-fi inspirerad kamp. Spelet släpptes till PC via Steam den 14 juli 2017.

Starbreeze pågående spelutveckling

PAYDAY 2

PAYDAY är Starbreeze huvudfranchise. PAYDAY 2 har sålt i mer än 16 miljoner exemplar till PC och konsol och har en aktiv spelarbas där communityt på Steam består av över 5,5 miljoner medlemmar. Produktionen av både gratisuppdateringar och intäktsgenererande speluppdateringar av sådan storlek och kvalitet som sker i PAYDAY-serien är ovanligt inom spelvärlden. Bolagets leveranser till spelet ligger i framkant i jämförelse med vad någon annan liknande utvecklare på den digitala distributionsplattformen Steam levererar.

PAYDAY-serien har många uppdateringar framför sig samt stor potential i form av ett framtida PAYDAY 3.

PAYDAY 2 har behållit sin första plats som största officiella spelarcommunity på Steam och medlemsbasen fortsätter att växa. Baserat på det fortsatt stora intresset för PAYDAY har Starbreeze beslutat att förlänga utvecklingsperioden av PAYDAY 2 in i 2019.

PAYDAY Crime War

PAYDAY Crime War är ett pågående utvecklingsprojekt av ett mobilspel i PAYDAY-serien. Det är Starbreeze första mobilspelsprojekt. Produkten väntas släppas under 2018.

OVERKILL's The Walking Dead

Tillsammans med Skybound Interactive utvecklar Starbreeze spelprojektet OVERKILL's The Walking Dead. Spelet är en co-op skjutare med inslag av skräck, action och historieberättande, baserad på den kritikerrosade serietidningen The Walking Dead, skriven av Robert Kirkman. Spelet utvecklas till PC och konsol. The Walking Dead är också en av världens populäraste TV-serier någonsin och har fortfarande efter åtta säsonger fler än 11 miljoner tittare i snitt.

Starbreeze har exklusiva rättigheter inom spelgenren förstapersonsskjutare för alla plattformar. Förhandsintresset för spelet är stort och enligt plan kommer Starbreeze att lansera spelet under hösten 2018.



Tillsammans med Skybound Interactive utvecklar Starbreeze spelprojektet OVERKILL's The Walking Dead.



Bilden är från spelet PAYDAY 2 som har sålt mer än 16 miljoner exemplar.



Geminose

Geminose är under utveckling och spelet fokuserar på musik, dans och Geminose-karaktärerna. Geminose lanseras initialt exklusivt för Nintendo-plattform Switch.

Project CROSSFIRE

Project CROSSFIRE är ett premium co-op förstapersonsskjutarspel för PC, baserat på Smilegates CROSSFIRE-franchise. Det spel som Starbreeze utvecklar är främst riktat till spelare i västvärlden. Efter OVERKILL's The Walking Dead, är Project CROSSFIRE Starbreeze nästa stora egenutvecklade spelprojekt.

STORM

STORM är ett projekt i tidigt stadium där PAYDAY korsas med ett science fiction-tema. STORM är en co-op skjutare med helägt IP inom Starbreeze och som utvecklas för både PC och VR.



För Dead by Daylight används bolagets "Games as a service"-koncept med utveckling av både gratis och intäktsgenererande speluppdateringar.

Dead by Daylight Förläggarprodukt

Dead by Daylight är ett pågående utvecklingsprojekt, som har funnits på marknaden sedan juni 2016 och utvecklas av Starbreeze partnerstudio Behaviour. Spelet är en skräckfylld kurragegömmlek som spelas fyra mot en, ett spelkoncept som kan spelas många gånger om. Dead by Daylight har sålts i över 3 miljoner exemplar till PC och konsol. Sedan lanseringen har tio betaluppdateringar släppts till spelet. Enligt avtal från 21 mars 2018 sker och bekostas spelutvecklingen från och med 1 januari 2018 av Behaviour.

Psychonauts 2 Förläggarprodukt

Psychonauts 2 är ett av Starbreeze förläggarprojekt med hög dignitet i spelbranschen. Spelet utvecklas av Double Fine studio, lett av den meriterade spelutvecklaren Tim Schafer.



System Shock 3 är en förläggarprodukt som utannonserades 2017.

System Shock 3 Förläggarprodukt

System Shock 3 är ett stort förlags-samarbete. Bakom projektet står Warren Spector, personen bakom den moderna förstapersons RPG¹⁾-genren.

¹⁾ Avser ett rollspel (eller role-playing game, RPG) där spelarna intar spelets karaktärs roller i en fiktiv omgivning.



Bilden är från spelet Psychonauts 2.

10 Crowns

Förläggarprodukt

10 Crowns är ett turbaserat strategispel av episk skala som låter spelarna skapa världshistoriens mest framgångsrika dynasti. Spelet utvecklas av ett rutinerat utvecklingsteam på spelstudion Mohawk Games som leds av Soren Johnson (Lead Designer på Civilization IV) och Dorian Newcomb (Art Director på Civilization V). Spelprojektet 10 Crowns är för närvarande i ett prototypstadium.

PAYDAY 3

PAYDAY 3 är Starbreeze nästa spel i PAYDAY-serien. Spelet är i tidig designfas.



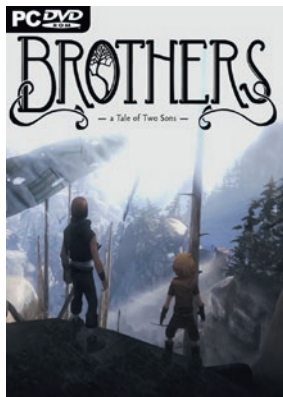
10 Crowns är en förläggarprodukt som utannonserades 2018.

Bilden föreställer Chains, en av huvudkaraktärerna i PAYDAY-serien.



Historiskt utvecklade titlar¹⁾

Brothers – A Tale of Two Sons



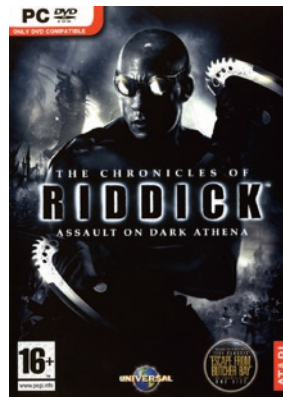
Plattform	PC, Xbox 360, PlayStation 3	
Genre	Äventyr	
Förläggare	505 Games	
Lansering	Augusti 2013	
Officiell hemsida	brothersthegame.com	
Snittbetyg:		
metacritic.com	87%	Stears användare
		96%

Syndicate



Plattform	PC, Xbox 360, PlayStation 3	
Genre	Action	
Förläggare	Electronic Arts	
Lansering	Februari 2012	
Officiell hemsida	ea.com/syndicate	
Snittbetyg, metacritic.com	72%	

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena



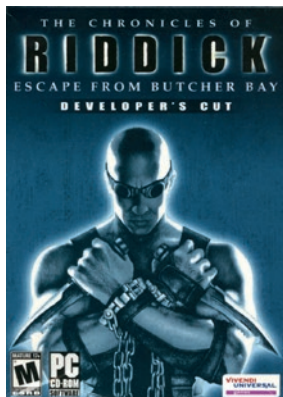
Plattform	PC, Xbox 360, PlayStation 3	
Genre	Action/Äventyr	
Förläggare	ATARI, utvecklat i samarbete med Tigon Studios	
Lansering	April 2009	
Officiell hemsida	atari.com/buy-games/fps/chroniclesriddick-assault-dark-athena	
Snittbetyg, metacritic.com	80%	

The Darkness



Plattform	Xbox 360, PlayStation 3	
Genre	Action/Äventyr	
Förläggare	2 K Games	
Lansering	Juni 2007	
Officiell hemsida	2kgames.com/thedarkness	
Snittbetyg, metacritic.com	81%	

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay



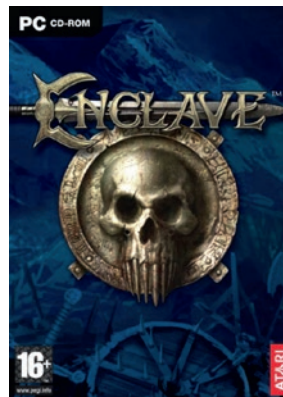
Plattform	PC, Xbox	
Genre	Action/Äventyr	
Förläggare	Vivendi Games, utvecklat i samarbete med Tigon Studios	
Lansering	Juni 2004	
Officiell hemsida	starbreeze.com/games	
Snittbetyg, metacritic.com	89%	

Knights of the Temple: Infernal Crusade



Plattform	PC, Xbox, PlayStation 2, GameCube	
Genre	Action/Äventyr	
Förläggare	TDK	
Lansering	Mars 2004	
Officiell hemsida	starbreeze.com/games	
Snittbetyg, gamerankings.com	56%	

Enclave



Plattform	PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube	
Genre	Action/Äventyr	
Förläggare	ATARI	
Lansering	Juli 2002	
Officiell hemsida	starbreeze.com/games	
Snittbetyg, gamerankings.com	73%	

The Outforce



Plattform	PC	
Genre	Strategi	
Förläggare	Pan Interactive	
Lansering	September 2000	
Officiell hemsida	starbreeze.com/games	
Snittbetyg, gamerankings.com	59%	

¹⁾ Under detta avsnitt redovisas speltitlar som Starbreeze utvecklat historiskt där Starbreeze endast innehade rollen som utvecklare och således äger inte Starbreeze någon IP hänförligt till dessa titlar.



MERDARBETARE OCH ORGANISATION

Medarbetare och organisation

ORGANISATIONEN VÄXER OCH FÖRÄNDRAS FÖR ATT MATCHA VISIONEN

Starbreeeze är ett kunskapsföretag som är beroende av medarbetarnas kreativitet och motivation. Bolaget erbjuder stimulerande arbetsuppgifter, med högt ställda krav, till drivna och engagerade medarbetare på en multinationell och mångkulturell arbetsplats.

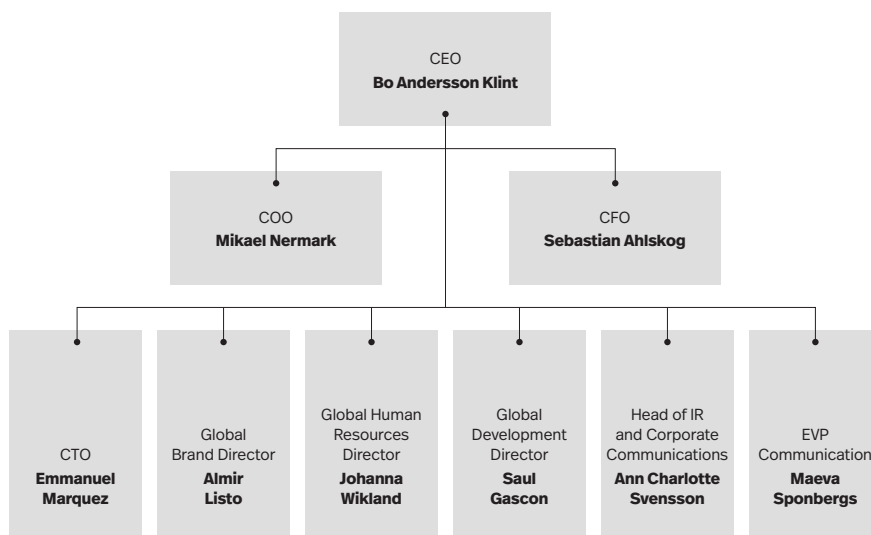
Organisation

Bolagets huvudkontor är baserat i Stockholm där majoriteten av bolagets medarbetare är anställda. Bolagets verksamhet bedrivs i moderbolaget Starbreeeze AB och i dotterbolagen Starbreeeze Studios AB, Starbreeeze Publishing AB, Starbreeeze Production AB, Starbreeeze USA Inc, Starbreeeze IP LUX, Starbreeeze IP LUX II S.à.r.l, Starbreeeze LA Inc, PAYDAY Production LLC, Starbreeeze Paris SAS, Starbreeeze VR AB, Starbreeeze Ventures AB, Starbreeeze Barcelona SL, Enterspace AB, Enterspace

International AB, Dhruva Infotech Ltd, Nozon och Parallaxter. Koncernen äger även 33,3 procent i joint venture-bolaget StarVR Corporation.

Bolaget har kontor/verksamhet i Sverige, Frankrike, Belgien, USA, Spanien, Luxemburg och Indien.

Koncernledningen utgörs av nio personer. Starbreeeze har under senare år förstärkt sin ledningsgrupp med ett antal medarbetare som tillfört lång erfarenhet från spelindustrin och andra digitala industrier.



Medarbetarprofil

Starbreeze är ett kunskapsföretag som är beroende av medarbetarnas kreativitet och motivation. Starbreeze personalpolicy bygger på att erbjuda stimulerande arbetsuppgifter, med högt ställda krav, till drivna och engagerade medarbetare. Bolaget går från att ha varit en personalorganisation där specialister haft hand om avgränsade områden, till att bli en organisation där medarbetarna får mer ansvar och utmaningar genom närmare samarbete och interaktion inom hela produktutvecklingen. Bolaget har gått från en modell där en game director står för överblick samt detaljer till en modell där producenterna står för överblick och produktionsteamet säkrar alla detaljer och löser designuppgifter genom sin samlade expertis. Detta görs oftast i små grupper genom fokus på problemlösning där kvalitet är högt prioriterad. Denna modell har som utgångspunkt att ta tillvara på den numer seniora utvecklingsexpertisen som finns i bolaget, och samtidigt få tillgång till den fingertoppskänsla hos de unga utvecklarna som fortfarande lever mitt i produktens användarbas.

Antalet anställda uppgick per den 31 december 2017 till 650 personer. Motsvarande antal per den 31 december 2016 uppgick till 212 personer. Medelantalet heltidsanställda under 2017 uppgick till 272 personer, medan motsvarande antal under 2016 var 151 personer. Medelåldern per den 31 december 2017 var 31 år och

könsfördelningen var 88 procent män och 12 procent kvinnor. För att upprätta och stärka sin marknadsposition arbetar Starbreeze aktivt med att attrahera och behålla motiverad och kompetent personal, genom att bland annat erbjuda anställda tydliga karriärvägar och utrymme för kontinuerlig utveckling. Starbreeze är en multinationell och mångkulturell arbetsplats som präglas av öppen stämning, positiv attityd och en stark teamkänsla.

Jämställdhet

Starbreeze jämställdhetsarbete ska följa upp och förbättra jämställdheten mellan medarbetarna. Jämställdhet ses som en viktig del i en god personalpolitik. I bolagets verksamhet ska jämställdhetsfrågor beaktas och bedrivas. Det betyder att verksamhet ska bedrivas könsneutralt. Mål för Starbreeze jämställdhetsarbete:

- Alla medarbetares resurser ska utvecklas och tas till vara.
- Alla medarbetare ska ges lika löne- och arbetsvillkor och utvecklingsmöjligheter.
- Alla medarbetare ska ges lika möjligheter att kunna kombinera arbete och familjeliv.

Medarbetarpolicy

Grunden för Starbreeze lönestrategi är att lönen sätts individuellt med hänsyn till tjänstens art och svårighetsgrad samt den anställdes kvalifikationer och

arbetsinsats. Starbreeze har som mål att erbjuda:

- Marknadsmässiga löner och brett optionsprogram för att säkerställa att anställdas och aktieägares mål harmoniserar med Starbreeze strategi och resultat.
- Möjlighet till avancemang och karriärutveckling. En arbetsplats präglad av öppen stämning, positiv attityd och stark kamratskap.
- En multinationell och mångkulturell arbetsplats som erbjuder spännande kontakter, vilken sporrar till självinsikt och öppna attityder.
- Möjlighet att utveckla kunskaper genom samarbete med medarbetare från många olika länder, kulturer och bakgrunder.

Arbetsmiljö

En god och säker arbetsmiljö är en viktig fråga för Starbreeze. Målet med Starbreeze arbetsmiljöarbete är att skapa en fysiskt, psykiskt och socialt sund och utvecklande arbetsplats för alla medarbetare, där risker för arbetsskador och arbetsrelaterad ohälsa förebyggs.

Starbreeze utvärderar löpande företagets insatser inom arbetsmiljöområdet för att kunna göra ständiga förbättringar i det dagliga arbetsmiljöarbetet. Arbetskrav ska anpassas till de anställdas förutsättningar i såväl fysiskt som psykiskt avseende. Åtgärder som förbättrar arbetsmiljön ger positiva effekter för såväl den enskilda som företaget.

Uppgiften att skapa en god arbetsmiljö ställer stora krav på såväl företaget som den enskilde medarbetaren. Arbetsmiljöverksamheten är en för företaget och medarbetarna gemensam angelägenhet. Den ska bedrivas i samverkan där alla har ansvaret att medverka. Åtgärder för att förändra arbetsmiljö ska präglas av en helhetssyn på alla de faktorer som påverkar människan i arbetet.

Bevakning och utveckling av arbetsmiljön ska utgöra en naturlig del i alla verksamheter inom företaget. Medarbetarna ska inte bara veta vilka risker som kan finnas, utan också kunna undvika riskerna.

Incitaments- och bonusprogram

Starbreeze har ett utestående personaloptionsprogram och ett utestående teckningsoptionsprogram som finns beskrivna på sidan 48.

Styrelsen har beslutat att införa ett bonusprogram för anställda i koncernen

Antal anställda per den 31 december 2017

Kontor	Land	Huvudkontor	Starbreeze Games	Publishing	VR Tech & Operations	Övrigt	Totalt
Stockholm	Sverige	Ja	182	5	20	36	243
Paris	Frankrike	Nej	5	0	19	0	24
Bryssel	Belgien	Nej	0	0	7	14	21
Luxemburg	Luxemburg	Nej	0	0	2	0	2
Los Angeles	USA	Nej	0	6	10	2	18
Barcelona	Spanien	Nej	6	0	2	0	8
Bangalore och Dehradun	Indien	Nej	255	0	0	79	334
Totalt			448	11	60	131	650

Nyckeltal anställda

	Helår 2017	Helår 2016	2015-07-01–2015-12-31	2014-07-01–2015-06-30
Medelantal anställda	278	151	105	54
Antal anställda vid årets slut	650	212	109	76
Andel kvinnor, %	12	17	12	12
Genomsnittsalder, år	31	34	33	32
Nettoomsättning per anställd, TSEK	1 300	2 288	941	3 654



från och med den 1 januari 2018. Grundläggande förutsättningar för programmet är i) att Starbreeze är lönsamt, ii) att bonusen ej överstiger 5 procent av nettovinsten, och iii) att bonusen till ledande befattningshavare maximeras till 50 procent av grundlönen (i enlighet med de riktlinjer som fastställts av årsstämman). Bonuspotten utgörs av 2 procent av nettointäkten per produkt. De anställda placeras in i olika kategorier baserat på hur väl de har uppfyllt sina individuella mål vilket styr allokeringen. Bonus intjänas kalenderårsvis och utbetalas i inledningen av nästföljande kalenderår till de anställda som är bonusberättigade.

Värderingar

Nedanstående värderingar ska genomföra verksamheten på Starbreeze och bidra till att Starbreeze uppfattas som en attraktiv arbetsgivare i branschen.

Teamorienterad

Vi värdesätter tillit och öppenhet; tydlig kommunikation där teamets resultat trumfar individens prestation. Kreativ frihet ska finnas i spelutvecklingen, samt frihet för medarbetarna att arbeta med de spel de brinner för, allt inom uppsatta kostnads- och tidsramar.

Ägarskap

Vi är dedikerade till att leverera med hög kvalitet samt precision och säkrar att alla tar eget ansvar. Kvalitet ska levereras i hela arbetsprocessen, från utförande till slutresultat, så att användaren får en högkvalitativ spelupplevelse värd den tid som läggs på Starbreeze olika spel och upplevelser. Vi ser till att få saker gjorda!

Lösningssökande

Vi presenterar alltid lösningar baserade på analyser av identifierade problem. Det vi gör skall vara värdeskapande för Starbreeze, kunderna och aktieägarna.

AKTIE OCH ÄGARE

Starbreeze-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 årets utgång var slutkursen 8,15 (19,20) SEK för A-aktien och 8,40 (19,30) SEK för B-aktien och det totala börsvärdet uppgick till 2 364 (5 300) MSEK.

Utveckling av Starbreeze A- och B-aktie, från 1 januari 2015 till 28 februari 2018



Aktiekapitalet

Enligt Starbreeze bolagsordning, fastställd av bolagets årsstämma den 12 november 2015, ska aktiekapitalet utgöra lägst 3 000 000 SEK och högst 12 000 000. Antalet aktier ska vara lägst 150 000 000 stycken och högst 600 000 000 stycken. Aktier kan ges ut i två slag; A-aktier och B-aktier. Enligt bolagsordningen ska A-aktier på begäran av ägare till sådana aktier omvandlas till B-aktier. Bolagsordningen innehåller inga särskilda bestämmelser om inlösen. Samtliga aktier är fritt överlåtbara.

Per den 31 december 2017 var antalet utestående aktier 283 037 940 aktier (276 879 720 aktier), med envar ett kvotvärde om 0,02 SEK, motsvarande ett aktiekapital på 5 661 TSEK (5 538 TSEK). Per den 31 december 2017 uppgick antalet A-aktier till 55 146 615 (55 971 982) stycken samt antalet B-aktier till 227 891 325 (220 907 738) stycken. En A-aktie medför tio röster och en B-aktie medför en röst.

Varje röstberättigad får vid årsstämma rösta för fulla antalet av denne ägda och

företrädda aktier utan begränsning i rösträtten. Samtliga aktier medför lika rätt till andel i Starbreeze tillgångar och vinst.

Under 2017 ökade antalet B-aktier med 1 071 203 genom apportemission vid förvärvet av Enterspace och med 1 007 578 genom apportemission vid förvärvet av Dhruva. Dessutom har ett antal B-aktier emitterats i samband med inlösen av teckningsoptioner. Efter årets utgång genomförde bolaget en riktad nyemission som ökade antalet B-aktier med 20 681 797. Se tabell på sidan 47.

Aktiekapitalets utveckling

Per den 1 januari 2015 uppgick bolagets registrerade aktiekapital till 2 899 707 SEK fördelat på 144 985 325 aktier, envar med ett kvotvärde om 0,02 SEK. Därefter har följande förändringar av aktiekapitalet skett:

År	Transaktion	Ökning av aktiekapitalet	Totalt aktiekapital	Ökning av antalet aktier	Totalt antal aktier	Kvotvärde (SEK)
2015	Fondemission	1 449 853	4 349 560	72 492 662	217 477 987	0,02
2015	Nyemission	72 000	4 421 560	3 600 000	221 077 987	0,02
2015	Nyemission	31 562,4	4 453 122	1 578 120	222 656 107	0,02
2015	Utnyttjande av teckningsoption	32 449,38	4 485 572	1 622 469	224 278 576	0,02
2015	Nyemission	99 900	4 585 472	4 995 000	229 273 576	0,02
2015	Utnyttjande av teckningsoption	179,84	4 585 651	8 992	229 282 568	0,02
2015	Utnyttjande av teckningsoption	9 149,9	4 594 801	457 495	229 740 063	0,02
2015	Utnyttjande av teckningsoption	12 420,56	4 607 222	621 028	230 361 091	0,02
2016	Utnyttjande av teckningsoption	28 249,98	4 657 549	1 412 499	231 773 590	0,02
2016	Utnyttjande av teckningsoption	22 077,24	4 629 299	1 103 862	232 877 452	0,02
2016	Nyemission	192 400,6	4 849 950	9 620 031	242 497 483	0,02
2016	Utnyttjande av teckningsoption	12 717,58	4 862 667	635 879	243 133 362	0,02
2016	Utnyttjande av teckningsoption	4 115,38	4 866 783	205 769	243 339 131	0,02
2016	Utnyttjande av teckningsoption	499,92	4 867 283	24 996	243 364 127	0,02
2016	Utnyttjande av teckningsoption	6 923,04	4 874 206	346 152	243 710 279	0,02
2016	Nyemission	218 684,2	5 092 890	10 934 211	254 644 490	0,02
2016	Utnyttjande av teckningsoption	14 199,76	5 143 332	709 988	255 354 478	0,02
2016	Nyemission	36 242,27	5 129 132	1 812 114	257 166 591	0,02
2016	Utnyttjande av teckningsoption	21 799,7	5 165 132	1 089 985	258 256 576	0,02
2016	Nyemission	329 059,8	5 494 191	16 452 991	274 709 567	0,02
2016	Nyemission	1 790,86	5 495 982	89 543	274 799 110	0,02
2016	Nyemission	20 976,84	5 516 959	1 048 842	27 5847 952	0,02
2016	Utnyttjande av teckningsoption	9 955,36	5 526 914	497 768	276 345 720	0,02
2016	Utnyttjande av teckningsoption	10 680	5 537 594	534 000	276 879 720	0,02
2016	Utnyttjande av teckningsoption	999,84	5 538 594	49 992	276 929 712	0,02
2017	Utnyttjande av teckningsoption	4 615,36	5 543 209,62	230 768	277 160 480	0,02
2017	Utnyttjande av teckningsoption	40 000	5 583 209,62	2 000 000	279 160 480	0,02
2017	Utnyttjande av teckningsoption	9 173,04	5 592 382,66	458 652	279 619 132	0,02
2017	Nyemission	21 424,06	5 613 806,72	1 071 203	280 690 335	0,02
2017	Utnyttjande av teckningsoption	23 550,40	5 637 357,12	1 177 520	281 867 855	0,02
2017	Utnyttjande av teckningsoption	3 000,06	5 640 357,18	150 003	282 017 858	0,02
2017	Nyemission	20 151,56	5 660 508,74	1 007 578	283 025 436	0,02
2017	Utnyttjande av teckningsoption	250,08	5 660 758,82	12 504	283 037 940	0,02
2018	Nyemission	413 635,95	6 074 394,77	20 681 797	303 719 737	0,02

Aktieägare

Starbreeze hade 27 528 aktieägare (28 767 aktieägare) per den 28 februari 2018, varav 2 procent var utländska. 75 procent av antalet aktieägare var män, 22 procent kvinnor och 3 procent juridiska personer. Juridiska personers innehav motsvarade 61 procent av aktiekapitalet. 96 procent av antalet ägare var fysiska personer boende i Sverige och deras innehav motsvarade 39 procent av aktiekapitalet. Se förteckning över bolagets tio största ägare nedan.

Aktieägare per den 28 februari 2018

Aktieägare	A-aktier	B-aktier	Totalt	Innehav %	Röster %
Bo Andersson Klint ¹⁾	18 718 667	5 377 866	24 096 553	7,93	24,30
Försäkringsbolaget Avanza Pension	2 754 668	22 080 835	24 835 503	8,18	6,26
Swedbank Robur ²⁾	21 473 335	27 458 701	48 932 056	14,81	6,24
Smilegate Holdings Inc.	3 376 016	6 244 015	9 620 031	3,17	5,05
Första AP-fonden	0	33 159 934	33 159 934	10,92	4,18
CBLDN-BFCM FULLTX, third party asset	1 387 500	1 835 500	3 223 000	1,06	1,98
Michael Hjorth ³⁾	1 469 275	807 049	2 276 324	0,75	1,96
Nordnet Pensionsförsäkring AB	644 799	3 874 825	4 519 624	1,49	1,30
CBNY-National Financial Services II	645 341	2 493 906	3 139 247	1,03	1,13
Viktor Vallin	864 800	41 000	905 800	0,30	1,10
Övriga	2 969 341	146 042 324	149 011 665	50,36	46,50
Totalt	54 303 742	249 415 955	303 719 737	100,00	100,00

¹⁾ Direkt och via Varvtre.

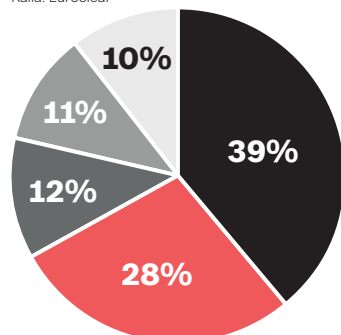
²⁾ Swedbank Robur består av tre fonder; Ny Teknik BTI, Småbolagsfond Sverige och Småbolagsfond Norden.

³⁾ Direkt och via Indian Nation Aktiebolag.

Källa: Euroclear

Ägarfördelning av kapital 28 februari 2018

Källa: Euroclear



- Svenska privatpersoner
- Finansiella företag
- Utländska ägare
- Socialförsäkringsfonder
- Juridiska personer

Fördelning av aktier 28 februari 2018, ägargrupperat

Innehav	Antal aktieägare	Antal A-aktier	Antal B-aktier	Innehav %	Röster %
1-500	13 771	881 595	1 995 476	0,76	0,85
501-1 000	3 908	965 331	2 927 836	1,04	1,04
1 001-5 000	6 305	3 823 185	13 522 881	5,04	4,83
5 001-10 000	1 533	2 404 649	10 283 350	3,70	3,38
10 001-15 000	562	1 263 503	5 584 466	2,33	2,28
15 001-20 000	346	1 046 721	5 529 280	2,02	1,66
20 001-	1 096	43 918 758	209 572 706	85,12	85,96
Summa	27 521	54 303 742	249 415 995	100,00	100,00

Källa: Euroclear

Utestående incitamentsprogram

Personaloptionsprogram 2014/2018

Vid extra bolagsstämma den 15 maj 2014 beslutades att inrätta ett personaloptionsprogram genom en riktad emission av 6 250 000 teckningsoptioner till Starbreeze Studios (berättigande till teckning av 9 375 000 B-aktier efter fondemissionen som genomfördes 2015). Av de 6 250 000 teckningsoptioner som emitterades användes 5 000 000 som underliggande teckningsoptioner i personaloptionspro-

grammet och 1 250 000 utfärdades för att kassaflödesmässigt säkra de sociala avgifterna. Sammanlagt har 4 775 000 personaloptioner utgivits vederlagsfritt till anställda och dessa intjänas under 1, 2 respektive 3 år under förutsättning att den anställda kvarstår i sin anställning i Koncernen samt under förutsättning att uppställda prestationskrav uppfylls.

Av de 5 000 000 underliggande teckningsoptionerna i personaloptions-

programmet har 3 609 979 utnyttjats för teckning av aktier. Av de 1 250 000 teckningsoptionerna som utfärdades för att kassaflödesmässigt säkra de sociala avgifterna har 1 217 334 teckningsoptioner utnyttjats. Den maximala utspädnings-effekten för detta program uppgår till 2,99 procent. För de utgivna personaloptionerna är utspädnings-effekten cirka 2,89 procent, varav cirka 0,48 procent återstår att utnyttja för teckning av aktier

av de som innehar personaloptioner. Lösenpriset för personaloptionsprogrammet uppgår till cirka 4,80 SEK per aktie.

Teckningsoptionsprogram 2015/2018 och 2015/2019

Vid årsstämman den 12 november 2015 fattades beslut om ytterligare ett särskilt aktierelaterat incitamentsprogram för ledande befattningshavare och vissa andra nyckelpersoner i syfte att hantera nyrekryteringar och befordringar. Totalt har 3 500 000 teckningsoptioner, berättigande till teckning av 3 500 000 B-aktier, emitterats till ett av bolagets dotterbolag. Årsstämman godkände att dotterbolaget överlåter teckningsoptionerna till ledande

befattningshavare och vissa andra nyckelpersoner mot erläggande av optionernas marknadsvärde fastställt i enlighet med Black & Scholes optionsvärderingsformel från tid till annan.

Hälften av teckningsoptionerna kan utnyttjas fram till den 30 november 2018 till ett lösenpris om 200 procent av den genomsnittliga aktiekursen under de tio handelsdagar som följer efter den 12 november 2015 (29,10 SEK). Den andra hälften av teckningsoptionerna kan utnyttjas fram till den 30 november 2019 till ett lösenpris om 240 procent av den genomsnittliga aktiekursen under de tio handelsdagar som följer efter den 12 november 2015 (34,92 SEK).

Den 28 februari 2018 hade 1 780 000 teckningsoptioner tilldelats ledande befattningshavare och andra nyckelpersoner, varav 1 750 000 teckningsoptioner med löptid till november 2018 samt 30 000 teckningsoptioner med löptid till november 2019. Inga utgivna teckningsoptioner i teckningsoptionsprogram 2015/2018 och 2015/2019 har ännu utnyttjats. Den maximala utspädningseffekten för detta program uppgår till cirka 1,14 procent. För de utgivna teckningsoptionerna är utspädningseffekten cirka 0,58 procent varav cirka 0,57 procent återstår att utnyttja för teckning av aktier av de som innehar teckningsoptioner.

Utdelning och utdelningspolicy

Starbreeze agerar på en snabbväxande marknad och för att dra fördel av denna tillväxt ämnar företaget att fortsätta att återinvestera vinstmedel i aktiviteter som främjar organisk tillväxt, såsom produkt-utveckling och marknadsföring. Bolaget har historiskt inte genomfört några utdelningar till aktieägarna. Framtida utdelningar kommer vara ett resultat av Starbreeze framtida intäkter, kassa-

flöde, rörelsekapital och dess generella finansiella ställning. Vidare kan även framtida investeringar i exempelvis förvärv av andra bolag komma att påverka storleken på framtida utdelningar.

Styrelsen har inte för avsikt att föreslå utdelningar under de närmaste åren, utan avser istället att använda det kassaflöde som genereras för att finansiera fortsatt utveckling och tillväxt av verksamheten.

Starbreeze långsiktiga policy för utdelning är att dela ut 50 procent av nettovinsten efter skatt från föregående räkenskapsår.

Ingen utdelning delades ut till aktieägarna för räkenskapsåren 1 juli 2014 till 30 juni 2015, 1 juli 2015 till 31 december 2015 eller 1 januari 2016 till 31 december 2016. Styrelsen föreslår att ingen utdelning (0) lämnas för räkenskapsåret 2017.

Bemyndiganden

Årsstämman den 11 maj 2017 beslutade att bemyndiga styrelsen att vid ett eller flera tillfällen, intill tiden fram till nästa årsstämma, med eller utan avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt, fatta beslut om nyemission av aktier, såväl A-aktier som B-aktier, eller av konvertibler eller teckningsoptioner berättigande till A-aktier och/eller B-aktier, motsvarande (vid tänkt utövande av sådana konvertibler eller optioner i förekommande fall) högst tio procent av vid var tid utestående antal aktier, mot kontant betalning, genom kvittning eller apport.

Syftet med bemyndigandet och skälet till avvikelserna från aktieägarnas företrädesrätt är att bolaget ska kunna emittera

aktier i samband med förvärv av bolag eller rörelser, samt kunna genomföra riktade emissioner i syfte att införskaffa kapital till bolaget, till exempel i samband med finansiering av spelproduktion. Emissionskurs får inte understiga ett marknadsmässigt pris. Övriga villkor beslutas av styrelsen och ska vara marknadsmässiga.

Bemyndigandet har utnyttjats för förvärvet av Enterspace då 17 MSEK av köpeskillingen betalades genom emission av 1 071 203 B-aktier i Starbreeze; förvärvet av Dhruva där en del av säljarna förvärvade 1 007 578 nyemitterade Starbreeze B-aktier för 1,5 MUSD; samt efter årets utgång i en riktad emission av 20 681 797 B-aktier till vissa institutionella investerare.

Den extra bolagsstämman den 20 mars 2018 beslutade att bemyndiga styrelsen att vid ett eller flera tillfällen, intill tiden fram till nästa årsstämma, med eller utan avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt, fatta beslut om nyemission av aktier, såväl A-aktier som B-aktier, eller av konvertibler eller teckningsoptioner berättigande till A-aktier och/eller B-aktier, motsvarande (vid tänkt utövande av sådana konvertibler eller optioner i förekommande fall) högst tio procent av vid var tid utestående antal aktier, mot kontant betalning, genom kvittning eller apport. Emissionskurs får inte understiga ett marknadsmässigt pris. Övriga villkor beslutas av styrelsen och ska vara marknadsmässiga.

BOLAGSSTYRNING

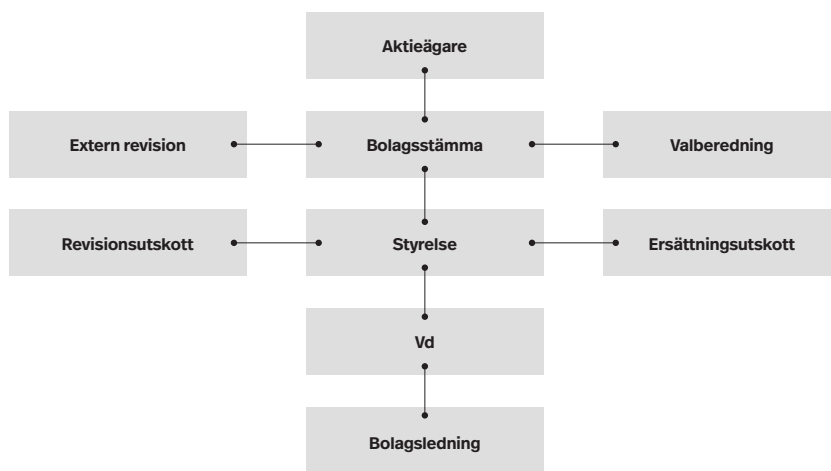
Allmänt om bolagsstyrning

Starbreeze är ett svenskt aktiebolag och är noterat på Nasdaq Stockholm. Bolagsstyrningen i Starbreeze baseras på Nasdaqs regelverk för emittenter, Svensk kod för bolagsstyrning ("Koden"), aktiebolagslagen, god sed på aktiemarknaden, bolagets bolagsordning, interna styrdokument samt andra tillämpliga lagar, regler och rekommendationer.

De interna styrdokumenterna omfattar främst styrelsens arbetsordning, instruktion för verkställande direktören, instruktion för ekonomisk rapportering och bemyndigande- och finanspolicymanual. Vidare har Starbreeze också ett antal policydokument och manualer som innehåller regler och rekommendationer, vilka innehåller principer och ger vägledning i bolagets verksamhet samt för dess medarbetare.

Bolag som tillämpar Koden är inte skyldiga att vid varje tillfälle följa varje regel i Koden. Om bolaget finner att en viss regel

Starbreeze bolagsstyrningsstruktur



inte passar med hänsyn till bolagets särskilda omständigheter kan bolaget välja en alternativ lösning, under förutsättning att bolaget då tydligt redovisar avvikelserna och den alternativa lösningen samt ger en motivering till valet av den alternativa

lösningen (allt enligt principen "följ eller förklara"). Starbreeze tillämpar Koden sedan 2 oktober 2017 då bolaget noterades på Nasdaq Stockholm.

Bolagsstämman

Aktieägarnas inflytande i bolaget utövas vid bolagsstämman, som är bolagets högsta beslutande organ. Varje aktieägare som på avstämningsdagen för bolagsstämman är införd i den av Euroclear Sweden AB förda aktieboken och antecknad i ett avstämningsregister eller på ett avstämningskonto har rätt att delta, personligen eller genom befullmäktigat ombud. Stämman kan besluta i alla frågor som rör bolaget och som inte enligt aktiebolagslagen eller bolagsordningen uttryckligen faller under ett annat bolagsorgans exklusiva kompetens. Stämman kan till exempel besluta om ökning eller minskning av aktiekapitalet, ändring av bolagsordningen samt att bolaget ska träda i likvidation. Vad gäller nyemissioner av aktier, konvertibler eller teckningsoptioner har stämman, utöver möjlighet att själv besluta om detta, möjlighet att lämna bemyndigande till styrelsen att fatta emissionsbeslutet. Varje aktieägare har, oberoende av aktieinnehavets storlek, rätt att få ett angivet ärende behandlat på bolagsstämman. Aktieägare som önskar utöva denna rätt måste framställa en

skriftlig begäran till bolagets styrelse. En sådan begäran ska i normala fall vara styrelsen tillhanda i sådan tid att ärendet kan tas upp i kallelsen till bolagsstämman.

Årsstämma hålls årligen inom sex månader efter räkenskapsårets utgång. Ambitionen är att styrelseordföranden tillsammans med beslutsför styrelse samt den verkställande direktören ska närvara vid bolagsstämman. Stämmans ordförande ska nomineras av valberedningen och väljas av stämman. Till årsstämmans uppgifter hör att välja bolagets styrelse och revisorer, fastställa Koncernens och bolagets balans- och resultaträkningar, besluta om dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust enligt den fastställda balansräkningen samt att besluta om ansvarsfrihet för styrelseledamöter och verkställande direktör. Stämman beslutar även om de arvoden som ska utgå till styrelseledamöterna och bolagets revisorer.

Extra bolagsstämma kan sammankallas av styrelsen när styrelsen anser att det finns skäl att hålla en stämma före nästa årsstämma. Styrelsen ska också

sammankalla extra bolagsstämma när en revisor eller aktieägare som innehar mer än tio procent av aktierna i bolaget skriftligen begär att stämma ska hållas för att behandla ett specifikt ärende.

Kallelse till bolagsstämma ska ske genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar samt på bolagets webbplats. Vid tidpunkten för kallelse ska information om att kallelse skett annonseras i Dagens Industri. Kallelse till ordinarie bolagsstämma och extra bolagsstämma där ändring av bolagsordning ska behandlas utfärdas tidigast sex (6) och senast fyra (4) veckor före bolagsstämman. Kallelse till annan extra bolagsstämma utfärdas tidigast sex (6) veckor före och senast tre (3) veckor innan bolagsstämman. Stämmoprotokollet finns tillgängligt på bolagets webbplats senast två veckor efter stämman.

Under räkenskapsåret 2017 ägde årsstämma rum den 11 maj 2017. Under räkenskapsåret 2018 har hittills en extra bolagsstämma ägt rum. Nästa årsstämma planeras att äga rum den 9 maj 2018.

Valberedningen

Vid årsstämman den 11 maj 2017 beslutades att anta ett förfarande för tillsättande av valberedning inför årsstämman 2018.

Enligt detta förfarande ska valberedningen bestå av styrelsens ordförande samt högst fyra ledamöter, vilka ska representera de röstmässigt största ägarna eller ägargrupperna. De fyra till röstetalet största aktieägarna kommer att kontaktas på grundval av bolagets, av Euroclear tillhandahållna, förteckning över registrerade aktieägare per den sista bankdagen i augusti. Den aktieägare som inte är registrerad i Euroclear, och som önskar att vara representerad i valberedningen, ska anmäla detta till styrelsens ordförande senast den 1 september samt kunna styrka ägarförhållandet. Vid bedömningen av vilka som utgör de fyra till röstetalet största ägarna ska en grupp aktieägare anses utgöra en ägare om de (i) ägargrupperats i Euroclear-systemet eller (ii) offentliggjort och till bolaget skriftligen meddelat att de träffat

skriftlig överenskommelse att genom samordnat utövande av rösträtten inta en långsiktig gemensam hållning i fråga om bolagets förvaltning. Styrelsens ordförande ska snarast efter utgången av augusti månad sammankalla de fyra röstmässigt största aktieägarna i bolaget till valberedningen. Om någon av de fyra röstmässigt största aktieägarna avstår sin rätt att utse ledamot till valberedningen ska nästa aktieägare i storleksordning beredas tillfälle att utse ledamot, dock behöver inte fler än tio aktieägare tillfrågas. Ordförande i valberedningen ska, om inte ledamöterna enas om annat, vara den ledamot som representerar den största aktieägaren. Namnen på ledamöterna och namnen på de aktieägare som utsett dem samt hur valberedningen kan kontaktas, ska offentliggöras så snart valberedningen utsetts, vilket ska ske senast sex månader före årsstämman.

Valberedningens mandatperiod sträcker

sig fram till dess att ny valberedning utsetts. Arvode ska ej utgå till valberedningens ledamöter. Bolaget ska dock svara för skäligena kostnader förenade med valberedningens fullgörande av uppdraget.

Valberedningens uppgift ska vara att inför årsstämma och, i förekommande fall, extra bolagsstämma, framlägga förslag avseende antal styrelseledamöter som ska väljas av stämman, styrelsearvode, styrelsens sammansättning, styrelseordförande, ordförande på årsstämma, val av revisorer och revisorsarvoden samt hur valberedningen ska utses.

Valberedningens ledamöter ska offentliggöras på bolagets hemsida senast sex månader före årsstämman.

Bolagets valberedning inför årsstämma 2018 och för tiden intill dess att ny valberedning utsetts består av: Åsa Nisell (Swedbank Robur Fonder), Olof Jonasson (Första AP-fonden) och Michael Hjorth (Indian Nation och styrelsens ordförande).

Styrelsen

Styrelsens uppgifter

Styrelsen bär det yttersta ansvaret för bolagets organisation och förvaltningen av bolagets verksamhet, som ska ske i bolagets och samtliga aktieägars intresse. Några av styrelsens huvuduppgifter är att hantera strategiska frågor avseende verksamhet, finansiering, etableringar, tillväxt, resultat och finansiell ställning och fortlöpande utvärdera bolagets ekonomiska situation. Styrelsen ska också se till att det finns effektiva system för uppföljning

och kontroll av bolagets verksamhet och säkerställa att bolagets informationsgivning präglas av öppenhet och är korrekt, relevant och tillförlitlig.

Styrelsens sammansättning

Enligt Starbreeze bolagsordning ska styrelsen bestå av lägst fyra och högst åtta ledamöter med högst två suppleanter. Ledamöterna väljs normalt årligen på årsstämman för tiden intill slutet av nästa årsstämma, men ytterligare styrelseleda-

möter kan väljas under året vid en extra bolagsstämma.

Styrelsen består av sex ordinarie ledamöter: Michael Hjorth (ordförande), Bo Andersson Klint, Harold Kim, Ulrika Hagdahl, Matias Myllyrinne och Eva Redhe. Uppdraget för samtliga styrelseledamöter gäller till slutet av nästa årsstämma, vilken kommer att hållas den 9 maj 2018. Varje styrelseledamot äger dock rätt att när som helst frånträda uppdraget. Valberedningen i Starbreeze har, inför årsstämman

Styrelsens sammansättning

Namn	Revisions- och ersättningsutskott	Innehåft befattning sedan	Oberoende Bolaget/Ägare	Närvaro styrelsemöten	Närvaro revisionsutskott	Närvaro ersättningsutskott
Michael Hjorth	Revisionsutskott och ersättningsutskott	2007, ordförande sedan 2013	Ja/Ja	20/20	7/7	3/3
Matias Myllyrinne	–	2013	Ja/Ja	19/20	–	–
Eva Redhe	Revisionsutskott (ordförande) och ersättningsutskott	2014	Ja/Ja	20/20	7/7	3/3
Bo Andersson Klint	–	2012	Nej/Nej	19/20	–	–
Ulrika Hagdahl	Revisionsutskott och ersättningsutskott (ordförande)	2017	Ja/Ja	15/15	4/4	3/3
Harold Kim	–	2016	Nej/Nej	19/20	–	–

2018, föreslagit omval av ledamöterna Ulrika Hagdahl, Michael Hjorth, Bo Andersson Klint, Harold Kim och Matias Myllyrinne samt nyval av Kristofer Arwin och Åsa Wirén. Till styrelsens ordförande har valberedningen föreslagit omval av Michael Hjorth. Styrelseledamoten Eva Redhe har avböjt omval.

Enligt Kodens ska en majoritet av styrelsens ledamöter vara oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen. Minst två av de ledamöter som är oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen ska också vara oberoende i förhållande till bolagets större aktieägare. Därutöver får högst en styrelseledamot arbeta i bolagets ledning eller i ledningen av bolagets dotterbolag. På sida 51 finns en tabell avseende ledamöternas deltagande i olika utskott, när ledamoten tillträdde sin position samt styrelsens bedömning av de olika ledamöternas oberoende.

Styrelsen har gjort bedömningen att Michael Hjorth, Matias Myllyrinne, Eva Redhe och Ulrika Hagdahl är oberoende i förhållande till såväl bolaget och bolagsledningen som större aktieägare. Styrelsens sammansättning uppfyller därmed Kodens krav på oberoende.

Styrelseledamöterna i bolaget presenteras i närmare detalj i avsnittet "Styrelse och revisorer" på sidorna 56–57.

Styrelsens ordförande

Styrelsens ordförande har till uppgift att bland annat leda styrelsens arbete samt att tillse att styrelsens arbete bedrivs effektivt och att styrelsen fullgör sina åligganden. Ordföranden ska genom kontakter med verkställande direktören fortlöpande få den information som behövs för att kunna följa bolagets ställning, ekonomiska planering och utveckling. Ordföranden ska vidare samråda med verkställande direktören i strategiska frågor samt kontrollera att styrelsens beslut verkställs på ett effektivt sätt.

Styrelsens ordförande ansvarar för kontakter med aktieägarna i ägarfrågor och för att förmedla synpunkter från ägarna till styrelsen. Styrelsens ordförande väljs av bolagsstämman.

Styrelsens arbetsformer

Styrelsen följer en skriftlig arbetsordning som ses över årligen och fastställs på det konstituerande styrelsemötet som hålls i anslutning till årsstämman. Arbetsordningen reglerar bland annat styrelsens arbetsformer, arbetsuppgifter, beslutsordning inom bolaget, styrelsens mötesordning, ordförandens arbetsuppgifter

samt arbetsfördelningen mellan styrelsen och verkställande direktören. Instruktion avseende ekonomisk rapportering och instruktion till verkställande direktör fastställs också i samband med det konstituerande styrelsemötet.

Under verksamhetsåret 2017 genomfördes 20 protokollförda sammanträden. Närvaron var 97,5 procent. Frågor av betydande karaktär som behandlas på styrelsemötena är exempelvis grundläggande affärsplanering, marknadspositionering och finansiering. Föredragande i strategiska frågor är verkställande direktören och i ekonomiska och finansiella frågor koncernens ekonomiansvarig. Under verksamhetsåret sammanträdde styrelsen med revisorn vid ett tillfälle för att ta del av revisorns löpande rapportering.

Styrelsens utskott

Bolagets styrelse har inrättat två utskott, revisionsutskott och ersättningsutskott. Styrelsen har antagit arbetsordningar för båda utskotten.

Revisionsutskottet

Revisionsutskottets uppgift är att bereda styrelsens arbete med att kvalitetssäkra bolagets finansiella rapportering. Vidare ska revisionsutskottet fastställa riktlinjer för vilka andra tjänster än revision som bolaget får upphandla av bolagets revisorer. Utskottet har även till uppgift att ge sin utvärdering av revisionsarbetet till valberedningen vid framtagandet av valberedningens förslag till årsstämman till val av revisorer samt storleken på revisionsarvodet. Under verksamhetsåret 2017 har revisionsutskottet bland annat samrått med bolagets revisorer kring förekommande redovisningsbedömningar. Vidare har revisionsutskottet föreslagit åtgärder avseende bolagets löpande internkontroller med anledning av Koncernens växande verksamhet, samt även lämnat rekommendationer till styrelsen inför uppgradering av internkontrollen inom ramen för det genomförda listbytet.

Revisionsutskottet består sedan det konstituerande styrelsemötet efter årsstämman 2017 av: Eva Redhe (ordförande), Michael Hjorth och Ulrika Hagdahl. Vid årsstämman den 11 maj 2017 beslutades om arvode till revisionsutskottets medlemmar om 400 000 SEK, varav till ordföranden 200 000 SEK och till ledamot 100 000 SEK.

Under verksamhetsåret 2017 har revisionsutskottet haft 7 sammanträden. Närvaron var 100 procent.

Ersättningsutskottet

Ersättningsutskottets uppgifter är huvudsakligen att bereda frågor om ersättning och andra anställningsvillkor för vd:n och andra ledande befattningshavare. Ersättningsutskottet ska också följa och utvärdera pågående och under året avslutade program för rörliga ersättningar för bolagsledningen samt följa och utvärdera tillämpningen av de riktlinjer för ersättningar till ledande befattningshavare som årsstämman fattat beslut om.

Under verksamhetsåret 2017 har ersättningsutskottet lämnat rekommendationer till styrelsen angående verkställande direktörens ersättningsvillkor samt bolagets eventuella behov av incitamentsprogram för bland annat företagsledningen. Vidare har ersättningsutskottet berett styrelsens beslut i frågor om bonussystem, samt optionsprogram till bolagets anställda.

Ersättningsutskottet består sedan det konstituerande styrelsemötet efter årsstämman 2017 av: Ulrika Hagdahl (ordförande), Michael Hjorth och Eva Redhe. Vid årsstämman den 11 maj 2017 beslutades om arvode till ersättningsutskottets medlemmar om 200 000 SEK, varav till ordföranden 100 000 SEK och till ledamot 50 000 SEK.

Under verksamhetsåret 2017 har ersättningsutskottet haft 3 sammanträden. Närvaron var 100 procent.

Ersättning till styrelsens ledamöter

Ersättningen till bolagsstämmanvalda styrelseledamöter beslutas av bolagsstämman. Vid årsstämman den 11 maj 2017 beslutades att arvode skulle utgå med 700 000 SEK till styrelsens ordförande samt med 200 000 SEK vardera till övriga styrelseledamöter som inte är anställda i bolaget.

Utöver de särskilda ersättningarna för utskottsarbete angivna ovan, beslutades vid årsstämman den 11 maj 2017 även om att ett extra arvode för utskottsarbete ska kunna utgå om högst 300 000 SEK. Detta innebär att det totala arvodet till styrelsen (inklusive arvode för utskottsarbete) uppgår till högst 2 400 000 SEK. Den ersättning som utgått till styrelsens ledamöter under 2017 framgår av tabellen nedan.

Utvärdering av styrelsens arbete

Styrelsearbetet utvärderas årligen med syfte att utveckla styrelsens arbetsformer och effektivitet. Det är styrelsens ordförande som ansvarar för utvärderingen och för att presentera den för valberedningen.

Avsikten med utvärderingen är att få en uppfattning om styrelseledamöternas åsikter om hur styrelsearbetet bedrivs och vilka åtgärder som kan vidtas för att effektivisera styrelsearbetet samt om styrelsen är kompetensmässigt väl balanserad. Utvärderingen är ett viktigt underlag för valberedningen inför årsstämman.

Under 2017 har ordföranden genomfört en skriftlig enkätundersökning med samtliga styrelseledamöter. Valberedningen genomförde dessutom, i ordförandes frånvaro, enskilda samtal med styrelseledamöterna. Resultatet av utvärderingen har rapporterats och diskuterats i valberedningen.

Verkställande direktören och andra ledande befattningshavare

Vd:s och övrig koncernlednings uppgifter

Den verkställande direktören utses av styrelsen och sköter Koncernens löpande förvaltning enligt styrelsens riktlinjer och anvisningar. Vd ansvarar för att hålla styrelsen informerad om bolagets utveckling och rapportera om väsentliga avvikelser från fastställda affärsplaner och om händelser som har stor inverkan på bolagets utveckling och verksamhet, samt att ta fram relevant beslutsunderlag till styrelsen exempelvis gällande etableringar, investeringar och övriga strategiska frågeställningar. Koncernledningen, som leds av bolagets vd, består av personer med ansvar för väsentliga verksamhetsområden inom Starbreeze.

Ersättning till vd och ledande befattningshavare

Till ledande befattningshavare inklusive verkställanddirektören har en totalsumma avseende lön, rörliga ersättningar och andra förmåner utgått med 23 052 (16 073) TSEK under 2017. Aktierelaterad ersättning uppgår till 241 (351) TSEK. För ledande befattningshavare erläggs

avgiftsbestämda pensionspremier vilka motsvarar kostnaden enligt ITP-plan.

Kostnader för aktieoptioner, som tilldelats anställda, belastar räkenskapsårets 2017 resultat med 2 867 (9 701) TSEK.

Riktlinjer för ersättning till ledande befattningshavare

Enligt aktiebolagslagen ska bolagsstämman besluta om riktlinjer för ersättning till vd och andra ledande befattningshavare. Vid årsstämma den 11 maj 2017 antogs riktlinjer med huvudsakligen följande innehåll.

Med bolagsledning avses verkställande direktören och övriga ledande befattningshavare i bolaget.

Bolaget ska erbjuda marknadsmässiga villkor som gör att bolaget kan rekrytera och behålla kompetent personal. Ersättningen till bolagsledningen ska bestå av fast lön, pension och andra sedvanliga förmåner. Därutöver ska styrelsen årligen utvärdera huruvida aktierelaterade eller aktiekursrelaterade incitamentsprogram bör föreslås årsstämman.

Den fasta lönen omprövas som huvudregel en gång per år och ska beakta individens kvalitativa prestation. Ersättningen

till den verkställande direktören och övriga ledande befattningshavare ska vara marknadsmässig. Styrelsen ska vidare fatta beslut om rörlig ersättning i form av kontant bonus till belopp som på årsbasis ej överstiger en halv fast årslön för berörd ledande befattningshavare.

För verkställande direktör och ledande befattningshavare erläggs avgiftsbestämda pensionspremier vilka motsvarar kostnaden enligt sedvanlig ITP-plan.

Vid uppsägning från verkställande direktörens sida råder en uppsägningstid om sex månader och vid uppsägning från bolagets sida gäller en uppsägningstid om nio månader. Övriga ledande befattningshavare ska ha en uppsägningstid på tre till nio månader. Det finns inga avtal om avgångsvederlag.

Styrelsen har rätt att frånga ovanstående riktlinjer om styrelsen bedömer att det i ett enskilt fall finns särskilda skäl som motiverar det.

Det förslag till riktlinjer för ersättning till bolagets ledande befattningshavare som styrelsen lämnat till årsstämman 2018 är identiskt med nuvarande riktlinjer enligt ovan.

Styrelse och ledande befattningshavare, 2017	Grundlön/ styrelse- arvode, TSEK	Rörlig ersättning, TSEK	Övriga förmåner, TSEK	Pensions- kostnad, TSEK	Aktie- relaterad ersättning, TSEK	Summa, TSEK	Tilldelade personal- och styrelse optioner, st	Kvarvarande personal- och styrelse optioner, st	Tilldelade tecknings- optioner, st	Kvarvarande teckning- optioner, st
Michael Hjorth, styrelse- ledamot/ordförande	970	-	-	-	-	970	-	-	-	-
Matias Myllyrinne, styrelseledamot	200	-	-	-	-	200	267 000	-	-	-
Christoffer Saidac, styrelseledamot	109	-	-	-	-	109	-	-	-	-
Eva Redhe, styrelseledamot	496	-	-	-	-	496	267 000	-	267 000	-
Ulrika Hagdahl, styrelse- ledamot	355	-	-	-	-	355	-	-	-	-
Harold Kim	200	-	-	-	-	200	-	-	-	-
Bo Andersson Klint, vd/styrelseledamot	4 907	1 750 ¹⁾	282	208	57	7 204	400 000	133 334	1 091 766	150 100
Mikael Nermark, vvd.	2 457	-	166	218	14	2 855	-	-	-	-
Övriga ledande befatt- ningshavare	10 947	139	74	969	170	12 299	705 000	331 669	1 135 512	890 000
	20 641	1 889	522	1 395	241	24 688	1 639 000	465 002	2 494 278	1 040 100

¹⁾Avser räkenskapsåret 2016.

Revision och kontroll

Extern revisor

Bolagets revisor utses av bolagsstämman. Revisorn ska granska bolagets årsredovisning och bokföring samt styrelsens och den verkställande direktörens förvaltning. Utöver revisionsberättelsen avger revisorn även normalt sett en översiktlig granskningsberättelse vid en kvartalsrapport.

Vid årsstämman den 11 maj 2017 omvaldes revisionsfirman Öhrlings Price-waterhouseCoopers AB, (Torsgatan 21, 113 21 Stockholm) till bolagets revisorer för tiden intill slutet av den årsstämma som hålls under 2018. Öhrlings Price-waterhouseCoopers AB har varit bolagets revisor även för år 2015, 2016 och fram till årsstämman 2017. Huvudansvarig revisor är auktoriserade revisorn Nicklas Kullberg. Nicklas Kullberg är medlem i FAR. Revisionsberättelsen undertecknas av Nicklas Kullberg.

Ersättning till revisorn

Beslut om ersättning till revisorn fattas av bolagsstämman, efter förslag från valberedningen. Vid årsstämman den 11 maj 2017 beslutades att arvode till revisorn skulle utgå enligt godkänd räkning.

Intern revision och kontroll

Styrelsens ansvar för den interna kontrollen regleras i aktiebolagslagen och årsredovisningslagen som innehåller krav på att informationen om de viktigaste inslagen i Starbreeze system för intern kontroll och riskhantering i samband med den finansiella rapporteringen varje år ska ingå i bolagsstyrningsrapporten. Styrelsens ansvar för den interna kontrollen regleras även i Koden. Styrelsen ska bland annat se till att Starbreeze har god intern kontroll och formaliserade rutiner som säkerställer att fastlagda principer för finansiell rapportering och intern kontroll efterlevs samt att det finns ändamålsenliga system för uppföljning och kontroll av bolagets verksamhet och de risker som bolaget och dess verksamhet är förknippad med.

Den interna kontrollens övergripande syfte är att i rimlig grad säkerställa att bolagets operativa strategier och mål följs upp och att ägarnas investering skyddas. Den interna kontrollen ska vidare säkerställa att den externa finansiella rapporteringen med rimlig säkerhet är tillförlitlig och upprättad i överensstämmelse med god redovisningssed, att tillämpliga lagar och förordningar följs samt att krav på noterade bolag efterlevs.

Kontrollmiljö

Den interna kontrollen inom Starbreeze baseras på en kontrollmiljö som omfattar organisation, beslutsvägar, befogenheter och ansvar. Styrelsen har en skriftlig arbetsordning som klargör styrelsens ansvar och som reglerar styrelsens arbetsfördelning. I arbetsordningen framgår även vilka frågor som ska föreläggas styrelsen för beslut. Rolfördelning mellan styrelse och verkställande direktören finns kommunicerad i styrelsens arbetsordning samt i dess vd-instruktion. Verkställande direktören leder därutöver verksamheten utifrån aktiebolagslagen, andra lagar och förordningar, regelverk för aktiemarknadsbolag, svensk kod för bolagsstyrning med mera. Styrelsen följer upp att fastlagda principer för den finansiella rapporteringen och interna kontrollen efterlevs samt upprätthåller ändamålsenliga relationer med bolagets revisorer. Bolagsledningen ansvarar för det system av interna kontroller som krävs för att hantera väsentliga risker i den löpande verksamheten. Vidare bereder revisionsutskottet frågor för beslut i styrelsen i syfte att upprätthålla en god kontrollmiljö.

Riskbedömning och kontrollaktiviteter

En tydlig organisation och beslutsordning syftar till att skapa en god medvetenhet om risker hos medarbetarna och ett väl avvägt risktagande. Inbyggda kontrollpunkter syftar även till att risken för fel-

aktigheter i redovisningen minimeras. Likaså finns dokumenterade rutiner avseende hanteringen av bolagets ekonomi- och konsolideringssystem. Uppföljning sker löpande för att vidmakthålla god intern kontroll och därmed förebygga och upptäcka risker.

Riskhantering

De väsentliga risker som påverkar den interna kontrollen avseende den finansiella rapporteringen och operationella kontroller identifieras och hanteras såväl på koncern-, affärsområde-, som dotterbolagsnivå. I styrelsen ansvarar revisionsutskottet för att väsentliga finansiella risker respektive risker för fel i den finansiella rapporteringen identifieras och bereds för beslut om eventuella åtgärder i styrelsen för att säkerställa en korrekt finansiell rapportering. Särskilt prioriterat är att identifiera processer där risken för väsentliga fel relativt sett är högre på grund av komplexiteten i processen eller i sammanhang där stora värden är involverade.

Styrelsen ger ledningen i uppdrag att analysera verksamheten och identifiera och kvantifiera de risker som koncernen exponeras för. Efter att riskerna identifierats har de rangordnats efter sannolikhet och konsekvens. Utifrån denna analys har bolaget tagit fram ett stort antal kontroller inom områdena Finans, Management, IT, HR, Game Development and Publishing, Marketing and PR samt IR. En planlagd självbedömningsrutin utförs enligt en fastlagd plan och avrapportering av utfallet sker till revisionsutskottet och styrelsen, som säkerställer att kontrollerna utförts. Resultat, analys och åtgärder av detta arbete rapporteras direkt till revisionsutskottet och styrelsen enligt nedan.

Uppföljning

Styrelsen utvärderar kontinuerligt den information som bolagsledningen och revisionsutskottet presenterar. Styrelsens

arbete innefattar också att säkerställa att åtgärder vidtas rörande eventuella brister och förslag till åtgärder som framkommit vid extern revision och den interna uppföljningen av internkontroll som bolaget har implementerat. Efter att styrelsen erhållit analys av internkontrollen bereder revisionsutskottet förslag till beslut i styrelsen rörande åtgärder av de brister och svagheter som har identifierats.

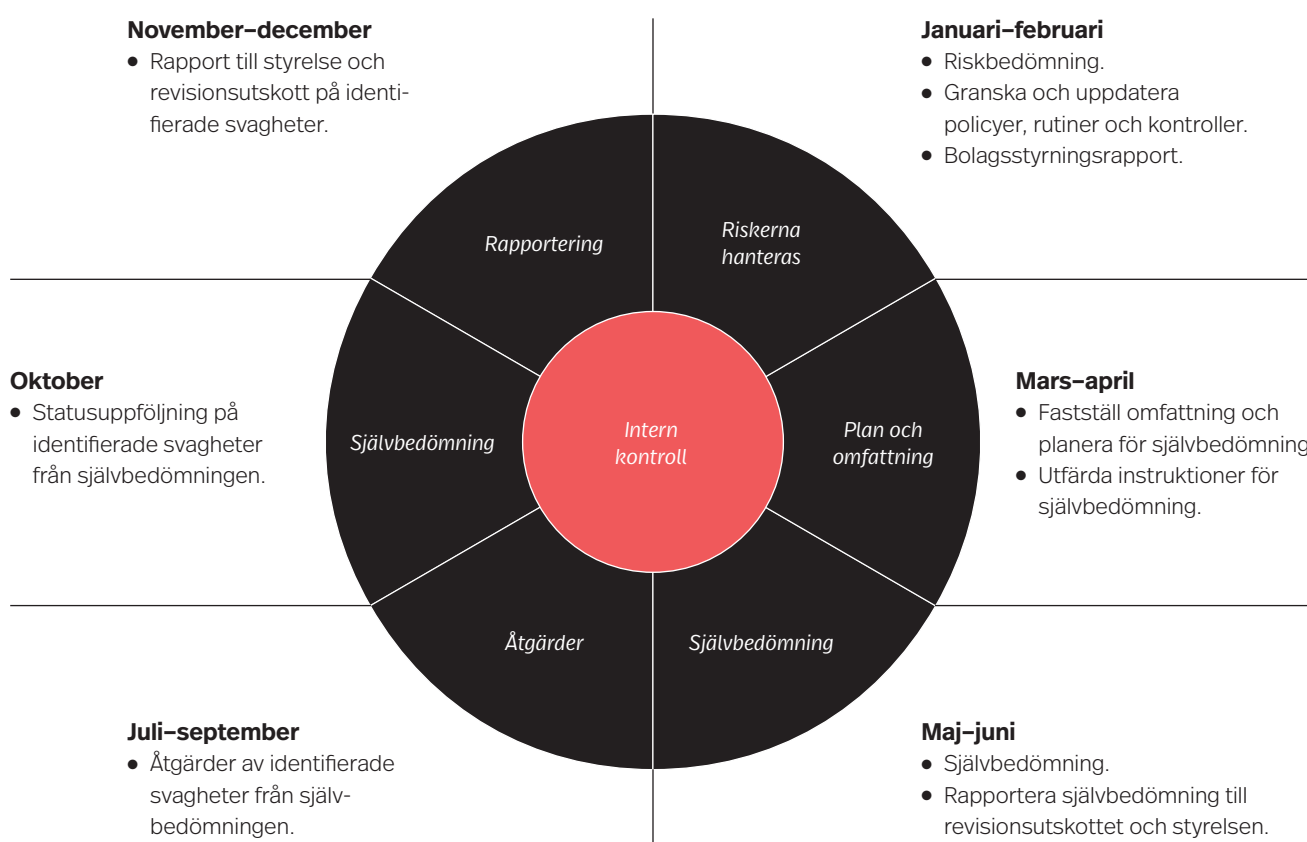
Vid slutet av året erhåller revisions-

utskottet en slutlig rapport över internkontrollens utfall och status. Baserat på denna bereder revisionsutskottet förslag till styrelsen avseende förbättringsåtgärder. Detta är en ständigt pågående process enligt årshjulet för revision och kontroll nedan.

Styrelsen erhåller även löpande rapporter om koncernens finansiella ställning och utveckling. Efter varje kvartalsslut behandlas koncernens ekonomiska situa-

tion och ledningen analyserar månatligen resultatutvecklingen på detaljnivå, vilket sedan månatligen avrapporteras i sammanfattad form till styrelsen. Revisionsutskottet följer vid sina sammanträden upp den ekonomiska redovisningen och får vid ett tillfälle per räkenskapsår en särskild föredragning från revisorerna avseende deras iakttagelser.

Starbreeze årshjul för revision och kontroll



Styrelse och revisorer



Michael Hjorth

Styrelseordförande sedan 2013
(styrelseledamot sedan 2007)

Född: 1963.

Utbildning: Bachelor in liberal arts, Bard College, NY.

Huvudsaklig sysselsättning: Verkställande direktör för det helägda investmentbolaget Indian Nation AB samt Exekutiv Producent inom Film och TV.

Andra uppdrag: Styrelseordförande i Mäklarappen AB, styrelseledamot i Ftrack AB och MAG Interactive AB, styrelseledamot och verkställande direktör i Indian Nation AB, samt styrelsesuppleant i AVZEL.LIFE AB.

Innehav i bolaget: Äger direkt eller indirekt 1 500 550 aktier av serie A och 869 149 aktier av serie B.

Michael Hjorth är oberoende i förhållande till bolaget, dess ledning och större aktieägare.



Ulrika Hagdahl

Styrelseledamot sedan 2017

Född: 1962

Utbildning: Civilingenjör i teknisk fysik, Kungliga Tekniska Högskolan, Stockholm.

Huvudsaklig sysselsättning: Styrelseuppdrag.

Andra uppdrag: Styrelseledamot i HiQ International AB, Sectra AB, Beijer Electronics Group AB, Westermo Teleindustri Aktiebolag, Image Systems AB och AB Idre Golf Ski & Spa samt verkställande direktör och styrelseledamot i Montech Invest AB, Cancale Förvaltnings Aktiebolag och Lannion AB. Styrelsesuppleant i Albanello AB och manager i Lannion SARL.

Innehav i bolaget: –

Ulrika Hagdahl är oberoende i förhållande till bolaget, dess ledning och större aktieägare.



Hyung Nam Kim (Harold Kim)

Styrelseledamot sedan 2016

Född: 1977

Utbildning: Bachelor of Science, University of Southern California Marshall School of Business.

Huvudsaklig sysselsättning: Direktör för affärsutveckling i Smilegate Holdings Inc. och tillförordnad direktör i SG Interactive Inc.

Andra uppdrag: Tillförordnad direktör i SG Interactive Inc. samt direktör för affärsutveckling i Smilegate Holdings Inc.

Innehav i bolaget: –

Harold Kim är ej oberoende i förhållande till bolaget, dess ledning och större aktieägare.



Bo Andersson Klint

Styrelseledamot sedan 2012

Född: 1976

Utbildning: Utbildning inom strategi och organisation, Linköpings universitet.

Huvudsaklig sysselsättning: Verkställande direktör i bolaget.

Andra uppdrag: Styrelseledamot i Enterspace samt styrelseledamot och verkställande direktör i Varvtre AB, Fifi Holding AB och Digistrat AB. Styrelseordförande i StarVR Corporation.

Innehav i bolaget: Äger direkt eller indirekt 18 718 667 aktier av serie A och 5 377 886 aktier av serie B samt 133 334 personaloptioner och 150 100 teckningsoptioner.

Bo Andersson Klint är ej oberoende i förhållande till bolaget, dess ledning och större aktieägare.



Matias Myllyrinne

Styrelseledamot sedan 2013

Född: 1974

Utbildning: Master of Business Administration (MBA), Helsingfors Handelshögskola.

Huvudsaklig sysselsättning: Leder spel- och teknologisatsningarna hos Wargaming Ltd. Som Head of Development ansvarar han för över 1 800 anställda i regionerna Nordamerika, Europa, Ryssland och Australien.

Andra uppdrag: Head of Development på Wargaming Ltd.

Innehav i bolaget: –

Matias Myllyrinne är oberoende i förhållande till bolaget, dess ledning och större aktieägare.



Eva Redhe

Styrelseledamot sedan 2014

Född: 1962

Utbildning: Master of Science in Economics and Business Administration, Handelshögskolan, Stockholm.

Huvudsaklig sysselsättning: Arbetar som investerare, styrelsemedlem och rådgivare.

Andra uppdrag: Styrelseordförande i Spago Nano-medical AB, Ftrack AB, Redhe Financial Communications AB, R-dental AB och DiagnoCit AB. Eva är även styrelseledamot i Första AP-fonden och Axel Christiernsson AB.

Innehav i bolaget: Äger direkt eller indirekt 350 500 aktier av serie B.

Eva Redhe är oberoende i förhållande till bolaget, dess ledning och större aktieägare.

Revisorer

Det auktoriserade revisionsbolaget Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB är valda till revisorer.

Nicklas Kullberg

Huvudansvarig revisor

Revisor i Starbreeze AB (publ) sedan 2015.

Född: 1970

Auktoriserad revisor.

Ledande befattningshavare



Bo Andersson Klint

Bolagets vd

Se föregående uppslag "Styrelse" för information om Bo Andersson Klint.



Sebastian Ahlskog

CFO sedan 2015

Född: 1970

Utbildning: Business administration, Stockholms universitet.

Bakgrund: CFO på Videoplaza, eBay Sweden och Silva Sweden AB. Dessförinnan revisor respektive manager på EY.

Innehav i bolaget: Äger direkt eller indirekt 278 734 aktier av serie A och 136 000 aktier av serie B samt 200 000 personaloptioner och 200 000 teckningsoptioner.



Saül Gascon Barba

Global Development Director sedan 2015

Född: 1981

Utbildning: Master in Videogame Creation, Universitat Pompeu Fabra, och Bachelor in Multimedia Engineering, Universitat Politècnica de Catalunya.

Bakgrund: Arbetat i videospelbranschen i 13 år.

Innehav i bolaget: Äger direkt eller indirekt 26 499 aktier av serie B samt 300 000 teckningsoptioner och 83 334 personaloptioner.



Almir Listo

Global Brand Director & Producer sedan 2015

Född: 1986

Utbildning: Project Management within the Entertainment Industry, kvalificerad yrkesutbildning

Bakgrund: Arbetat som projektledare i 10 år.

Innehav i bolaget: Äger direkt eller indirekt 129 001 aktier av serie B samt 90 000 teckningsoptioner.



Emmanuel Marquez

CTO sedan 2014

Född: 1971

Utbildning: BAC E, Lycee Ioui Armand, DUT, IUT de Haute Alsace och Master in computer science, EPITA (Graduate School for Computer Science).

Bakgrund: Mer än 18 års erfarenhet från ledande befattningar inom spelindustrin och teknologidrivna företag.

Innehav i bolaget: Äger direkt eller indirekt 1 387 500 aktier av serie A och 2 290 000 aktier av serie B samt 90 000 teckningsoptioner.



Mikael Nermark

Vice vd sedan 2009 (vd mellan 2011 och 2013)

Född: 1970

Utbildning: Business, Stockholms universitet.

Bakgrund: Chef och expert inom spelindustrin sedan 20 år.

Innehav i bolaget: Äger direkt eller indirekt 615 384 aktier av serie B samt 66 668 personaloptioner och 90 000 teckningsoptioner.



Maeva Sponbergs

EVP of Communications sedan 2017 (dessförinnan EVP of Communications och Head of Investor Relations sedan 2015 och Head of Operations sedan 2014)

Född: 1980

Utbildning: IT Project Management, IHM Business School.

Bakgrund: 18 års branscherfarenhet och mångårig erfarenhet inom kommunikation och investor relations.

Innehav i bolaget: Äger direkt eller indirekt 35 661 aktier av serie B samt 23 333 teckningsoptioner och 72 498 personaloptioner.



Ann Charlotte Svensson

Head of Investor Relations and Corporate Communications sedan 2017

Född: 1973

Utbildning: Magister i ekonomi, Stockholms universitet

Bakgrund: 20 års erfarenhet av arbete inom kommunikation på börsnoterade företag, både i rollen som kommunikations- och IR-chef och som konsult, med erfarenhet från spel- och underhållningsbranschen.

Innehav i bolaget: –



Johanna Wikland

Global Human Resources Director sedan 2016

Född: 1977

Utbildning: Master of Science in Business Administration and Economics, Lunds universitet

Bakgrund: Erfarenhet från arbete med personalfrågor, rekrytering, organisationsutveckling och kommunikation i ledande roller på bland annat Klarna.

Innehav i bolaget: Äger direkt eller indirekt 10 000 aktier av serie B samt 40 000 teckningsoptioner.

Stockholm, den 12 april 2018

Michael Hjorth

Styrelseordförande

LEDAMÖTER:

Ulrika Hagdahl

Hyung Nam Kim

(Harold Kim)

Matias Myllyrinne

Eva Redhe

Bo Andersson Klint

Vd

REVISORS YTTRANDE OM BOLAGSSTYRNINGSRAPPORTEN

Till bolagstämman i Starbreeze AB (publ), org nr 556551-8932

Uppdrag och ansvarsfördelning

Det är styrelsen som har ansvaret för bolagsstyrningsrapporten för år 2017 på sidorna 50-60 och för att den är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen.

Granskningens inriktning och omfattning

Vår granskning har skett enligt FAR:s uttalande RevU 16 Revisorns granskning av bolagsstyrningsrapporten. Detta innebär att vår granskning av bolagsstyrningsrapporten har en annan inriktning och en väsentligt mindre omfattning jämfört med den inriktning och omfattning som en revision enligt International Standards on Auditing och god revisionssed i Sverige har. Vi anser att denna granskning ger oss tillräcklig grund för våra uttalanden.

Uttalande

En bolagsstyrningsrapport har upprättats. Upplysningar i enlighet med 6 kap 6§ andra stycket punkterna 2-6 årsredovisningslagen samt 7 kap 31 § andra stycket samma lag är förenliga med årsredovisningen och koncernredovisningen samt är i överensstämmelse med årsredovisningslagen.

Stockholm den 12 april 2018

Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB

Nicklas Kullberg

Auktoriserad revisor

FINANSIELL ÖVERSIKT

Koncernens totalresultat i sammandrag

TSEK	Helår 2017	Helår 2016	2015-07-01- 2015-12-31	2014-07-01- 2015-06-30
Rörelsens intäkter				
Nettoomsättning	361 447	345 463	98 830	197 332
Aktiverat utvecklingsarbete	231 934	154 450	50 248	28 135
Övriga rörelseintäkter	0	23 132	481	6 846
Summa	593 381	523 045	149 559	232 313
Rörelsens kostnader	-744 840	-466 591	-128 525	-185 851
Rörelseresultat (EBIT)	-151 459	56 454	21 034	46 462
Finansnetto	- 24 726	-554	158	116
Resultat före skatt	-176 185	55 900	21 192	46 578
Inkomstskatt	20 855	1 191	613	-12 428
Periodens resultat	-155 330	57 091	21 805	34 150

Koncernens balansräkning i sammandrag

1 januari–31 december, TSEK	31 dec 2017	31 dec 2016	31 dec 2015	30 jun 2015
Tillgångar				
Anläggningstillgångar				
Immateriella anläggningstillgångar	1 973 404	1 374 342	410 304	197 845
Materiella anläggningstillgångar	98 901	23 458	16 773	9 688
Summa anläggningstillgångar	2 072 305	1 397 800	427 077	207 533
Omsättningstillgångar	386 859	751 141	141 053	163 844
Summa tillgångar	2 459 164	2 148 941	568 130	371 377
Eget kapital och skulder				
Eget kapital	1 282 399	1 370 223	398 365	253 591
Skulder				
Långfristiga skulder	983 765	691 768	50 583	47 884
Kortfristiga skulder	193 000	86 950	119 182	69 902
Summa skulder	1 176 765	778 718	169 765	117 786
Summa eget kapital och skulder	2 459 164	2 148 941	568 130	371 377

Koncernens kassaflödesanalys i sammandrag

TSEK	Helår 2017	Helår 2016	2015-07-01- 2015-12-31	2014-07-01- 2015-06-30
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-21 086	15 291	46 690	36 751
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-620 107	-289 754	-83 049	-67 884
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	208 913	853 463	10 579	460
Periodens kassaflöde	-432 280	579 000	-25 780	-30 673
Likvida medel vid periodens ingång	669 380	85 354	110 606	136 566
Kursdifferens i likvida medel	-3 343	5 026	528	4 713
Likvida medel vid periodens utgång	233 757	669 380	85 354	110 606

Koncernens nyckeltal

	Helår 2017	Helår 2016	2015-07-01- 2015-12-31	2014-07-01- 2015-06-30
EBITDA marginal, %	-9,0	15,5	15,8	25,5
Vinstmarginal, %	-29,7	10,7	14,2	20,1
Resultat per aktie före utspädning, kr	-0,55	0,22	0,09	0,16
Resultat per aktie efter utspädning, kr	-0,55	0,22	0,09	0,15
Soliditet, %	52,1	63,8	70,1	68,3
Antal aktier vid periodens slut före utspädning, st	283 037 940	276 879 720	230 361 091	217 477 987
Antal aktier vid periodens slut efter utspädning, st	306 443 723	304 352 451	234 449 769	226 793 596
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, st	280 309 967	255 276 469	230 001 583	217 025 086
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, st	280 309 967	257 234 798	234 090 261	226 340 695
Antalet anställda i genomsnitt, st	272	151	105	66
Antalet anställda vid periodens slut, st	650	212	109	76

Definitioner, koncernens nyckeltal

EBITDA-marginal

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

Vinstmarginal

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

Resultat per aktie

Resultat efter skatt dividerat med genomsnittligt antal aktier under perioden.

Soliditet

Eget kapital i procent av totalt kapital.

Innehåll finansiell information

Förvaltningsberättelse	64	Not 19 Varulager	91
Rapport över totalresultat, koncernen	69	Not 20 Utdelning per aktie	91
Balansräkning, koncernen	70	Not 21 Immateriella anläggningstillgångar	91
Koncernens förändring i eget kapital	71	Not 22 Materiella anläggningstillgångar	93
Kassaflödesanalys, koncernen	72	Not 23 Finansiella anläggningstillgångar	93
Resultaträkning, moderbolaget	73	Not 24 Andelar i koncernföretag	93
Balansräkning, moderbolaget	74	Not 25 Finansiella instrument per kategori	94
Moderbolagets förändring i eget kapital	75	Not 26 Finansiella tillgångars kreditkvalitet	96
Kassaflödesanalys, moderbolaget	76	Not 27 Kundfordringar och andra fordringar	96
Noter till de finansiella rapporterna	77	Not 28 Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	96
Not 1 Allmän information	77	Not 29 Likvida medel	96
Not 2 Sammanfattning av viktiga redovisningsprinciper	77	Not 30 Förändring i antal aktier	97
Not 3 Finansiell riskhantering	82	Not 31 Aktierelaterade ersättningar	97
Not 4 Viktiga uppskattningar och bedömningar för redovisningsändamål	84	Not 32 Obeskattade reserver	99
Not 5 Segmentsinformation	85	Not 33 Skuld tilläggsköpeskilling	99
Not 6 Nettoomsättning	87	Not 34 Leverantörsskulder och andra skulder	99
Not 7 Övriga rörelseintäkter	87	Not 35 Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	99
Not 8 Kostnader fördelade på kostnadsslag	87	Not 36 Ställda säkerheter	99
Not 9 Ersättning till revisorer	87	Not 37 Eventualförpliktelser	99
Not 10 Operationell leasing	87	Not 38 Rörelseförvärv	99
Not 11 Medelantal anställda	88	Not 39 Transaktioner med närstående	101
Not 12 Kostnader för ersättningar till anställda	88	Not 40 Kassaflöde från rörelsen	101
Not 13 Ersättning till ledande befattningshavare	88	Not 41 Händelser efter balansdagen	102
Not 14 Övriga rörelsekostnader	90	Not 42 Övriga långsiktiga skulder	102
Not 15 Finansiella intäkter och kostnader	90	Not 43 Andelar i joint venture	103
Not 16 Bokslutsdispositioner	90	Not 44 Skulder vars kassaflöde redovisas i finansieringsverksamheten	104
Not 17 Inkomstskatt och uppskjuten skatt	90	Revisionsberättelse	106
Not 18 Resultat per aktie	91		

FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE

Styrelsen och verkställande direktören för Starbreeze AB (publ), 556551-8932, avger härmed årsredovisning och koncernredovisning för räkenskapsåret 2017-01-01–2017-12-31, Starbreeze tjugonde räkenskapsår. I årsredovisningen angivna uppgifter avser, om ej annat anges, koncernen. Uppgifter inom parentes avser föregående år.

Allmänt om verksamheten

Starbreeze är ett globalt spelbolag med visionen att vara en ledande aktör inom underhållningsindustrin genom att skapa upplevelser i världsklass.

Starbreeze grundades 1998 och har sedan dess utvecklats till en väletablerad utvecklare och förläggare av dator- och tv-spel samt VR-produkter som riktar sig till en global marknad. Med kontor i Stockholm, Paris, Los Angeles, San Francisco, Barcelona, Bryssel, Luxemburg, Bangalore och Dehradun utvecklar Starbreeze högkvalitativa underhållningsprodukter baserade på egna och andras rättigheter i egen regi och i samarbete med externa spelutvecklare. Verksamheten är indelad i tre affärsområden: Starbreeze Games med egen spelutveckling, Publishing med förlagsverksamhet samt VR Tech & Operations med teknik- och mjukvaruutveckling inom VR samt drift av VR-centers.

Under de senaste åren har Starbreeze genomfört ett omfattande utvecklingsarbete för att förädla sin affärsmodell. Bolaget har bland annat förstärkt organisationen och ledningsgruppen genom rekrytering av nyckelkompetens och ett antal strategiska förvärv. Från att tidigare enbart agerat som spelutvecklare och arbetat med externa spelförläggare har bolaget startat en egen förlagsverksamhet med både egna och externt utvecklade spel för att bredda spelportföljen. Dessutom har verksamheten breddats genom satsningar inom VR-segmentet, med både utveckling av VR-headset och så kallad destinationsbaserad VR.

Starbreeze är idag väl positionerat för att fortsätta utvecklingen mot att bli en ledande aktör inom den globala underhållningsindustrin genom att skapa upplevelser i världsklass.

Starbreeze-koncernen omfattas av moderbolaget Starbreeze AB (publ) och

dotterbolagen Starbreeze Studios AB, Starbreeze Publishing AB, Starbreeze Production AB, Starbreeze USA Inc, Starbreeze IP LUX, Starbreeze IP LUX II S.à.r.l, Starbreeze LA Inc, PAYDAY Production LLC, Starbreeze Paris SAS, Starbreeze VR AB, Starbreeze Ventures AB, Starbreeze Barcelona SL, Enterspace AB, Enterspace International AB, Dhruva Infotech Ltd, Nozon och Parallaxter. Koncernen äger även 33,3 procent i joint venture-bolaget StarVR Corporation.

Finansiella mål

I samband med noteringen på Nasdaq Stockholm under hösten 2017 fastställde styrelsen följande nya finansiella mål:

Nettoomsättning; Starbreeze mål är att nå intäkter om minst 2 miljarder kronor år 2020. Den betydande tillväxten kommer primärt att vara driven av bolagets stora egenutvecklade speltitlar. Därtill ser styrelsen stor tillväxtpotential i fortsatt breddning av spelportföljen inom både Starbreeze Games och Publishing, ett ökat antal distributionskanaler, nya plattformar som VR och nya geografiska marknader.

Lönsamhet; Starbreeze mål är att generera ett positivt EBITDA-resultat för fjärde kvartalet 2018 och sedan på årsbasis för varje efterföljande räkenskapsår. En signifikant ökad lönsamhet förväntas i samband med framtida spelsläpp då Starbreeze affärsmodell är skalbar i flera dimensioner och kostnadsbasen relativt konstant vid ökade intäkter.

Utdelningspolicy; Styrelsen har inte för avsikt att föreslå utdelningar under de närmaste åren, utan avser istället att använda det kassaflöde som genereras för att finansiera fortsatt utveckling och tillväxt av verksamheten. Starbreeze långsiktiga policy för utdelning är att dela ut 50 procent av nettovinsten efter skatt.

Väsentliga händelser under året

I januari 2017 meddelades att det första IMAX VR-pilotcentret öppnat i Los Angeles samt att formen för avtalet mellan Starbreeze och IMAX är under omförhandling. Samma månad tecknade Starbreeze avtal med Behaviour om en digital version av Dead by Daylight till PlayStation4 och Xbox One samt med 505 Games för dess fysiska distribution.

Starbreeze tecknade i februari avtal med Double Fine Productions om att förlägga spelet Psychonauts 2 där Starbreeze ska investera 8 MUSD. I mars tecknades avtal med Otherside Entertainment om att förlägga spelet System Shock 3 där Starbreeze ska investera 12 MUSD.

Under andra kvartalet meddelade Starbreeze tillsammans med Skybound Entertainment att lanseringsfönstret för OVERKILL's The Walking Dead (OTWD) senareläggs till andra halvåret 2018 för att säkerställa att spelet når sin fulla potential.

Den 30 juni förvärvade Starbreeze det svenska destinationsbaserade VR-företaget Enterspace AB för 66,8 MSEK. I augusti tecknade Enterspace ett femårigt avtal om ett nytt VR-center i Dubai som innebär att Starbreeze blir huvudleverantör till VR-centret gällande installation och innehåll. Avtalet medför en investering om cirka 10 MUSD som helt finansieras genom upptagande av lån från Nordea, vilket delvis garanterats av Exportkreditnämnden, samt genom ett marknadsföringsbidrag från StarVR Corporation. Starbreeze erhåller 20–25 procent av de framtida nettointäkterna från biljettförsäljningen för Starbreeze upplevelser. Utöver finansieringen för VR-centret i Dubai, beviljade Nordea en kredit till Starbreeze på 150 MSEK.

I juni avslutades avtalsförhandlingarna med IMAX om att starta ett samriskbolag för IMAX VR Centers. Samarbetet fortsätter i stället genom ett licensavtal för innehåll till centren med sedvanliga villkor för intäktsdelning och StarVR Corporation tar över försäljning och support av hårdvaran.

I slutet av juni lanserade Starbreeze tillsammans med den kanadensiska studio Behaviour Interactive Inc förlagstiteln Dead by Daylight för Playstation 4 och Xbox One i Europa och USA. Starbreeze första Indilabs-titel Antisphere lanserades på Steam för PC i juli, men på grund av låg försäljning av PC-versionen beslutade Starbreeze att inte investera ytterligare i titeln och att därmed ställa in den planerade konsollanseringen.

Starbreeze kom i augusti överens med det indiska produktionsbolaget Dhruvas

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

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.

I september lanserade Starbreeze tillsammans med Lion Game Lion och 505 Games förlagstiteln RAID: World War II (RAID) för PC. Spelet lanserades under fjärde kvartalet även för PlayStation 4 och Xbox One. Mottagandet av spelet var sämre än förväntat och den låga försäljningen ledde i december 2017 till en nedskrivning av RAID med 20,2 MSEK för att matcha de framtida kassaflöden som spelet förväntas generera.

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

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

Optionsprogram

Under räkenskapsåret har nyckelpersoner utnyttjat 0,9 miljoner personaloptioner till nyteckning av totalt 1,3 miljoner aktier. Per den 31 december 2017 uppgår tilldelade utestående personaloptioner till 1,0 miljoner och tilldelade utestående teckningsoptioner till 1,8 miljoner. Bolaget har därutöver 32 666 teckningsoptioner

som kan användas för kassaflödesmässig säkring av personaloptionsprogrammen.

Händelser efter räkenskapsårets utgång

Sedan den 31 december 2017 har följande väsentliga händelser inträffat: Den 25 januari 2018 genomfördes, med stöd av bemyndigandet från årsstämman 2017, en riktad nyemission till svenska och internationella institutionella investerare om 20 681 797 nya B-aktier till en teckningskurs om 11,52 SEK per aktie, vilket var samma som stängningskursen den 24 januari 2018. Emissionen, som övertecknades, tillförde bolaget cirka 238 MSEK före transaktionskostnader. Därutöver beslutade styrelsen den 15 februari 2018 att erbjuda befintliga aktieägare att medverka i en företrädesemission om cirka 150 MSEK, vilken var föremål för bolagsstämmans efterföljande godkännande. Motivet till emissionerna är att säkerställa finansieringen av befintlig affärsplan med cirka 75 MSEK fram till lanseringen av OTWD och att bolaget ser ett antal affärsmöjligheter, utöver befintlig affärsplan, som bedöms komma att skapa betydande värde för aktieägarna.

Den 5 februari 2018 tecknade Starbreeze AB ett förlagsavtal med Mohawk Games avseende ett strategispel som går under projektnamnet 10 Crowns. Starbreeze avser att investera 7,7 MUSD för att lansera spelet för PC.

Den 23 februari 2018 lanserades Payday 2 för plattformen Nintendo Switch.

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

Den 21 mars 2018 beslutade Starbreeze att sälja förlagsrättigheterna till spelet Dead by Daylight till utvecklaren Behaviour Interactive Inc. Starbreeze erhåller initialt 4 MUSD och därefter ytterligare 12 MUSD som erläggs successivt i form av royalty på 65 procent av spelets intäkter. Affären accelererar kassaflödena till Starbreeze från spelet, vilket stärker Starbreeze resultat och frigör kapital för nya projekt.

Nettoomsättning och resultat

Räkenskapsåret omfattar 12 månader (januari–december 2017).

Nettoomsättningen för räkenskapsåret uppgick till 361,4 MSEK (345,5 MSEK), varav 120,3 MSEK (162,4 MSEK) avser intäkter för PAYDAY och 201,5 MSEK (143,7 MSEK) avser Dead by Daylight.

Tillväxten är främst hänförlig till lanseringen av konsolversionerna av Dead by Daylight under andra kvartalet 2017. Under året erhöll Starbreeze även en intäkt om 2,0 MSEK för försäljningen av spelets fysiska konsolrättigheter.

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

Övriga intäkter, bestående av valutakurseffekter, minskade till 0,0 MSEK (23,1 MSEK).

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

Räkenskapsårets kostnader drivs i huvudsak av en ökad aktivitet inom bolagets spelutvecklingsprojekt, såväl egna som inom ramen för förlagsverksamheten.

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

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

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

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

Finansnettot bestod till största del av omvärdering av tilläggsköpeskillningar om -10,1 MSEK (8,8 MSEK), varav -5,3 MSEK (7,1 MSEK) var valutakurs-effekter. Ränta på upptagna lån ökade till -21,7 MSEK (-14,8), resultatandel från joint venture-bolaget StarVR Corporation uppgick till -4,2 MSEK (0,1 MSEK), omvärdering av derivat hänförligt till Smilegates konvertibel var -8,4 MSEK (4,7 MSEK) och ränta på check-räkningskrediten från Nordea uppgick till -1,3 MSEK (0,0 MSEK). Merparten av årets finansnetto hade ingen påverkan på kassaflödet.

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

Den 21 mars 2018 beslutade Starbreeze att sälja förlagsrättigheterna till spelet Dead by Daylight till utvecklaren Behaviour Interactive Inc (Behaviour). Starbreeze erhåller initialt 4 MUSD och därefter ytterligare 12 MUSD som erläggs successivt i form av royalty uppgående till 65 procent av spelets intäkter. Först när Starbreeze erhållit full ersättning om 16 MUSD övergår förlagsrättigheterna för spelet till Behaviour.

Finansiell ställning

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

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

De immateriella tillgångarna har under året skrivits av med 82,3 MSEK (20,6 MSEK), varav 20,2 MSEK avser en nedskrivning på RAID. Kundfordringar

och övriga fordringar uppgick till 27,8 MSEK (25,6 MSEK).

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

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

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

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

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

Leverantörsskulder och övriga skulder uppgick vid kvartalets utgång till 122,4 MSEK (42,0 MSEK), varav 41,6 MSEK avser utvecklingsförskott för OVERKILL's The Walking Dead. Utvecklingsförskott av denna typ redovisas som skuld allteftersom förskottet erhålles och när spelet lanseras bokförs förskottet som intäkt. Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter uppgick vid kvartalets slut till 70,6 MSEK (45,0 MSEK). Ökningen är framförallt driven av det förvärvade bolaget Enterspace och avser framförallt uppbyggnaden av VR-centret i Dubai. Skulden för intäktsdelningen för Dead By Daylight ökade från 13,1 MSEK till 19,0 MSEK, drivet av ökad försäljning.

Kassaflöde

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

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

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

Investeringar och avskrivningar

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

Nedskrivningar

Starbreeze gör löpande nedskrivningsprövningar av tillgångar utan bestämd livslängd för att säkerställa att redovisat värde av en tillgång inte överstiger verkligt värde. Under räkenskapsåret ledde det till en nedskrivning om 20,2 MSEK för spelet RAID för att matcha tillgången med förväntade kassaflöden då spelet har sålt sämre än förväntat.

Forskning och utveckling

Koncernen bedriver forskning och utveckling inom spelutveckling och VR-teknologi. Kostnaderna för detta tas löpande under själva forskningsfasen, det vill säga till dess att det finns en spelbar version av spelet eller att VR-teknologin har nått en nivå där det är tekniskt möjligt att färdigställa produkten och att den är kommersiellt gångbar. När projektet nått denna nivå och därmed gått över i en utvecklingsfas, aktiveras kostnaderna och redovisas då som en immateriell tillgång. När tillgången är färdigställd, skrivs den av i takt med tillgångens ekonomiska livslängd.

Miljöpåverkan

Ingen av koncernens bolag bedriver någon tillståndspliktig verksamhet enligt miljöbalken. Starbreeze har dock en uttalad ambition att minimera den negativa påverkan på miljön som verksamheten har och har fastslagit ett antal riktlinjer kring detta.

Hållbarhet

Från och med räkenskapsåret 2017 är större bolag skyldiga enligt årsredovisningslagen att avge en hållbarhetsrapport. Enligt kriterierna är Starbreeze inte skyldigt att upprätta någon hållbarhetsrapport för räkenskapsåret 2017.

En god och säker arbetsmiljö är en viktig hållbarhetsfråga för Starbreeze. Målet med Starbreeze arbetsmiljöarbete är att skapa en fysiskt, psykiskt och socialt sund och utvecklande arbetsplats för alla medarbetare, där risker för arbetsskador och arbetsrelaterad ohälsa förebyggs. Starbreeze utvärderar löpande företagets insatser inom arbetsmiljöområdet för att kunna göra ständiga förbättringar i det dagliga arbetsmiljöarbetet. Även jämställdhet ses som en viktig del i hållbarhetsarbetet. Starbreeze jämställdhetsarbete ska följa upp och förbättra jämställdheten mellan medarbetarna. I bolagets verksamhet ska jämställdhetsfrågor beaktas och bedrivas. Läs mer i avsnitt Medarbetare och organisation på sidorna 43–45.

I bolagets uppförandekod anges de grundläggande principerna för hur Starbreeze gör affärer. Exempelvis regleras hur Starbreeze ska verka mot korruption och för rättvis konkurrens. I uppförandekoden framgår även vad medarbetarna kan förvänta sig av Starbreeze som arbetsgivare när det gäller exempelvis arbetsmiljö, säkerhet, mänskliga rättigheter, jämställdhet, hälsa och individens integritet.

När det gäller bolagets spel och marknadsföringen av dem så ska bolaget följa märkningar i enlighet med vid var tid gällande regelverk och rekommendationer tillämpbara på respektive marknad, såsom PEGI för EU och ESRB för USA, kring exempelvis innehåll och ålder. Marknadsföringen ska vara etisk, ärlig och ska reflektera allmänt gängse sociala standarder för vad som anses vara god smak och anständigt.

Personal

Antalet anställda uppgick vid periodens utgång till 650 personer (212 personer),

varav 570 män och 80 kvinnor. Ökningen beror främst på förvärvet av det indiska produktionsbolaget Dhruva, men är också en följd av ett ökat antal anställda inom spelutveckling i Stockholm. Medelåldern uppgick per 31 december 2017 till 31 år (34 år).

Ersättning till ledande befattningshavare

Beslutade och inför årstämman 2018 föreslagna riktlinjer för ersättning till ledande befattningshavare återfinns i avsnitt Bolagsstyrning på sidan 53. Kostnader under 2017 för ersättning till ledande befattningshavare framgår av not 13.

Bolagsstyrning

Svensk Kod för Bolagsstyrning ("Koden") ska tillämpas av alla bolag vars aktier är inregistrerade eller noterade vid en börs. I enlighet med detta samt årsredovisningslagen har en Bolagsstyrningsrapport upprättats och återfinns på sidorna 50–60.

Tillsättning och entledigande av styrelseledamöter sker i enlighet med aktiebolagslagen.

Förändringar i Starbreeze bolagsordning antas i enlighet med aktiebolagslagen.

Moderbolaget

Starbreeze AB (publ) är moderbolag för koncernen. Ledningsgruppen och andra centrala gruppfunktioner finns samlade i moderbolaget.

Moderbolagets nettoomsättning för 2017 uppgick till 63,2 MSEK (101,9 MSEK) och resultat före skatt var –74,6 MSEK (8,0 MSEK). Resultat efter skatt var –56,7 MSEK (8,0 MSEK).

Aktier i dotterbolag ökade med 591,0 MSEK till 1 281,1 MSEK (690,1) ökningen bestod främst av aktieägar-tillskott till dotterbolag om 384,4 MSEK, förvärvet av Enterspace och Dhruva samt det interna köpet av Starbreeze IP Lux II för totalt 219,6 MSEK.

Andelar i joint ventures ökade med 37,5 MSEK till 46,0 (8,5 MSEK) genom ett kapitaltillskott till StarVR Corporation.

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

Aktien och ägarförhållande

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 årets utgång var slutkursen 8,15 SEK (19,20 SEK) för A-aktien och 8,40 SEK (19,30 SEK) för B-aktien och det totala börsvärdet uppgick till 2 364 MSEK (5 300 MSEK).

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

Under året ökade antalet B-aktier med 1 071 203 genom apportemission vid förvärvet av Enterspace och med 1 007 578 genom apportemission vid förvärvet av Dhruva. Dessutom har ett antal B-aktier emitterats i samband med inlösen av teckningsoptioner. Efter årets utgång genomförde bolaget en riktad nyemission som ökade antalet B-aktier med 20 681 797.

Starbreeze hade 26 894 aktieägare (27 155 aktieägare) vid årets utgång. De tre största ägarna vid årets slut var Bo Andersson Klint med 8,52 procent av aktiekapitalet och 24,59 procent av rösterna, Smilegate Holdings med 3,40 procent av aktiekapitalet och 5,11 procent av rösterna samt Swedbank Robur med 10,54 procent av aktiekapitalet och 4,38 procent av rösterna. Mer information om aktien och ägare finns på sidorna 46–49.

Risker och osäkerhetsfaktorer

Hur Starbreeze arbetar med internkontroll och riskhantering beskrivs i bolagsstyrningsrapporten, se sidorna 50–60. Nedan beskrivs de mest väsentliga verksamhetsriskerna för Starbreeze, utan särskild rangordning.

Risker relaterade till externa utvecklare

Starbreeze är inom ramen för bolagets förlagsverksamhet beroende av att de studios som producerar de kontrakterade produktionerna lever upp till det avtal som ingåtts.

Förseningar i projekt

Förseningar kan äga rum både för interna projekt och projekt där extern partner sköter utvecklingen. Färdigställandet av ett projekt kan även komma att kräva mer resurser än vad som ursprungligen

beräknats och då måste vanligen, främst i det fall det gäller ett internt projekt, kostnaden bäras av Starbreeze.

Låga intäkter vid lansering av spel eller andra produkter

Vid lanseringar av nya spel eller andra produkter finns risken att dessa inte mottas positivt på marknaden. Det gäller såväl egenfinansierade projekt som spel där Starbreeze agerar förläggare och står för en väsentlig andel av finansieringen. Även aktiverade utvecklingskostnader riskerar att behöva skrivas ned.

Beroende av nyckelpersoner

Starbreeze är ett kunskapsintensivt företag och är beroende av att fortsatt kunna anställa, utbilda och bibehålla ett antal nyckelpersoner för att nå framgång inom alla funktioner på de orter där Starbreeze bedriver verksamhet. Det handlar bland annat om kommersiell erfarenhet, förståelse för spelarnas preferenser samt kompetens inom spelutveckling och teknik. Verksamheten är även beroende av nyckelpersoner på ledningsnivå.

Finansieringsbehov och kapital

Inom ramen för Starbreeze verksamhet kommer intäkter ofta ojämnt fördelade över tid. Bolaget har toppar då likviditeten är god och dalar då likviditeten är mindre god. Det finns således risk för att bolaget i framtiden kommer att behöva kapitaliseras. Det finns vidare risk för att bolaget, vid ett givet tillfälle, inte kan anskaffa ytterligare kapital eller att det inte kan anskaffas på gynnsamma villkor för befintliga aktieägare.

Immaterialrättsliga frågor

Immateriala rättigheter utgör en väsentlig del av Starbreeze tillgångar, framförallt i form av upphovsrätt till egenutvecklade spel och mjukvara, förläggarlicenser till spel vars rättigheter ägs av tredje parter, patent och patentansökningar, varumärken, samt intern specifik kunskap och know-how. Det är således av stor vikt att de tillgångar som utvecklas inom koncernen förblir Starbreeze egendom.

Det finns vidare risk för att utomstående kan göra intrång i bolagets immateriella rättigheter eller att bolaget gör intrång i andras immateriella rättigheter.

Valutarisker

Starbreeze agerar på en internationell marknad. En stor del av Starbreeze intäkter erhålls i USD. Samtidigt har bolaget kostnader i huvudsakligen SEK

men även EUR. Majoriteten av investeringsåtagandena är i USD. Starbreeze är därför exponerat mot fluktuationer på valutamarknaden och förändringar i valutakurser.

Risk för nedskrivningsbehov av goodwill och andra immateriella tillgångar

Koncernbalansräkningen består till stor del av goodwill samt andra immateriella tillgångar som per den 31 december 2017 uppgick till sammanlagt 1 785 MSEK. Starbreeze bevakar kontinuerligt relevanta omständigheter som påverkar bolagets verksamhet och bolagets allmänna ekonomiska situation och den möjliga påverkan sådana omständigheter kan ha på värderingen av bolagets goodwill och andra immateriella tillgångar. Det är möjligt att förändringar av sådana omständigheter, eller av de många faktorer som bolaget tar hänsyn till vid sina bedömningar, antaganden och estimat i samband med värderingen av goodwill och andra immateriella tillgångar, i framtiden kan komma att kräva att bolaget gör nedskrivningar av goodwill och andra immateriella tillgångar.

Förslag till vinstdisposition

Moderbolaget	
2017-12-31	
Balanserat resultat	82 561 951
Fond för verkligt värde	328 543
Överkursfond	1 180 697 398
Årets resultat	-56 749 000
Disponeras i ny räkning	1 206 838 892

Styrelsen föreslår att den balanserade vinsten om 1 206 838 892 kronor överförs i ny räkning.

Utdelning

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

Årsstämma

Ordinarie årsstämma i Starbreeze AB (publ), 556551-8932, hålls onsdagen den 9 maj 2018 kl. 16.00 på Hotell Rival i Stockholm. Mer information finns på sidan 105.

Rapport över totalresultat, koncernen

TSEK	Not	2017	2016
	1, 2, 3, 4		
Nettoomsättning	5, 6	361 447	345 463
Aktiverat utvecklingsarbete	21	231 934	154 450
Övriga rörelseintäkter	7	-	23 132
Summa		593 381	523 045
Övriga externa kostnader	8, 9, 10	-415 780	-292 106
Personalkostnader	11, 12, 13	-229 938	-148 517
Av- och nedskrivningar immateriella anläggningstillgångar	21	-82 294	-20 600
Av- och nedskrivningar materiella anläggningstillgångar	22	-15 642	-4 166
Övriga rörelsekostnader	14	-1 186	-1 202
Rörelseresultat (EBIT)		-151 459	56 454
Finansiella intäkter	15	10 105	17 511
Finansiella kostnader	15	-30 631	-18 196
Andel av resultat från innehav redovisade enligt kapitalandelsmetoden	43	-4 200	131
Resultat före skatt		-176 185	55 900
Inkomstskatt	17	20 855	1 191
Årets resultat		-155 330	57 091
Övrigt totalresultat för året som senare kan omklassificeras till resultaträkningen			
Omräkningsdifferenser		1 402	-4 375
Summa totalresultat för året		-153 928	52 716
Summa totalresultat för året hänförligt till			
Moderföretagets aktieägare		-154 022	52 716
Innehav utan bestämmande inflytande		94	-
Resultat per aktie hänförligt till moderföretagets aktieägare under perioden (uttryckt i SEK)			
Resultat kr per aktie före utspädning	18	-0,55	0,22
Resultat kr per aktie efter utspädning	18	-0,55	0,22

Balansräkning, koncernen

TSEK	Not	2017-12-31	2016-12-31
Tillgångar	1, 2, 3, 4		
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Goodwill	21	544 971	404 530
Övriga immateriella anläggningstillgångar	21	597 467	594 728
Balanserade utgifter för spel- och teknikutveckling	21	642 767	303 763
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Finansiella anläggningstillgångar	23	38 156	31 971
Andelar i joint venture	43	41 890	8 638
Uppskjuten skattefordran	17	108 153	30 712
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Datorer och övriga inventarier	22	98 901	23 458
Summa anläggningstillgångar		2 072 305	1 397 800
Omsättningstillgångar	25, 26		
Varulager	19	22	2
Kundfordringar och övriga fordringar	27	27 821	25 576
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	27, 28	125 259	56 183
Likvida medel	29	233 757	669 380
Summa omsättningstillgångar		386 859	751 141
Summa tillgångar		2 459 164	2 148 941
Eget kapital och skulder			
Eget kapital som kan hänföras till moderföretagets aktieägare	20, 30, 31		
Aktiekapital		5 661	5 538
Ej registrerat aktiekapital		-	-
Övrigt tillskjutet kapital		1 243 573	1 175 563
Reserver		5 073	3 671
Balanserat resultat inklusive årets resultat		27 748	185 451
Innehav utan bestämmandeinflytande		344	-
Summa eget kapital		1 282 399	1 370 223
Långfristiga skulder			
Långfristiga skulder, tilläggsköpeskilling	33	347 862	307 099
Uppskjuten skatteskuld	17	169 346	119 134
Övriga långfristiga skulder	42	466 557	265 535
Summa långfristiga skulder		983 765	691 768
Kortfristiga skulder	34		
Leverantörsskulder och övriga skulder		122 396	41 990
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	35	70 604	44 960
Summa kortfristiga skulder		193 000	86 950
Summa skulder		1 176 765	778 718
Summa eget kapital och skulder		2 459 164	2 148 941

Koncernens förändring i eget kapital

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa	Innehav utan bestämmande-inflytande	Summa eget Kapital
Ingående balans 1 januari 2017	5 538	1 175 563	3 671	185 451	1 370 223	-	1 370 223
Årets resultat	-	-	-	-155 424	-155 424	94	-155 330
Övrigt totalresultat för året							
Omräkningsdifferenser	-	-	1 402	-	1 402	-	1 402
Summa totalresultat	5 538	1 175 563	5 073	30 027	1 216 201	94	1 216 295
Transaktioner med aktieägare							
Nyemission genom utnyttjande av optioner	81	21 853	-	-	21 934	-	21 934
Förvärvat dotterbolag med minoritetsintresse	-	-	-	94	94	250	344
Intjänade personaloptioner	-	586	-	-	586	-	586
Försäljning av egetkapitalinstrument *		21 288			21 288	-	21 288
Skatteeffekt på försäljning av egetkapitalinstrument		-4 683	-	-	-4 683	-	-4 683
Apportemission	42	28 966	-	-	29 008	-	29 008
Emissionskostnader bokade via eget kapital		-	-	-3 041	-3 041	-	-3 041
Skatteeffekt på emissionskostnader bokade via eget kapital		-	-	668	668	-	668
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	123	68 010	0	-2 279	65 854	250	66 104
Utgående balans 31 december 2017	5 661	1 243 573	5 073	27 748	1 282 055	344	1 282 399

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital	Innehav utan bestämmande-inflytande	Summa eget Kapital
Ingående balans 1 januari 2016	4 607	257 352	8 046	128 360	398 365	-	398 365
Årets resultat	-	-	-	57 091	57 091	-	57 091
Övrigt totalresultat för året							
Omräkningsdifferenser	-	-	-4 375	-	-4 375	-	-4 375
Summa totalresultat	4 607	257 352	3 671	185 451	451 081	-	451 081
Transaktioner med aktieägare							
Nyemission genom utnyttjande av optioner	132	53 544	-	-	53 676	-	53 676
Intjänade personaloptioner	-	1 302	-	-	1 302	-	1 302
Nyemission	521	514 178	-	-	512 612	-	512 612
Erhållna aktieägartillskott	-	-	-	-	2 087	-	2 087
Emission av konvertibel	-	38 093	-	-	38 093	-	38 093
Apportemission	278	311 094	-	-	311 372	-	311 372
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	931	918 211	-	-	919 142	-	919 142
Utgående balans 31 december 2016	5 538	1 175 563	3 671	185 451	1 370 223	-	1 370 223

* Avser den hedge bolaget haft för personaloptionsprogrammet 2014/2018, som under året avvecklas genom en aktieplacering. Hedgen var utformad för att kassaflödesmässigt täcka bolagets utbetalningar till följd av programmet under dess löptid, huvudsakligen för sociala avgifter. Avvecklingen påverkar inte de kostnader som Starbreeze har och har haft för programmet utan avser endast neutralisera programmets kassaflödespåverkan.

Kassaflödesanalys, koncernen

TSEK	NOT	2017	2016
Kassaflöde från den löpande verksamheten			
Kassaflöde från rörelsen	40	-11 167	8 868
Betald ränta		-5 325	-2 682
Erhållen ränta		9	5 410
Betalda inkomstskatter		-4 603	3 695
Kassaflöde från den löpande verksamheten		-21 086	15 291
Investeringsverksamheten			
Förvärv av materiella anläggningstillgångar		-87 338	-9 449
Investeringar i dotterbolag	38	-59 076	-60 412
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	21	-21 834	-15 354
Investering i övriga finansiella anläggningstillgångar		-38 020	-9 668
Investering i balanserade kostnader för spel- och teknikutveckling		-413 839	-194 871
Ökning (-) / minskning (+) kortfristiga placeringar		-	-
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-620 107	-289 754
Finansieringsverksamheten			
Nyemission		-	554 906
Inbetalningar teckningsoptioner		43 073	14 128
Ökning av lån	44	169 209	284 945
Återbetalning av lån		-3 369	-516
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		208 913	853 463
Årets kassaflöde		-432 280	579 000
Likvida medel vid årets början		669 380	85 354
Kursdifferens i likvida medel		-3 343	5 026
Likvida medel vid årets slut		233 757	669 380
Summa disponibla likvida medel	29	233 757	669 380

Resultaträkning, moderbolaget

TSEK	NOT	2017	2016
	1, 2, 3, 4		
Nettoomsättning	6	63 217	101 935
Övriga rörelseintäkter	7	1 752	13 905
Summa intäkter		64 969	115 840
Övriga externa kostnader	8, 9, 10	-68 230	-97 970
Personalkostnader	11, 12, 13	-45 534	-35 498
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	22	-757	-703
Övriga rörelsekostnader	14	-	-
Rörelseresultat		-49 552	-18 331
Finansiella intäkter	15	4 130	13 870
Finansiella kostnader	15	-29 202	-17 794
Nedskrivning aktier i dotterbolag	37	-	-
Resultat efter finansiella poster		-74 624	-22 255
Bokslutsdispositioner	16	-	30 247
Resultat före skatt		-74 624	7 992
Inkomstskatt	17	17 875	-1
Årets resultat		-56 749	7 991

Balansräkning, moderbolaget

TSEK	NOT	2017-12-31	2016-12-31
Tillgångar	1,2,3,4		
Anläggningstillgångar			
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Datorer och övriga inventarier	22	1 109	1 265
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i koncernföretag	24	1 281 195	690 126
Uppskjuten skattefordran	17	23 126	5 252
Andelar i joint venture	43	45 958	8 507
Övriga finansiella anläggningstillgångar	23	562	-
Summa anläggningstillgångar		1 351 950	705 150
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	27	23	-
Fordringar koncernföretag		724 234	743 648
Övriga fordringar		1 771	549
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	28	7 087	1 295
Likvida medel	29	75 353	540 118
Summa omsättningstillgångar		808 468	1 285 610
Summa tillgångar		2 160 418	1 990 760
Eget kapital och skulder			
Eget kapital	20,30,31		
Aktiekapital		5 661	5 538
<i>Fritt eget kapital</i>			
Fond för verkligt värde		328	2 054
Överkursfond		1 180 697	1 129 465
Balanserad vinst		82 562	76 945
Årets resultat		-56 749	7 991
Summa eget kapital		1 212 499	1 221 993
Obeskattade reserver			
Akkumulerade överavskrivningar	32	16	16
Summa obeskattade reserver		16	16
Långfristiga skulder			
Långfristiga skulder, tilläggsköpeskilling	33	347 862	305 207
Övriga långfristiga skulder, Konvertibla lån	42	284 970	259 972
Summa långfristiga skulder		632 832	565 179
Kortfristiga skulder	34		
Leverantörsskulder		6 829	3 391
Skulder till koncernbolag		294 581	177 839
Övriga skulder		4 439	6 664
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	35	9 222	15 678
Summa kortfristiga skulder		315 071	203 572
Summa eget kapital och skulder		2 160 418	1 990 760

Moderbolagets förändring i eget kapital

TSEK	Bundna reserver		Fria reserver		Summa eget kapital
	Aktiekapital	Fond för verkligt värde	Överkursfond	Balanserat resultat	
Ingående balans 1 januari 2017	5 538	2 054	1 129 465	84 936	1 221 993
Fond för verkligt värde	-	-1 726	-	-	-1 726
Nyemission genom unyttjande av optioner	81	-	21 680	-	21 761
Erhållna aktieägartillskott	-	-	-	-	-
Intjänade personaloptioner	-	-	586	-	586
Emission av konvertibel	-	-	-	-	-
Nyemission	-	-	-	-	-
Apportemission	42	-	28 966	-	29 008
Emissionskostnader bokade via eget kapital	-	-	-	-3 041	-3 041
Skatteeffekt på emissionskostnader bokade via eget kapital	-	-	-	668	668
Årets resultat	-	-	-	-56 749	-56 749
Utgående balans 31 december 2017	5 661	328	1 180 697	25 813	1 212 499

TSEK	Bundna reserver		Fria reserver		Summa eget kapital
	Aktiekapital	Fond för verkligt värde	Överkursfond	Balanserat resultat	
Ingående balans 1 januari 2016	4 607	-637	211 254	76 945	292 169
Fond för verkligt värde	-	2 691	-	-	2 691
Nyemission genom unyttjande av optioner	132	-	53 544	-	53 676
Erhållna aktieägartillskott	-	-	2 087	-	2 087
Intjänade personaloptioner	-	-	1 302	-	1 302
Emission av konvertibel	-	-	38 093	-	38 093
Nyemission	521	-	512 091	-	512 612
Apportemission	278	-	311 094	-	311 372
Årets resultat	-	-	-	7 991	7 991
Utgående balans 31 december 2016	5 538	2 054	1 129 465	84 936	1 221 993

Kassaflödesanalys, moderbolaget

TSEK	NOT	2017	2016
Kassaflöde från den löpande verksamheten			
Kassaflöde från rörelsen	40	80 971	-241 189
Betald ränta		-5 094	-2 563
Erhållen ränta		4 159	1
Betalda inkomstskatter		-669	-30
Kassaflöde från den löpande verksamheten		79 367	-243 781
Investeringsverksamheten			
Förvärv av materiella anläggningstillgångar		-615	-409
Investeringar i dotterbolag	38	-62 472	-66 753
Ökning (-) / minskning (+) kortfristiga placeringar		-522 911	-
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-585 998	-67 162
Finansieringsverksamheten			
Nyemission		-	554 906
Inbetalningar teckningsoptioner		43 043	14 128
Ökning av lån		-	259 972
Återbetalning av lån		-	-
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		43 043	829 006
Årets kassaflöde		-463 588	518 063
Likvida medel vid årets början		540 118	20 281
Kursdifferens i likvida medel		-1 177	1 774
Likvida medel vid årets slut		75 353	540 118
Summa disponibla likvida medel	29	75 353	540 118

NOTER

1 Allmän information

Starbreeze AB (publ) är en oberoende skapare, utgivare och distributör av högkvalitativa underhållningsprodukter. Med studios i Stockholm, Paris, Barcelona, Los Angeles, San Francisco, Bangalore och Dehradun skapar vi spel efter egen design och licensierat innehåll.

Moderföretaget, med organisationsnummer 556551-8932, är ett registrerat aktiebolag med säte i Stockholm i Sverige. Adressen till företaget är Regeringsgatan 38, Box 7731, 103 95 Stockholm.

Starbreeze AB (publ) är noterat på Nasdaqs huvudlista.

Denna koncernredovisning har den 12 april 2018 godkänts av styrelsen för offentliggörande.

2 Sammanfattning av viktiga redovisningsprinciper

De viktigaste redovisningsprinciperna som tillämpats när denna koncernredovisning upprättats anges nedan. Dessa principer har tillämpats konsekvent för alla presenterade år, om inte annat anges.

2.1 Grund för upprättande av moderbolagets och koncernens finansiella rapporter

Koncernredovisningen för Starbreeze AB har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagen, RFR 1 Kompletterande redovisningsregler för koncerner, samt International Financial Reporting Standards (IFRS) och IFRIC-tolkningar sådana de antagits av EU. Den har upprättats enligt anskaffningsvärdeметоден med undantag av omvärdering av skulder värderade till verkligt värde över resultaträkningen.

Moderbolagets funktionella valuta är svenska kronor som även utgör rapporteringsvaluta för moderbolaget och koncernen. Det innebär att de finansiella rapporterna presenteras i svenska kronor. Samtliga belopp, om inget annat anges, är avrundade till närmaste tusental.

Att upprätta de finansiella rapporterna i överensstämmelse med IFRS kräver användning av en del viktiga redovisningsmässiga uppskattningar. Vidare krävs att företagsledningen gör vissa bedömningar vid tillämpningen av företagets redovisningsprinciper. Uppskattningar och antaganden är baserade på historiska erfarenheter och ett antal faktorer som under rådande förhållanden synes vara rimliga. Resultatet av dessa uppskattningar och antaganden används sedan för att bedöma de redovisade värdena på tillgångar och skulder som inte annars framgår tydligt från andra källor. Verkligt utfall kan avvika från dessa uppskattningar och bedömningar. De områden som innefattar en hög grad av bedömning, som är komplex eller sådana områden där antaganden och uppskattningar är av väsentlig betydelse för koncernredovisningen anges i not 4. Moderföretagets redovisningsprinciper återfinns i not 2.23.

2.1.1 Ändringar i redovisningsprinciper och upplysningar

A. Nya och ändrade standarder som tillämpas av koncernen

Inga av de IFRS eller IFRIC-tolkningar som för första gången är obligatoriska för det räkenskapsår som började 1 januari 2017 har haft någon väsentlig inverkan på koncernen.

B. Nya standarder, ändringar och tolkningar av befintliga standarder som ännu inte har trätt i kraft och som inte har tillämpats i förtid av koncernen

Ett antal nya standarder och tolkningar träder i kraft för räkenskapsår som börjar efter 1 januari 2018 eller senare och har inte tillämpats vid upprättandet av denna finansiella rapport. Dessa nya standarder och tolkningarna väntas påverka koncernens finansiella rapporter på följande sätt:

IFRS 9 Finansiella instrument

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

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

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

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

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

IFRS 15 Intäkter från avtal med kunder

IFRS 15 är den nya standarden för intäktsredovisning. IFRS 15 ersätter IAS 18 Intäkter och IAS 11 Entreprenadavtal.

IFRS 15 bygger på principen att intäkter redovisas när kunden erhåller kontroll över den försålda varan eller tjänsten – en princip som ersätter den tidigare principen att intäkter redovisas när risker och förmåner övergått till köparen.

Standarden tillåter en modifierad retroaktiv tillämpning. Enligt denna övergångsregel ska företag redovisa övergångseffekter i balanserad vinst på övergångsdagen (till exempel 1 januari 2018), alltså utan att räkna om jämförelseåret. De nya reglerna ska endast tillämpas på kontrakt som inte är avslutade på övergångsdagen.

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

IFRS 16 Leasing

I januari 2016 publicerade IASB en ny leasingstandard som kommer att ersätta IAS 17 Leasingavtal samt tillhörande tolkningar IFRIC 4, SIC-15 och SIC-27. Standarden kräver att tillgångar och skulder hänförliga till alla leasingavtal, med några undantag, redovisas i balansräkningen. Denna redovisning baseras på synsättet att leasetagaren har en rättighet att använda en tillgång under en specifik tidsperiod och samtidigt en skyldighet att betala för denna rättighet. Redovisningen för leasegivaren kommer i allt väsentligt att vara oförändrad. Standarden är tillämplig för

räkenskapsår som påbörjas den 1 januari 2019 eller senare. Förtida tillämpning är tillåten. Koncernen utvärderar för tillfället effekterna av IFRS 16. I not 10 framgår de avtalade flöden som kommer att ligga till grund för den framtida värderingen.

2.2 Koncernredovisning

Dotterföretag är alla företag över vilka koncernen har bestämmande inflytande. Koncernen kontrollerar ett företag när den exponeras för eller har rätt till rörlig avkastning från sitt innehav i företaget och har möjlighet att påverka avkastningen genom sitt inflytande i företaget. Koncernen bedömer också om bestämmande inflytande föreligger fastän den inte har ett aktieinnehav uppgående till mer än hälften av rösträtterna men ändå har möjlighet att utöva bestämmande inflytande genom de-facto kontroll. De-facto kontroll kan uppstå under omständigheter där andelen av koncernens rösträtter i relation till storleken och spridningen på övriga aktieägares rösträtter ger koncernen möjlighet att styra finansiella och operativa strategier etc.

Dotterföretag inkluderas i koncernredovisningen från och med den dag då det bestämmande inflytandet överförs till koncernen. De exkluderas ur koncernredovisningen från och med den dag då det bestämmande inflytandet upphör.

Förvärvsmetoden används för redovisning av koncernens rörelseförvärv. Köpeskillingen för förvärvet av ett dotterföretag utgörs av verkligt värde på överlåtna tillgångar, skulder som koncernen ådrar sig till tidigare ägare av det förvärvade bolaget och de aktier som emitterats av koncernen. I köpeskillingen ingår även verkligt värde på alla tillgångar eller skulder som är en följd av en överenskommelse om villkorad köpeskillning. Identifierbara förvärvade tillgångar och övertagna skulder i ett rörelseförvärv värderas inledningsvis till verkliga värden på förvärvsdagen. För varje förvärv – det vill säga förvärv för förvärv avgör koncernen om innehav utan bestämmande inflytande i det förvärvade företaget redovisas till verkligt värde eller till innehavets proportionella andel i det redovisade värdet av det förvärvade företags identifierbara nettotillgångar.

Förvärvsrelaterade kostnader kostnadsförs när de uppstår

Varje villkorad köpeskillning som ska överföras av koncernen redovisas till verkligt värde vid förvärvstidpunkten. Efterföljande ändringar av verkligt värde av en villkorad köpeskillning som klassificerats som en skuld redovisas i enlighet med IAS 39 i resultaträkningen.

Goodwill värderas initialt som det belopp varmed den totala köpeskillningen och verkligt värde för innehav utan bestämmande inflytande överstiger verkligt värde på identifierbara förvärvade tillgångar och övertagna skulder. Om köpeskillningen är lägre än verkligt värde på det förvärvade bolagets nettotillgångar, redovisas skillnaden direkt i resultaträkningen. Koncerninterna transaktioner, balansposter, intäkter och kostnader på transaktioner mellan koncernföretag elimineras. Vinster och förluster som resulterar från koncerninterna transaktioner och som är redovisade i tillgångar elimineras också. Redovisningsprinciperna för dotterföretag har i förekommande fall ändrats för att garantera en konsekvent tillämpning av koncernens principer.

2.3 Segmentsrapportering

Rörelsesegment rapporteras på ett sätt som överensstämmer med den interna rapportering som lämnas till ledningsgruppen som är ansvarig för tilldelning av resurser och bedömning av rörelsesegmentets resultat. Redovisningen av dessa segment är nytt för 2017 och 2016 års siffror är omräknade.

Starbreeze redovisar från och med andra kvartalet 2017 per segmenten; Starbreeze Games, Publishing och VR Tech & Operations. Segmentet Starbreeze Games består av Starbreeze egenutvecklade spel. De nuvarande intäkterna består av försäljningsintäkter och royalty för rättigheterna till PAYDAY. I affärsområdet ingår även Starbreeze pågående spelprojekt som exempelvis OVERKILL's the Walking Dead och Crossfire. Segmentet Publishing består av Starbreeze förlagsverksamhet där Starbreeze agerar förläggare för spel som utvecklas av andra spelutvecklare. Segmentet VR Tech & Operations består av Starbreeze teknik- och mjukvaruutveckling inom virtual reality (VR) som bland annat innefattar utvecklingen av VR-headsetet StarVR och VR-filmformatet PresenZ. Från och med tredje kvartalet 2017 ingår dessutom intäkter och

kostnader för VR-center, främst VR-parken i Dubai Mall. Inom Övrigt redovisas koncerngemensamma kostnader och projekt som inte är hänförliga till ovanstående segment.

2.4 Omräkning av utländsk valuta

Funktionell valuta och rapportvaluta

Poster som ingår i de finansiella rapporterna i koncernen är värderade i den valuta som används i den ekonomiska miljö där respektive företag huvudsakligen är verksamt (funktionell valuta). I koncernredovisningen används SEK, som är moderföretagets funktionella valuta och rapportvaluta.

Transaktioner och balansposter

Transaktioner i utländsk valuta omräknas till den funktionella valutan enligt de valutakurser som gäller på transaktionsdagen. Valutakursvinster och -förluster som uppkommer vid betalning av sådana transaktioner och vid omräkning av monetära tillgångar och skulder i utländsk valuta till balansdagens kurs, redovisas i resultaträkningen som övriga rörelseintäkter respektive övriga rörelsekostnader.

Koncernföretag

Resultat och finansiell ställning för alla koncernföretag (av vilka inget har en höginflationsvaluta som funktionell valuta) som har en annan funktionell valuta än rapportvalutan, omräknas till koncernens rapportvaluta enligt följande:

1. tillgångar och skulder för var och en av balansräkningarna omräknas till balansdagens kurs
2. intäkter och kostnader för var och en av resultaträkningarna omräknas till genomsnittlig valutakurs (såvida denna genomsnittliga kurs utgör en rimlig approximation av den ackumulerade effekten av de kurser som gäller på transaktionsdagen, annars omräknas intäkter och kostnader till transaktionsdagens kurs), och
3. alla valutakursdifferenser som uppstår redovisas i övrigt totalresultat

Goodwill och justeringar av verkligt värde som uppkommer vid förvärv av en utlandsverksamhet behandlas som tillgångar och skulder hos denna verksamhet och omräknas till balansdagens kurs. Valutakursdifferenser redovisas i övrigt totalresultat.

2.5 Materiella anläggningstillgångar

Materiella anläggningstillgångar värderas till anskaffningsvärde med avdrag för avskrivningar. I anskaffningsvärdet ingår utgifter som direkt kan hänföras till förvärvet av tillgången. Tillkommande utgifter läggs till tillgångens redovisade värde eller redovisas som en separat tillgång, beroende på vilket som är lämpligt, endast då det är sannolikt att de framtida ekonomiska förmåner som är förknippade med tillgången kommer att komma koncernen tillgodo och tillgångens anskaffningsvärde kan mätas på ett tillförlitligt sätt. Alla andra former av reparationer och underhåll redovisas som kostnader i resultaträkningen under den period de uppkommer.

Avskrivningar på tillgångar görs linjärt enligt plan över den beräknade nyttjandeperioden, enligt följande:

- Datorer 3 år
- Övriga inventarier 5 år

Tillgångarnas restvärden och nyttjandeperiod prövas varje balansdag och justeras vid behov.

En tillgångs redovisade värde skrivs genast ner till dess återvinningsvärde om tillgångens redovisade värde överstiger dess bedömda återvinningsvärde (punkt 2.7). Vinster och förluster vid avyttring fastställs genom en jämförelse mellan försäljningsintäkten och det redovisade värdet vid försäljningstidpunkten.

2.6 Immateriella anläggningstillgångar

A. Goodwill

Goodwill uppstår vid förvärv av dotterföretag och avser det belopp varmed köpeskillingen överstiger Starbreeze andel i det verkliga värdet av identifierbara tillgångar, skulder och eventualförpliktelser i det förvärvade bolaget samt det verkliga värdet på innehav utan bestämmande inflytande i det förvärvade bolaget.

I syfte att testa nedskrivningsbehov, fördelas goodwill som förvärvats i ett rörelseförvärv till kassagenererande enheter eller grupper av kassagenererande enheter som förväntas bli gynnade av synergier från förvärvet. Varje enhet eller grupp av enheter som goodwill har fördelats till motsvarar den lägsta nivå i koncernen på vilken goodwillen i fråga övervakas i den interna styrningen. Goodwill övervakas för varje kassagenererande enhet. För närvarande finns det fyra kassagenererande enheter, motsvarande de segment koncernen som beskrivs i not 5.

Goodwill nedskrivningstestas årligen eller oftare om händelser eller ändringar i förhållanden indikerar en möjlig värdeminskning. Det redovisade värdet av goodwill jämförs med återvinningsvärdet, vilket är det högsta av nyttjandevärdet och det verkliga värdet minus försäljningskostnader. Eventuell nedskrivning redovisas omedelbart som en kostnad och återförs inte.

B. Balanserade utgifter för spel- och teknikutveckling

Kostnader för underhåll av programvara kostnadsförs när de uppstår. Utvecklingskostnader som är direkt hänförliga till utveckling och testning av identifierbara och unika programvaruprodukter (vanligtvis spelutvecklingsprojekt) som kontrolleras av koncernen, redovisas som immateriella tillgångar när följande kriterier är uppfyllda;

- det är tekniskt möjligt att färdigställa programvaran så att den kan användas,
- företagets avsikt är att färdigställa programvaran och att använda eller sälja den,
- det finns förutsättningar att använda eller sälja programvaran,
- det kan visas hur programvaran genererar troliga framtida ekonomiska fördelar,
- adekvata tekniska, ekonomiska och andra resurser för att fullfölja utvecklingen och för att använda eller sälja programvaran finns tillgängliga, och
- de utgifter som är hänförliga till programvaran under dess utveckling kan beräknas på ett tillförlitligt sätt.

Starbreeze kostnadsför normalt utgifter för utveckling när de uppkommer. För vissa större utvecklingsprojekt som bedöms uppfylla samtliga kriterier för aktiverbarhet aktiveras dessa utgifter i balansräkningen och benämns "Balanserade utgifter för utveckling".

Koncernen har under året aktiverat spelutvecklingskostnader avseende OVERKILL's The Walking Dead, Geminose, Crossfire, Payday Crimewar, Raid: World War II, Elementerra samt kostnader relaterat till koncernens VR utveckling.

Aktiveringen bruttoredo visas i resultaträkningen innebärande att personalkostnader för utvecklingsarbete ingår i resultaträkningens kostnader samt under rubriken "Aktiverat utvecklingsarbete" och som immateriell tillgång i balansräkningen. Tillgången skrivs av från och med lanseringen av spelet och över en bedömd nyttjandeperiod vilket vanligtvis är mellan 18 och 60 månader.

C. Rättigheter till programvaror

Spelrättigheter, spelmotorer och övriga programvarulicenser (teknologi) som förvärvats genom ett rörelseförvärv redovisas till verkligt värde på förvärvsdagen.

Förvärvade programvarulicenser aktiveras på basis av de kostnader som uppstått då den aktuella programvaran förvärvats och satts i drift. Dessa aktiverade kostnader skrivs av under den bedömda nyttjandeperioden vilket vanligtvis är mellan 18 och 60 månader. Då avskrivningstiden skall spegla ekonomiska livslängden är avskrivningstiden inte alltid linjär.

Rättigheter avseende spelet PAYDAY skrivs av linjärt över en bedömd nyttjandeperiod på 10 år. Under året tillkommande tillgångar är ännu ej färdigställda och idrifttagning varför avskrivning ännu ej påbörjats.

D. Licenser och andra rättigheter

Licenser och andra rättigheter som förvärvats separat redovisas till anskaffningsvärde. Licenser som förvärvats genom ett rörelseförvärv redovisas till verkligt värde på förvärvsdagen. Koncernen har under året ingått avtal där koncernen är förläggare åt spelutvecklare. De betalningar i form av förskottsroyalty som utgått avser förvärv av rättigheter (exempelvis rätt att marknadsföra och distribuera aktuellt spel) och redovisas därmed som en rättighet. Licenser och rättigheter har

en bestämbar nyttjandeperiod och redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar. Avskrivningar görs för att fördela kostnaden för licenser över deras bedömda nyttjandeperiod. Under detta år har distributionsrättigheten till spelet Dead By Daylight börjats skriva men bedömd ekonomisk livslängd på 3 år samt Raid: World War II. Den ekonomiska livslängden av Raid: World War II har under 2017 haft en bedömd ekonomisk livslängd om 36 månader. Med början av 2018 har dock denna förkortats till 18 månader.

2.7 Nedskrivningar av icke finansiella tillgångar

Tillgångar som har en obestämbar nyttjandeperiod skrivs inte av utan prövas årligen avseende eventuellt nedskrivningsbehov. Tillgångar som skrivs av bedöms med avseende på värdeminskning närhelst händelser eller förändringar i förhållanden indikerar att det redovisade värdet kanske inte är återvinningsbart. En nedskrivning görs med det belopp med vilket tillgångens redovisade värde överstiger dess återvinningsvärde. Återvinningsvärdet är det högre av en tillgångs verkliga värde minskat med försäljningskostnader och nyttjandevärdet. Under året har rättigheten till spelet Raid: World War II skrivits ned med 20,2 MSEK.

2.8 Finansiella instrument

Koncernen klassificerar sina finansiella instrument i följande kategorier: finansiella tillgångar som kan säljas, skulder värderade till verkligt värde via resultaträkningen samt lånefordringar och kundfordringar. Klassificeringen är beroende av för vilket syfte de finansiella instrumenten förvärvades. Ledningen fastställer klassificeringen av de finansiella instrumenten vid det första redovisningstillfället.

Finansiella tillgångar och skulder värderade till verkligt värde via resultaträkningen

Finansiella skulder värderade till verkligt värde via resultaträkningen är finansiella skulder som innehas för handel och utgörs i koncernen av villkorad köpeskilling samt den del av det konvertibla skuldebrevet som redovisas till verkligt värde. Skulder i denna kategori klassificeras som kortfristiga skulder om de förväntas bli reglerade inom tolv månader, annars klassificeras de som långfristiga skulder.

Lånefordringar och kundfordringar

Lånefordringar och kundfordringar är finansiella tillgångar som inte är derivat, som har fastställda eller fastställbara betalningar som inte är noterade på en aktiv marknad. De ingår i omsättningstillgångar med undantag för poster med förfallodag mer än 12 månader efter balansdagen, vilka klassificeras som anläggningstillgångar. Koncernens lånefordringar och kundfordringar utgörs av kundfordringar och andra fordringar samt likvida medel.

Finansiella tillgångar som kan säljas

Finansiella tillgångar som kan säljas är tillgångar som inte är derivat, som har fastställda eller fastställbara betalningar och som inte är noterade på en aktiv marknad. I koncernen utgörs dessa av aktier och andelar.

Redovisning och värdering

Köp och försäljningar av finansiella tillgångar redovisas på affärsdagen, det datum då koncernen förbinder sig att köpa eller sälja tillgången. Finansiella instrument redovisas första gången till verkligt värde plus transaktionskostnader, vilket gäller alla finansiella tillgångar.

Finansiella tillgångar tas bort från balansräkningen när rätten att er hålla kassaflöden från instrumentet har löpt ut eller överförs och koncernen har överfört i stort sett alla risker och förmåner som är förknippade med äganderätten. Lånefordringar och kundfordringar redovisas till upplupet anskaffningsvärde med tillämpning av effektiv-räntemetoden.

Koncernen bedömer per varje balansdag om det finns objektiva bevis för att nedskrivningsbehov föreligger för en finansiell tillgång eller en grupp av finansiella tillgångar. Nedskrivningsprövning av kundfordringar beskrivs i not 2.10.

2.9 Varulager

Varulagret redovisas till det lägsta av anskaffningsvärdet och nettoförsäljningsvärdet. Anskaffningsvärdet fastställs med användning av först in, först ut-metoden (FIFU).

2.10 Kundfordringar

Kundfordringar är belopp som ska betalas av kunder för sålda varor eller utförda tjänster i den löpande verksamheten. Om betalning förväntas inom ett år klassificeras de som omsättningstillgångar. Om inte, tas de upp som anläggningstillgångar. Kundfordringar redovisas inledningsvis till verkligt värde och därefter till upplupet anskaffningsvärde med tillämpning av effektivräntemetoden, minskat med eventuell reservering för värdeminskning.

2.11 Likvida medel

I likvida medel ingår kassa, banktillgodohavanden och korta placeringar med förfallotid inom tre månader från anskaffningstidpunkten.

2.12 Aktiekapital

Stamaktier klassificeras som eget kapital. Transaktionskostnader som direkt kan hänföras till emission av nya aktier eller optioner redovisas, netto efter skatt, i eget kapital som ett avdrag från emissionslikviden.

2.13 Leverantörsskulder

Leverantörsskulder är förpliktelser att betala för varor eller tjänster som har förvärvats i den löpande verksamheten. Leverantörsskulder klassificeras som kortfristiga skulder om de förfaller inom ett år eller tidigare. Om inte, tas de upp som långfristiga skulder.

Leverantörsskulder redovisas inledningsvis till verkligt värde och därefter till upplupet anskaffningsvärde med tillämpning av effektivräntemetoden.

2.14 Upplåning

Utnyttjade checkräkningskrediter redovisas som upplåning bland långfristiga skulder i balansräkningen.

Bolaget har emitterat konvertibla skuldebrev, så kallade sammansatta finansiella instrument, där innehavaren kan kräva att de konverteras till aktier, och där antalet aktier som ska emitteras inte påverkas av förändringar i aktiernas verkliga värde. Skulddelen i ett sammansatt finansiellt instrument redovisas inledningsvis till verkligt värde för en liknande skuld som inte medför rätt till konvertering till aktier. Fullständiga villkor för dessa konvertibla skuldebrev finns på bolagets hemsida.

Eget kapital-delen redovisas inledningsvis som skillnaden mellan verkligt värde för hela det sammansatta finansiella instrumentet och skulddelens verkliga värde. Direkt hänförbara transaktionskostnader fördelas på skuld- respektive eget kapital-delen i proportion till deras initiala redovisade värden. Eget kapital-delen redovisas i eget kapital netto efter skatt.

Efter anskaffningstidpunkter värderas skulddelen av ett sammansatt finansiellt instrument till upplupet anskaffningsvärde genom användandet av effektivräntemetoden. Eget kapital-delen av ett sammansatt finansiellt instrument omvärderas inte efter anskaffningstidpunkten, utom vid konvertering eller inlösen.

Under året har Starbreeze totalt erhållit 47,8 MSEK från StarVR Corporation. Redovisningen av detta belopp har dels redovisats som en intäkt i form av marknadsföring av StarVR Corporations produkter samt en del som lån. Avtalet innebär att koncernen skall återbetala StarVR Corporation genom intäktsdelning av intäkterna i VR-centret i Dubai under en femårsperiod. Skulden har fördelats genom förväntade framtida kassaflöden avseende intäktsdelningen, vilket per balansdagen uppskattas till 31,6 MSEK. Återstående del om 16,2 MSEK har tagits upp som en förutbetalad marknadsföringsintäkt och kommer att intäktsföras under kontraktets löptid.

2.15 Aktuell och uppskjuten skatt

Periodens skattekostnad omfattar aktuell och uppskjuten skatt. Skatt redovisas i resultaträkningen. Den aktuella skattekostnaden beräknas på basis av de skatteregler som på balansdagen är beslutade eller i

praktiken beslutade i de länder där moderföretaget och dess dotterföretag är verksamma och genererar skattepliktiga intäkter. Ledningen utvärderar regelbundet de yrkanden som gjorts i självdeklarationer avseende situationer där tillämpliga skatteregler är föremål för tolkning. Den gör, när så bedöms lämpligt, avsättningar för belopp som troligen ska betalas till skattemyndigheten.

Uppskjuten skatt redovisas i sin helhet, enligt balansräkningsmetoden, på alla temporära skillnader som uppkommer mellan det skattemässiga värdet på tillgångar och skulder och dessas redovisade värden i koncernredovisningen. Om emellertid den uppskjutna skatten uppstår till följd av en transaktion som utgör den första redovisningen av en tillgång eller skuld som inte är ett företagsförvärf och som, vid tidpunkten för transaktionen, varken påverkar redovisat eller skattemässigt resultat, redovisas den inte. Uppskjuten skatt beräknas med tillämpning av skattesatser (och -lagar) som har beslutats eller aviserats per balansdagen och som förväntas gälla när den berörda uppskjutna skattefordran realiseras eller den uppskjutna skatteskulden regleras.

Uppskjutna skattefordringar redovisas i den omfattning det är troligt att framtida skattemässiga överskott kommer att finnas tillgängliga, mot vilka de temporära skillnaderna kan utnyttjas.

Underskott kan ej utnyttjas mellan bolag i olika länder och det kvarvarande svenska underskottsavdraget har en koncernbidragsspärrentemot Enterspace AB och de övriga svenska koncernföretagen, för förluster genererade fram tom 2016-12-31 och kan tidigast utnyttjas 2023. För underskott genererade under 2017 och framåt råder full kvittningsrätt.

2.16 Ersättningar till anställda

Pensionsförpliktelser

Inom koncernen finns enbart avgiftsbestämda pensionsplaner. I avgiftsbestämda planer betalar företaget fastställda avgifter till en separat juridisk enhet och har ingen förpliktelse att i framtiden betala ytterligare avgifter. Koncernens resultat belastas i form av personalkostnader i takt med att förmånerna intjänas.

Ersättningar vid uppsägning

Ersättningar vid uppsägning utgår när en anställds anställning sagts upp av koncernen före normal pensionstidpunkt eller då den anställda accepterar frivillig avgång i utbyte mot sådana ersättningar. Avgångsvederlag redovisas först då koncernen erbjudit frivillig avgång eller då formell, oåterkallelig, plan fastställts.

Vinstandels- och bonusplaner

Koncernen redovisar en skuld och en kostnad för bonusprogram och rörliga ersättningar. För bonusprogram kopplad till säljroyalty redovisas skuld och kostnad först då villkoren för att erhålla royalty är uppfyllda. Kostnad och skuld för rörliga ersättningar baseras på beräkningar av förväntat utfall.

2.17 Aktierelaterade ersättningar

Koncernen har inrättat ett personaloptionsprogram. I utbyte mot eget kapitalinstrument (optioner) tillhandahåller anställda sin arbetstjänstgöring som vederlag.

Verkligt värde på den arbetstjänstgöring som berättigar anställda till tilldelning av optioner avseende personaloptionsprogrammen kostnadsförs. Det totala belopp som ska kostnadsföras baseras på verkligt värde på de tilldelade optionerna;

- inklusive alla marknadsrelaterade villkor (till exempel aktiemålkurs),
- exklusive eventuell inverkan från tjänstgöringsvillkor (att den anställda kvarstår i företagets tjänst under en angiven tidsperiod),

Ikke marknadsrelaterade villkor för intjänande beaktas i antagandet om hur många optioner som förväntas bli intjänade. Den totala kostnaden redovisas fördelat över intjänandeperioden, vilket är den period under vilken alla de angivna intjänandevillkoren ska uppfyllas.

Vid varje rapportperiods slut omprövar koncernen sina bedömningar av hur många aktier som förväntas bli intjänade baserat på de icke marknadsrelaterade intjänandevillkoren. Den eventuella avvikelse mot de ursprungliga bedömningarna som omprövningen ger upphov till,

redovisas i resultaträkningen och motsvarande justeringar görs i eget kapital.

När optionerna utnyttjas, emitterar företaget nya aktier. Mottagna betalningar, efter avdrag för eventuella direkt hänförliga transaktionskostnader, krediteras aktiekapitalet (kvotvärde) och övrigt tillskjutet kapital.

För varje utestående personaloptionsprogram görs avsättning för sociala kostnader vid varje bokslutstillfälle. Avsättningen för sociala kostnader beräknas enligt UFR 7 med tillämpning av samma värderingsmodell som använts när optionerna ställdes ut. Avsättningen omvärderas vid varje rapportstillfälle utifrån en beräkning av de avgifter som kan komma att erläggas när instrumenten löses. Utbetalningar av sociala avgifter i samband med anställdas lösen av optioner avräknas mot den avsättning som är gjord enligt ovan.

Koncernen innehar egna teckningsoptioner för kassaflödesmässig säkring av sociala avgifter på optionsprogrammen. Om och när dessa optioner avyttras kommer ersättningen att redovisas som en ökning av eget kapital utan påverkan på periodens resultat. I tillägg till personaloptionsprogrammet ovan, har även koncernen teckningsoptionsprogram som beskrivs i noten 31.

2.18 Avsättningar

Avsättningar redovisas när koncernen har en legal eller informell förpliktelse till följd av tidigare händelser, det är sannolikt att ett utflöde av resurser kommer att krävas för att reglera åtagandet och beloppet har beräknats på ett tillförlitligt sätt. Inga avsättningar görs för framtida rörelseförluster.

Avsättningarna värderas till nuvärdet av det belopp som förväntas krävas för att reglera förpliktelsen. Härvid används en diskonteringsränta före skatt som återspeglar en aktuell marknadsbedömning av det tidsberoende värdet av pengar och de risker som är förknippade med avsättningen. Den ökning av avsättningen som beror på att tid förflyter redovisas som räntekostnad.

2.19 Intäktsredovisning

Intäkter från kunder som köper spel delas ofta mellan flera parter beroende på den roll parten har i affären. Beroende på om en part är distributör, förläggare, utvecklare eller innehar rättigheter som spelet bygger på erhålls olika andelar av bruttointäkten från kund. För varje avtal som koncernen ingår i som part görs en analys av rollen och vad det innebär i fråga om att redovisningsmässigt agera som huvudman (principal) eller ombud (agent) i intäktsflödet. För de fall där koncernen bedöms som huvudman (principal) för ett intäktsflöde bruttoredovisas intäkten som nettoomsättning och de andelar som förs vidare till andra parter redovisas som kostnader i resultaträkningen. I dagsläget klassas koncernen som agent i samtliga avtal och redovisar därmed nettot av intäkterna och andelarna till huvudman som nettoomsättning. Royalty för sålda spel redovisas som intäkt i den period som försäljningen skett. Starbreeze erhåller i enlighet med vissa förläggaravtal ett royaltyförskott vilket utbetalas under utvecklingstiden för att senare avräknas mot den royaltybetalning Starbreeze enligt avtalet är berättigad till. Sådant förskott redovisas som skuld och intäktsförs i takt med att försäljning av spel sker och royalty därmed upparbetas. Vid försäljning av spel till detaljhandeln är det inte Starbreeze som varken äger produkten eller står risken. Koncernen erhåller således royalty på försålda enheter först efter det att slutkonsumenten köpt spelet och inte när varan levererats ut i detaljhandeln. Räntintäkter redovisas fördelat över löptiden med tillämpning av effektivräntemetoden.

2.20 Leasing

Leasing där en väsentlig del av riskerna och fördelarna med ägandet behålls av leasegivaren klassificeras som operationell leasing. Betalningar som görs under leasingperioden (efter avdrag för eventuella incitament från leasegivaren) kostnadsförs i resultaträkningen linjärt över leasingperioden.

Leasingavtal av anläggningstillgångar där koncernen i allt väsentligt innehar de ekonomiska risker och fördelar som förknippas med ägandet, klassificeras som finansiell leasing. Vid leasingperiodens början redovisas finansiell leasing i balansräkningen till det lägre av leasingobjektets verkliga värde och nuvärdet av minimileaseavgifterna.

Varje leasingbetalning fördelas mellan amortering av skulden och finansiella kostnader. Motsvarande betalningsförpliktelser, efter avdrag för finansiella kostnader, ingår i balansräkningens poster Långfristig upplåning och Kortfristig upplåning. Räntedelen i de finansiella kostnaderna redovisas i resultaträkningen fördelat över leasingperioden så att varje redovisningsperiod belastas med ett belopp som motsvarar en fast räntesats för den under respektive period redovisade skulden. Anläggningstillgångar som innehas enligt finansiella leasingavtal skrivs av under den kortare perioden av tillgångens nyttjandeperiod och leasingperioden.

Koncernen leasar enbart anläggningstillgångar med operationella leasingavtal.

2.21 Kassaflödesanalys

Kassaflödesanalysen upprättas enligt indirekt metod. Det redovisade kassaflödet omfattar endast transaktioner som medför in- eller utbetalningar. Bolagets likvida medel består på balansdagen av kassa- och banktillgodohavanden.

2.22 Resultat per aktie

Före utspädning

Resultat per aktie före utspädning beräknas genom att det resultat som är hänförligt till moderföretagets aktieägare divideras med ett vägt genomsnittligt antal utestående stamaktier under perioden exklusive eventuella återköpta aktier som innehas som egna aktier av moderföretaget.

Efter utspädning

För beräkning av resultat per aktie efter utspädning justeras det vägda genomsnittliga antalet utestående stamaktier för utspädningseffekten av samtliga potentiella stamaktier. Moderföretaget har utgivit aktieoptioner vilka har en potentiell utspädningseffekt. För aktieoptioner görs en beräkning av det antal aktier som kunde ha köpts till verkligt värde, för ett belopp motsvarande det monetära värdet av de teckningsrätter som är knutna till utestående aktieoptioner. Det antal aktier som beräknas enligt ovan jämförs med det antal aktier som skulle ha utfärdats under antagande att aktieoptionerna utnyttjas.

2.23 Moderbolagets redovisningsprinciper

Årsredovisningen för moderföretaget, Starbreeze AB, har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagen och Redovisningsrådets rekommendation RFR 2. RFR 2 anger att moder-företaget i sin årsredovisning ska tillämpa International Financial Reporting Standards (IFRS) sådana de antagits av EU, i den utsträckning detta är möjligt inom ramen för Årsredovisningslagen och Tryggandelagen, samt med hänsyn till sambandet mellan redovisning och beskattning. Rekommendationen anger vilka undantag och tillägg som krävs i förhållande till IFRS.

Moderföretaget tillämpar följaktligen de principer som presenteras i koncernredovisningens not 2, med de undantag som anges nedan. Principerna har tillämpats konsekvent för alla presenterade år, om inte annat anges. Samma redovisningsprinciper som föregående år har tillämpats.

Moderbolaget tillämpar inte koncernens redovisning av kostnader för förvärv. I moderbolaget ingår kostnader avseende förvärv i andelar i koncernföretag under posten anläggningstillgångar.

Att upprätta rapporter i överensstämmelse med tillämpade regelverk kräver användning av en del viktiga uppskattningar för redovisningsändamål. Vidare krävs att ledningen gör vissa bedömningar vid tillämpningen av företagets redovisningsprinciper. De områden som innefattar en hög grad av bedömning, som är komplexa eller sådana områden där antaganden och uppskattningar är av väsentlig betydelse för företagets årsredovisning anges i not 4.

Uppställningsformer

Resultat- och balansräkning följer årsredovisningslagens uppställningsform. Det innebär skillnader, jämfört med koncernredovisningen, främst avseende finansiella intäkter och kostnader, avsättningar och rapport över förändringar i eget kapital.

Aktier och andelar i dotterföretag och intresseföretag

Aktier och andelar i dotterföretag och intresseföretag redovisas till anskaffningsvärde efter avdrag för eventuella nedskrivningar. Erhållna utdelningar redovisas som intäkter.

När det finns en indikation på att aktier och andelar i dotterföretag eller intresseföretag minskat i värde görs en beräkning av återvinningsvärdet. Är detta lägre än det redovisade värdet görs en nedskrivning. Nedskrivningar redovisas i posten Nedskrivning av aktier i dotterföretag.

Finansiella instrument

Finansiella tillgångar klassificeras på ett annat sätt i moderföretagets balansräkning än i koncernens. I noterna om de finansiella tillgångarna framgår hur posterna i balansräkningen är relaterade till den klassificering som används i koncernens balansräkning och i koncernens redovisningsprinciper. Företaget tillämpar värdering till verkligt värde enligt ÅRL 4: 14 a–d och beskrivningen av redovisningsprinciper i koncernens not 2.8 gäller därmed även för moderföretaget.

Koncernbidrag

Koncernbidrag redovisas som en bokslutsdisposition.

Uppskjuten inkomstskatt

Belopp som avsatts till obeskattade reserver utgör skattepliktiga temporära skillnader. På grund av sambandet mellan redovisning och beskattning redovisar emellertid i en juridisk person den uppskjutna skattekulden på obeskattade reserver som en del av de obeskattade reserverna. Även bokslutsdispositionerna i resultaträkningen redovisas inklusive uppskjuten skatt.

Leasing

Samtliga leasingavtal, oavsett om de är finansiella eller operationella, redovisas som operationell leasing (hyresavtal).

2.24 Joint ventures

Enligt IFRS 11 ska ett innehav i ett samarbetsarrangemang klassificeras antingen som gemensam verksamhet eller ett joint venture beroende på de kontraktuella rättigheterna och skyldigheterna varje investerare har. Koncernen har endast joint ventures. Joint ventures redovisas enligt kapitalandelsmetoden.

Enligt kapitalandelsmetoden redovisas innehav i joint ventures initialt i koncernens balansräkning till anskaffningskostnad. Det redovisade värdet ökas eller minskar därefter för att beakta koncernens andel av resultat och övrigt totalresultat från sina joint ventures efter förvärvstidpunkten. Koncernens andel av resultat ingår i koncernens resultat och koncernens andel av övrigt totalresultat ingår i övrigt totalresultat i koncernen. Utdelningar från joint ventures redovisas som en minskning av investeringens redovisade värde. Orealiserade vinster på transaktioner mellan koncernen och dess joint ventures elimineras till omfattningen av koncernens innehav i joint ventures. Orealiserade förluster elimineras också såvida inte transaktionen utgör en indikation på nedskrivning av tillgången som överförs. Redovisningsprinciperna för joint ventures har justerats om nödvändigt för att säkerställa överensstämmelse med koncernens redovisningsprinciper.

2.25 Tilläggsköpeskillingar

Tilläggsköpeskillingar värderas till verkligt värde och balansdagkurs. Omvärderingen går över resultaträkningen och redovisas i finansnettot. Se not 4 och 33.

3 Finansiell riskhantering

Koncernen utsätts genom sin verksamhet för en mängd olika finansiella risker: marknadsrisk (omfattande främst valutarisk, samt en ej väsentlig ränterisk), kreditrisk och likviditetsrisk. Koncernens övergripande riskhanteringspolicy fokuserar på oförutsägbarheten på de finansiella marknaderna och eftersträvar att minimera potentiella ogynnsamma effekter på koncernens resultat. Riskhanteringen sköts av ekonomiavdelning och vd i enlighet med de beslut som fattas av styrelsen. En utförligare beskrivning av koncernens risker och hantering av dessa finns i förvaltningsberättelsen.

A. Marknadsrisk

Valutarisk

Koncernen verkar internationellt och utsätts för valutarisker från olika valutaexponeringar. Valutarisk uppstår genom framtida affärstransaktioner, redovisade tillgångar och skulder och nettoinvesteringar i utlandsverksamheter. För att hantera den valutarisk som uppkommer från framtida affärstransaktioner, redovisade tillgångar och skulder har koncernen möjlighet att använda terminskontrakt. Några terminskontrakt har ej innehaft under räkenskapsåret. Koncernen erhåller royalty för sålda spel samt andra intäkter i USD. Valutarisker uppstår när framtida affärstransaktioner eller redovisade tillgångar och skulder uttrycks i en valuta som inte är koncernens funktionella valuta. Beslut om terminssäkring fattas av styrelsen.

Om kursen för USD hade varit 10 procent högre i förhållande till SEK med alla andra variabler konstanta, skulle årets intäkter per den 31 december 2017 ha varit 33,4 MSEK (32,7 MSEK) högre och årets kostnader skulle ha varit 23,3 MSEK (37,1 MSEK) högre.

Om kursen för USD hade varit 10 procent lägre i förhållande till SEK med alla andra variabler konstanta, skulle årets intäkter per den 31 december 2017 ha varit 33,4 MSEK (32,7 MSEK) lägre och årets kostnader skulle ha varit 23,3 MSEK (37,1 MSEK) lägre.

Om kursen för EUR hade varit 10 procent högre i förhållande till SEK med alla andra variabler konstanta, skulle årets intäkter per den 31 december 2017 ha varit 1,6 MSEK (0 MSEK) högre och årets kostnader skulle ha varit 3,3 MSEK (16,0 MSEK) högre.

Om kursen för EUR hade varit 10 procent lägre i förhållande till SEK med alla andra variabler konstanta, skulle årets intäkter per den 31 december 2017 ha varit 1,6 MSEK (0 MSEK) lägre och årets kostnader skulle ha varit 3,3 MSEK (16,0 MSEK) lägre.

Om den svenska kronan hade försvagats/förstärkts med 10 procent i förhållande till EUR med alla andra variabler konstanta, skulle den omräknade vinsten efter skatt per den 31 december 2017 ha varit MSEK 32,6 (29,8,1 MSEK) lägre/högre, till största delen som en följd av vinster/förluster vid omräkning av tilläggsköpeskillingen för Nozon och Parallaxter.

Om den svenska kronan hade försvagats/förstärkts med 10 procent i förhållande till USD, med alla andra variabler konstanta, skulle den omräknade vinsten efter skatt per den 31 december 2017 ha varit 2,2 MSEK (18,9 MSEK) lägre/högre.

Moderbolaget har även fordringar på dotterbolagen, i framförallt EUR och USD. Dessa fordringar omvärderas till balansdagens kurs och förändringar bokas via rörelseresultatet i moderbolaget.

Ränterisk avseende kassaflöde och verkliga värden

Bolaget har för närvarande räntebärande skulder i form av konvertibla lån samt en checkräkningskredit med ränta som är kopplad till STIBOR-räntan, där en sänkning av räntan inte får någon effekt, då denna har ett golv vid noll procent. Per bokslutsdatum är STIBOR negativ. En höjning av STIBOR-räntan med 5 procentenheter skulle medföra en ökad räntekostnad om 8,3 MSEK per år. De konvertibla lånen löper med en fast ränta och avbetalningsplan vilket gör att ränterisken är låg.

Prisrisk

Koncernen exponeras för prisrisk om placeringar, vilka klassificeras som tillgångar värderade till verkligt värde via resultaträkningen, innehas av koncernen. Per den 31 december 2017 finns inga kortfristiga placeringar i bolaget.

B. Kreditrisk

Kreditrisk uppstår genom likvida medel och tillgodohavanden hos banker och finansinstitut samt kreditexponeringar gentemot kunder, inklusive utestående fordringar och avtalade transaktioner. Endast banker och finansinstitut som av oberoende värderare fått lägst kreditrating "A" accepteras.

För att minimera kreditrisker görs löpande bedömning av partners kreditvärdighet.

Koncernens kunder består att ett fåtal stora och finansiellt starka kunder, vilket gör att kreditrisken i koncernen är låg.

C. Likviditetsrisk

Kassaflödesprognoser upprättas för koncernen i sin helhet. Finansavdelningen upprättar och utvärderar löpande prognoser för koncernens likviditetsreserv. Koncernen har per bokslutsdatum en checkräkningskredit, se not 2.14.

Koncernens policy är att om placeringar görs så skall dessa vara säkra placeringar med låg risk och med korta löptider vilket minskar risk för likviditetsbrist.

Tabellen nedan analyserar koncernens finansiella skulder, uppdelade efter den tid som på balansdagen återstår fram till den avtalsenliga förfallodagen. De belopp som anges i tabellen är de avtalsenliga, odiskonterade kassaflödena. De belopp som förfaller inom 12 månader överensstämmer med bokförda belopp, eftersom diskonteringseffekten är oväsentlig.

	1-6 mån	7-12 mån	Mellan 1 och 2 år	Mellan 2 och 5 år	Mer än 5 år
Per 31 december 2017					
Leverantörsskulder och andra skulder	122 396	-	-	-	-
Långfristig skuld tilläggsköpeskilling ePawn	2 915	8 149	5 331	2 110	-
Långfristig skuld tilläggsköpeskilling Geminose Inc	-	7 450	20 827	-	-
Långfristig skuld tilläggsköpeskilling Nozon/Parallaxter	-	-	-	164 139	328 180
Långfristig skuld tilläggsköpeskilling Enterspace	-	-	2 052	64 169	12 402
Långfristig skuld StarVR Corporate	-	7 842	15 057	11 293	-
Checkräkningskredit, Nordea	-	-	141 007	-	-
Konvertibelt lån Smilegate	2 151	2 151	4 301	216 774	-
Konvertibelt lån Acer	-	76 271	-	-	-
Övrigt långfristig skuld	-	-	-	2 359	-
Summa	127 462	101 863	188 575	460 844	340 582

	1-6 mån	7-12 mån	Mellan 1 och 2 år	Mellan 2 och 5 år	Mer än 5 år
Per 31 december 2016					
Leverantörsskulder och andra skulder	41 990	-	-	-	-
Långfristig skuld tilläggsköpeskilling ePawn	80	2 599	30 136	6 697	-
Långfristig skuld tilläggsköpeskilling Nozon/Parallaxter	-	-	-	154 910	545 414
Långfristig skuld tilläggsköpeskilling Geminose Inc	-	-	9 370	-	-
Konvertibelt lån Smilegate	2 151	2 151	4 301	221 075	-
Konvertibelt lån Acer	-	755	76 271	-	-
Övrigt långfristig skuld	-	-	-	2 448	-
Summa	44 221	5 505	120 078	385 130	545 414

D. Kapitalrisk

Koncernens mål avseende kapitalstrukturen är att trygga koncernens förmåga att fortsätta sin verksamhet, så att den kan generera avkastning till aktieägarna och nytta för andra intressenter och att upprätthålla en optimal kapitalstruktur för att hålla kostnaderna för kapitalet nere.

För att upprätthålla eller justera kapitalstrukturen, kan koncernen förändra den utdelning som betalas till aktieägarna, återbetala kapital till aktieägarna, utfärda nya aktier eller sälja tillgångar för att minska skulderna.

Kapitalet bedöms på basis av koncernens soliditet.

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

E. Beräkning av verkligt värde

Tabellen nedan visar finansiella instrument värderade till verkligt värde, utifrån hur klassificeringen i verkligt värdehierarkin gjorts. De olika nivåerna definieras enligt följande:

- Noterade priser (ojusterade) på aktiva marknader för identiska tillgångar eller skulder (nivå 1)
- Andra observerbara data för tillgången eller skulder än noterade priser inkluderade i nivå 1, antingen direkt (det vill säga som prisnoteringar) eller indirekt (det vill säga härledda från prisnoteringar) (nivå 2).
- Data för tillgången eller skulden som inte baseras på observerbara marknadsdata (det vill säga ej observerbara data) (nivå 3)

Tabell på nästa sida visar koncernens finansiella tillgångar och skulder värderade till verkligt värde per 31 december 2017. Under året har ingen överföring skett mellan nivåerna.

Finansiella instrument i nivå 2

Verkligt värde på finansiella instrument som inte handlas på en aktiv marknad (exempelvis OTC-derivat) fastställs med hjälp av värderingstekniker. Härvid används i så stor utsträckning som möjligt marknadsinformation då denna finns tillgänglig medan företagsspecifik information används i så liten utsträckning som möjligt. För koncernen återfinns här aktier i Cmun och investering i konvertibla lån och ett inbäddat derivat som återfinns i det konvertibla lånet som emitterats av Smilegate. För investeringen i konvertibla lånefordran bedöms anskaffningsvärdet motsvara verkligt värde då löptiden för konvertibeln är kort. Det inbäddade derivatet i konvertibeln som emitterats av Smilegate värderas till verkligt värde baserat på rådande aktiekurs, aktiens volatilitet och riskfri ränta.

I de fall ett eller flera väsentliga indata inte baseras på observerbar marknadsinformation klassificeras det berörda instrumentet i nivå 3.

Finansiella instrument i nivå 3

Verkligt värde har uppskattats genom att beräkna nuvärdet av framtida förväntade kassaflöden. Beräkningarna är baserade på en diskonteringsränta uppgående till 12 procent och antagna sannolikhetsjusterade intäkter.

Följande tabell visar förändringarna för instrument på nivå 3 under räkenskapsåret. Verkligt värde är baserat på framtida intäkter, som kommer att ligga till grund för tilläggsköpeskillingen.

Beräkning verkligt värde, Koncernen 2017	Nivå 2	Nivå 3
Finansiella tillgångar och skulder värderade till verkligt värde via resultaträkningen per 31 december 2017		
Tillgångar som kan säljas		
Finansiella anläggningstillgångar, aktier i Cmune	11 502	-
Tillgångar värderade till verkligt värde i resultaträkningen		
Investering i konvertibla lån	15 641	-
Finansiella skulder		
Villkorad köpeskilling	-	347 862
Konvertibelt lån	25 237	-
Beräkning verkligt värde, Koncernen 2016	Nivå 2	Nivå 3

Finansiella tillgångar och skulder värderade till verkligt värde via resultaträkningen per 31 december 2016

Tillgångar som kan säljas

Finansiella anläggningstillgångar, aktier i Cmune	11 502	-
---	--------	---

Tillgångar värderade till verkligt värde i resultaträkningen

Investering i konvertibla lån	14 183	-
-------------------------------	--------	---

Finansiella skulder

Villkorad köpeskilling	-	307 099
Konvertibelt lån	16 857	-

Villkorad köpeskilling i samband med rörelseförvärv

Ingående balans per 2016-12-31	-	307 099
Valutaförändring	-	5 290
Omvärdering av skuld	-	-15 474
Rörelseförvärv gjorda under året	-	50 947
Utgående balans per 2017-12-31	-	347 862

Beräkning verkligt värde, Moderbolaget 2017

	Nivå 2	Nivå 3
Finansiella tillgångar och skulder värderade till verkligt värde via resultaträkningen per 31 december 2017		
Finansiella skulder		
Villkorad köpeskilling	-	347 862
Konvertibelt lån	25 237	-

Beräkning verkligt värde, Moderbolaget 2016	Nivå 2	Nivå 3
Finansiella tillgångar och skulder värderade till verkligt värde via resultaträkningen per 31 december 2016		
Finansiella skulder		
Villkorad köpeskilling	-	307 099
Konvertibelt lån	16 857	-
Villkorad köpeskilling i samband med rörelseförvärv		
Ingående balans per 2016-12-31	-	307 099
Valutaförändring	-	5 290
Omvärdering av skuld	-	-15 474
Rörelseförvärv gjorda under året	-	50 947
Utgående balans per 2017-12-31	-	347 862

4 Viktiga uppskattningar och bedömningar för redovisningsändamål

Uppskattningar och bedömningar utvärderas löpande och baseras på historisk erfarenhet samt andra faktorer, inklusive förväntningar på framtida händelser som anses rimliga under rådande förhållanden.

Koncernen gör uppskattningar och antaganden om framtiden. De uppskattningar för redovisningsändamål som blir följden av dessa kommer, definitionsmässigt, sällan att motsvara det verkliga resultatet. De uppskattningar och antaganden som innebär en betydande risk för väsentliga justeringar i redovisade värden för tillgångar och skulder under nästkommande räkenskapsår diskuteras nedan.

Inkomstskatter

Uppskjutna skattefordringar redovisas för skattemässiga underskottsavdrag i den utsträckning som det är sannolikt att de kan tillgodogöras genom framtida beskattningsbara vinster.

Eftersom bolagets framtida beräknade vinster förväntas bli tillräckligt stabila och det därmed är sannolikt att dessa kan utnyttjas har en uppskjuten skattefordran på 108,2 MSEK (30,7 MSEK) har tagits upp på värdet av underskottsavdrag per den 31 december 2017. Fordran avseende det ackumulerade skattemässiga svenska underskottet per den 31 december 2017 uppgår till 70,4 MSEK (84,8 MSEK) och fordran avseende det ackumulerade skattemässiga underskottet i utländska dotterbolag uppgår till 37,8 MSEK (12,1 MSEK). Underskott kan ej utnyttjas mellan bolag i olika länder och det kvarvarande svenska underskottsavdraget har en koncernbidragsspärri gentemot Enterspace AB och de övriga svenska koncernföretagen, för förluster genererade fram tom 2016-12-31 och kan tidigast utnyttjas 2023. För underskott genererade under 2017 och framåt råder full kvittningsrätt.

Starbreeze har även bolag som är lokaliserade i Luxemburg, där framtida vinster kan komma att beskattas till en lägre skattesats än i Sverige. Skulle detta skatteupplägg inte godkännas av skattemyndigheten kan detta drabba Starbreeze på negativt sätt.

Intäktsredovisning

Försäljning av egentillverkade spel sker både med Starbreeze som distributör och med externa distributörer. Det senare avser främst försäljning av fysiska spel för spelkonsoller som PS4 och Xbox Live. Bruttobetalningsströmmen går i de flesta fall via Starbreeze. Starbreeze har bedömt att vissa avtal skall klassificeras som intäktsdelningsavtal innebärande att Starbreeze i sin resultaträkning endast redovisar sin andel av intäkten (royalty). För avtal där bedömningen istället är att Starbreeze är part mot slutkunden så skall bolaget redovisa hela intäkten brutto och förläggarens andel av intäkterna skall redovisas som en avgående kostnadspost vilket innebär samma nettoresultat som med nuvarande redovisning. I nettoomsättningen ingår även försäljning av

licenser, spelfranchise eller andra liknande rättigheter då dessa transaktioner är av återkommande karaktär. Ett exempel på en sådan transaktion var försäljningen av vissa konsolrättigheter till spelet Raid.

Aktivering av kostnader för spelutveckling

Koncernens kostnader för spelutveckling aktiveras då spelet är First Playable vilket innebär att spelet då är tillräckligt tekniskt spelbart för att en bedömning av den kommersiella potentialen kan göras. Bedömningen av kommersialiserbarhet och avkastning baserades bland annat på tidigare släppta spel.

Utvecklingstiden för tilläggs paket till spel (s.k. DLC) är relativt kort, varför koncernen kostnadsför dessa löpande.

För PAYDAY 2 har tillgången skrivits av från och med lanseringen av spelet och över en bedömd nyttjandeperiod på 18 månader.

Tilläggs köpeskilling Geminose

För villkorad köpeskilling, som är kopplad till spelet Geminose EBITDA, och som kan komma att utfalla inom 5 år från och med förvärvsavtalets tecknande, har sannolikhetsbedömning gjorts och skulden tas upp som skuld i moderbolaget och koncernen.

Tilläggs köpeskilling ePaw

För villkorad köpeskilling, som är kopplad till intäkterna kopplade till den teknologi som förvärvades, har sannolikhetsbedömnings gjorts och skulden tas upp som skuld i moderbolaget och koncernen.

Tilläggs köpeskilling Nozon/Parallaxter

För villkorad köpeskilling, som är kopplad till intäkterna kopplade till den teknologi som förvärvades, och som kan komma att utfalla inom 10 år från och med förvärvsavtalets tecknande har sannolikhetsbedömning gjorts och skulden tas upp som skuld i moderbolaget och koncernen.

Tilläggs köpeskilling Enterspace

För villkorad köpeskilling, som är kopplad till intäkterna kopplade till upp-levelsecentren på Sveavägen och i Dubai, och som kan komma att utfalla inom 6 år från och med förvärvsavtalets tecknande har sannolikhetsbedömning gjorts och skulden tas upp som skuld i moderbolaget och koncernen

Tilläggs köpeskilling Dhruva

För villkorad köpeskilling, som är kopplad till intäkterna i Dhruva och som kan komma att utfalla inom 4 år från och med förvärvsavtalets tecknande har sannolikhetsbedömning gjorts och skulden tas upp som skuld i moderbolaget och koncernen

Nedskrivningstest immateriella tillgångar

Koncernen undersöker varje år om något nedskrivningsbehov föreligger för goodwill och andra immateriella tillgångar med obestämbar nyttjande-period, i enlighet med IFRS och IAS 36. Prövningen sker oftare om indikation finns på värdenedgång.

För känslighetsanalys se not 21 Immateriella anläggningstillgångar.

5 Segmentsinformation

Starbreeze redovisar från och med andra kvartalet 2017 per segmenten; Starbreeze Games, Publishing, VR Tech & Operations och Övrigt. Rapporteringen sker ned till rörelseresultat och ingen rapportering sker på tillgångar och skulder. Jämförelsesiffrorna för 2016 är omräknade.

Rörelsesegment rapporteras på ett sätt som överensstämmer med den interna rapportering som lämnas till ledningsgruppen som är ansvarig för tilldelning av resurser och bedömning av rörelsesegmentets resultat. av rörelsesegmentets resultat. Ledningsgruppen bedömer verksamheten uppdelat på fyra segment.

Segmentsrapportering, Koncernen

	2017	2016
Starbreeze Games		
Nettoomsättning	122 074	162 442
Aktiverat utvecklingsarbete	148 196	82 443
Övriga rörelseintäkter	-	11 977
Summa	270 270	256 862
Rörelsekostnader	-270 820	-171 328
Rörelseresultat	-550	85 534

Publishing

Nettoomsättning	219 925	176 142
Aktiverat utvecklingsarbete	26 137	32 440
Övriga rörelseintäkter	-	7 951
Summa	246 062	216 533
Rörelsekostnader	-288 527	-151 943
Rörelseresultat	-42 465	64 590

VR Tech & Operations

Nettoomsättning	3 883	-
Aktiverat utvecklingsarbete	57 601	39 264
Övriga rörelseintäkter	-	5 983
Summa	61 484	45 247
Rörelsekostnader	-61 895	-77 153
Rörelseresultat	-411	-31 906

Övrigt

Nettoomsättning	15 565	6 879
Aktiverat utvecklingsarbete	-	303
Övriga rörelseintäkter	-	-2 779
Summa	15 565	4 403
Rörelsekostnader	-123 598	-66 167
Rörelseresultat	-108 033	-61 764

Totalt

Nettoomsättning	361 447	345 463
Aktiverat utvecklingsarbete	231 934	154 450
Övriga rörelseintäkter	-	23 132
Summa	593 381	523 045
Rörelsekostnader	-744 840	-466 591
Rörelseresultat	-151 459	56 454

Det förekommer inga intäkter från transaktioner med andra rörelsesegment varför presenterad nettoomsättning avser intäkter från externa kunder. Fördelningen av resultat per segment sker till och med Rörelseresultat.

Rörelseresultat stäms av mot resultat före skatt enligt följande:

Starbreeze Games	-550	85 534
Publishing	-42 465	64 590
VR Tech & Operations	-411	-31 906
Övrigt	-108 033	-61 764
Summa	-151 459	56 454
Finansiella poster, netto	-24 726	-554
Resultat före skatt	-176 185	55 900

Koncernens partners finns i tre geografiska regioner. Koncernen säljer inte direkt till slutkund utan försäljningen sker till distributörer/ plattformsägare. Den största distributören/plattformsägaren stod för 53 procent av omsättningen under 2017.

Tillgångar och investeringar är lokaliserade enligt tabell nedan.

Segmentsinformation, Koncernen

	2017	2016
Nettoomsättning Sverige	66	2 779
Nettoomsättning Övriga Europa	64 755	91 794
Nettoomsättning USA & Asien	296 625	250 889
Summa	361 447	345 463

Tillgångar och investeringar fördelning 2017-12-31

	Sverige	USA	Frankrike	Luxemburg	Belgien	Spanien	Taiwan	Indien	Totalt Koncernen
Immateriella anläggningstillgångar	765 585	147 677	130 418	285 043	383 581	-	-	72 902	1 785 206
Finansiella anläggningstillgångar	127 830	2 395	2 470	7 627	1 534	365	45 958	21	188 199
Materiella anläggningstillgångar	70 491	14 986	2 539	-	6 930	2 309	-	1 646	98 901
Summa	963 905	165 059	135 426	292 670	392 044	2 673	45 958	74 569	2 072 305

Tillgångar och investeringar fördelning 2016-12-31

Immateriella anläggningstillgångar	293 095	211 735	131 041	299 763	367 387	-	-	-	1 303 021
Finansiella anläggningstillgångar	47 336	2 119	8 938	4 267	22	-	8 639	-	71 321
Materiella anläggningstillgångar	11 052	8 491	1 088	-	2 188	639	-	-	23 458
Summa	351 483	222 345	141 067	304 030	369 597	639	8 639	-	1 397 800

6 Nettoomsättning

	Koncernen		Moderbolaget	
	2017	2016	2017	2016
Utvecklingsuppdrag	-	69 783	-	62 940
Royalty	330 024	275 380	-	-
Övriga tjänster	31 423	300	63 217	38 995
Summa	361 447	345 463	63 217	101 935

7 Övriga rörelseintäkter

	Koncernen		Moderbolaget	
	2017	2016	2017	2016
Valutakursvinster	-	21 515	1 752	13 905
Övriga intäkter	-	1 617	-	-
Summa	-	23 132	1 752	13 905

8 Kostnader fördelade på kostnadsslag

	Koncernen		Moderbolaget	
	2017	2016	2017	2016
Externa tjänster	282 701	195 143	26 184	4 828
Personalkostnader	229 938	148 517	45 534	35 499
Lokalkostnader	40 731	22 320	324	-293
Övriga kostnader	93 535	75 845	41 722	93 434
Av- och nedskrivningar	97 936	24 765	757	703
Summa	744 840	466 591	114 521	134 171

9 Ersättning till revisorer

	Koncernen		Moderbolaget	
	2017	2016	2017	2016
Öhrlings Pricewaterhouse-Coopers AB				
Revisionsuppdraget	886	688	763	604
Revisionsverksamhet utöver revisionsuppdraget	502	284	502	284
Skatterådgivning	1 653	2 322	1 653	2 322
Övriga tjänster	2 670	670	2 670	670
Summa	5 712	3 964	5 588	3 880

Koncernen: Av revisionsverksamhet utöver revisionsuppdraget avser 0,5 MSEK PwC Sverige, av arvoden för skatterådgivning avser 1,7 MSEK PwC Sverige och övriga tjänster 2,7 MSEK PwC Sverige.

Moderbolaget: För moderbolaget avser revisionsverksamhet utöver revisionsuppdraget 0,5 MSEK PwC Sverige, av arvoden för skatterådgivning avser 1,7 MSEK PwC Sverige och övriga tjänster avser 2,7 MSEK PwC Sverige.

10 Operationell leasing

Koncernen hyr 13 kontor och viss maskinell utrustning av mindre värde enligt ej uppsägningsbara kontrakt. Leasingavtalen avseende kontoren löper till 2019-11-14, 2022-01-01, 2026-01-31, 2018-04-18, 2019-09-29, 2021-12-01, 2023-09-30, 2019-08-14, 2018-03-31, 2024-01-07 och 2024-05-31.

Nominellt värde av framtida minimileasingavgifter, avseende icke uppsägningsbara leasingavtal fördelar sig enligt nedan. 98,5 procent av leasingavgifterna avser lokalhyra.

Leasingkostnader (minimiavgifter)	Koncernen		Moderbolaget	
	2017	2016	2017	2016
Förfaller till betalning inom 1 år	32 295	33 448	274	245
Förfaller till betalning inom 2-5 år	115 797	118 016	231	483
Förfaller till betalning efter 5 år	16 104	22 598	-	-
Summa	164 196	174 062	505	728

Leasingkostnader	Koncernen		Moderbolaget	
	2017	2016	2017	2016
Lokalhyror	35 471	21 316	307	118
Utrustning	523	313	269	233
Summa	35 995	21 629	576	351

11 Medeltal anställda

Medelantalet anställda	2017		2016	
	Totalt	Varav män	Totalt	Varav män
Moderbolaget				
Sverige	22	14	17	12
Dotterbolagen				
Sverige	178	155	95	84
Frankrike	24	22	15	14
USA	19	15	19	15
Luxembourg	2	2	1	1
Belgien	18	12	3	2
Spanien	7	6	1	1
Indien	8	7	-	-
Summa	278	234	151	129

Styrelseledamöter och ledande befattningshavare	2017		2016	
	Antal balansdagen	Varav män	Antal balansdagen	Varav män
Koncernen				
Styrelseledamöter	6	4	6	6
Vd samt ledande befattningshavare	9	6	8	6
Moderbolaget				
Styrelseledamöter	6	4	6	6
Vd samt ledande befattningshavare	8	5	7	5

12 Kostnader för ersättningar till anställda

Styrelsen

Till styrelsens ordförande och ledamöter utgår arvode enligt årsstämman beslut. Av stämman beslutat styrelsearvode för räkenskapsåret 2017 uppgår till 1 500 TSEK (1 300 TSEK). Styrelseordförande erhåller 700 TSEK (700 TSEK) och styrelseledamöterna 200 TSEK (200 TSEK) vardera. Därutöver utgår arvode för arbete i ersättningsutskott med 100 TSEK (100 TSEK) samt i revisionsutskott med 200 TSEK (100 TSEK) för ordförande, 50 TSEK (50 TSEK) per ledamot i ersättningsutskott samt 100 TSEK (50 TSEK) per ledamot i revisionsutskott.

Pensionskostnaderna har uppgått till 0 TSEK (0 TSEK). Bolagets utestående pensionsförpliktelser till styrelsen uppgår till 0 TSEK (0 TSEK). Av under räkenskapsåret utbetalt arvode har styrelsemedlemmar fakturerat 495 TSEK (960 TSEK), resterande har betalats ut som lön.

Verkställande direktören

Styrelsens ordförande förhandlar med verkställande direktören beträffande dennes lön och villkor. Dessa föredras därefter av ordförande för övriga styrelseledamöter, innan slutgiltigt beslut fattas av styrelsen. I löner och ersättningar till styrelse och vd ingår löner och förmåner för verkställande direktör under året med 6 939 TSEK (3 944 TSEK) och pensionskostnader med 208 TSEK (206 TSEK). För verkställande direktör gäller en uppsägningstid om 6 månader vid egen uppsägning och 9 månader från bolagets sida. Något avtal om avgångsvederlag finns ej.

För verkställande direktören erläggs avgiftsbestämda pensionspremier vilka motsvarar kostnaden enligt ITP-plan.

Ledande befattningshavare

Ersättningar till andra ledande befattningshavare beslutas av verkställande direktören.

Kostnader för ersättning till anställda

Totalt	Koncernen		Moderbolaget	
	2017	2016	2017	2016
Löner och andra ersättningar	159 751	106 616	31 413	21 808
Sociala kostnader	46 062	37 668	11 964	12 579
(varav pensionskostnader)	(7 441)	(3 704)	(2 988)	(2 084)
Summa	205 813	144 284	43 377	34 387

Löner och ersättningar fördelade mellan styrelse och vd samt övriga anställda

	Styrelsen och vd		Övriga anställda	
	2017	2016	2017	2016
Koncernen	9 326	5 815	150 425	103 786
Moderbolaget	9 326	5 815	22 087	17 675

13 Ersättning till ledande befattningshavare

Principer

Principerna för ersättningar till ledande befattningshavare fastställdes på årsstämman i maj 2017. Ersättning till verkställande direktör och övriga ledande befattningshavare skall bestå av fast lön. Styrelsen äger även rätt att fatta beslut om rörlig ersättning i form av kontant bonus till belopp som på årsbasis ej överstiger en halv fast årslön för berörd ledande befattningshavare.

För verkställande direktör och ledande befattningshavare erläggs avgiftsbestämda pensionspremier vilka motsvarar kostnaden enligt sedvanlig ITP-plan. För verkställande direktör gäller en uppsägningstid om 6 månader vid egen uppsägning och 9 månader från bolagets sida. Övriga ledande befattningshavare har en uppsägningstid på 1-9 månader. Det finns inga avtal om avgångsvederlag.

Med övriga ledande befattningshavare avses ledningsgruppen enligt sammanställningen i avsnittet Ledande befattningshavare.

Ersättningar och övriga förmåner under räkenskapsåret

Till ledande befattningshavare inklusive verkställandedirektören har en totalsumma avseende lön, rörliga ersättningar och andra förmåner utgått med 23 052 TSEK (16 073 TSEK). Aktierelaterad ersättning uppgår till 241 TSEK (351 TSEK). För ledande befattningshavare erläggs avgiftsbestämda pensionspremier vilka motsvarar kostnaden enligt ITP-plan.

Kostnader för aktieoptioner, som tilldelats anställda, belastar räkenskapsårets resultat med 2 867 TSEK (9 701 TSEK).

Styrelse och ledande befattningshavare

2017	Grundlön/ styrelse- arvode	Rörlig ersättning och royalty	Övriga förmåner	Pensions- kostnad	Aktie relaterad ersätt- ning	Summa	Tilldelade Personal/ styrelse- optioner	Kvarvarande Personal/ styrelseoptioner	Tilldelade tecknings- optioner	Kvarvarande tecknings- optioner
Michael Hjorth, styrelseledamot/ ordförande	970	-	-	-	-	970	-	-	-	-
Matias Myllyrinne, styrelseledamot	200	-	-	-	-	200	267 000	-	-	-
Christoffer Saidac, styrelseledamot	109	-	-	-	-	109	-	-	-	-
Eva Redhe, styrelseledamot	496	-	-	-	-	496	267 000	-	267 000	-
Ulrika Hagdahl, styrelseledamot	355	-	-	-	-	355	-	-	-	-
Harold Kim, styrelseledamot	200	-	-	-	-	200	-	-	-	-
Bo Andersson Klint, vd/styrelse- ledamot	4 907	1 750	282	208	57	7 204	400 000	133 334	1 091 766	150 100
Mikael Nermark, vvd	2 457	-	166	218	14	2 855	-	-	-	-
Övriga ledande befattningshavare, i genomsnitt 6,6 personer, vid årets utgång 7 personer	10 947	139	74	969	170	12 299	705 000	331 668	1 135 512	890 000
Summa	20 641	1 889	522	1 395	241	24 688	1 639 000	465 002	2 494 278	1 040 100

Styrelse och ledande befattningshavare

2016	Grundlön/ styrelse- arvode	Rörlig ersättning och royalty	Övriga förmåner	Pensions- kostnad	Aktie relaterad ersätt- ning	Summa	Tilldelade Personal/ styrelse- optioner	Kvarvarande Personal/ styrelseoptioner	Tilldelade tecknings- optioner	Kvarvarande tecknings- optioner
Michael Hjorth, styrelseledamot/ ordförande	900	-	-	-	-	900	-	-	-	-
Matias Myllyrinne, styrelseledamot	200	-	-	-	52	252	267 000	-	-	-
Christoffer Saidac, styrelseledamot	300	-	-	-	-	300	-	-	-	-
Eva Redhe, styrelseledamot	300	-	-	-	36	336	267 000	-	267 000	-
Bo Andersson Klint, vd/styrelse- ledamot	2 669	1 250	25	206	83	4 233	400 000	133 334	991 766	-
Mikael Nermark, vvd	2 422	-	89	215	30	2 756	-	-	-	-
Övriga ledande befattningshavare, i genomsnitt 6 personer, vid årets utgång 6 personer	6 989	487	442	679	150	8 747	705 000	368 336	572 435	341 666
Summa	13 780	1 737	556	1 100	351	17 524	1 639 000	501 670	1 831 201	341 666

14 Övriga rörelsekostnader

	Koncernen		Moderbolaget	
	2017	2016	2017	2016
Valutakursförluster	-1 186	-1 202	-	-
Summa	-1 186	-1 202	-	-

15 Finansiella intäkter och kostnader

	Koncernen		Moderbolaget	
	2017	2016	2017	2016
Ränteintäkter	-	8	4 130	4 572
Omvärderingar av tilläggsköpeskilling	10 105	8 787	-	-
Värdeförändring kortfristiga placeringar och konvertibel lån	-	8 716	-	9 298
Summa finansiella intäkter	10 105	17 511	4 130	13 870
Räntekostnader	-573	-408	856	-5
Räntekostnader, konvertibla lån	-21 678	-14 788	-21 678	-17 789
Omvärdering av derivat hänförligt till konvertibellån	-8 380	-3 000	-8 380	-
Summa finansiella kostnader	-30 631	-18 196	-29 202	-17 794
Summa	-20 526	-685	-25 072	-3 924

16 Bokslutsdispositioner

	Moderbolaget	
	2017	2016
Skillnad mellan bokförda avskrivningar och avskrivningar enligt plan	-	-
Koncernbidrag	-	30 247
Summa	-	30 247

17 Inkomstskatt och uppskjuten skatt

Den gällande skattesatsen är skattesatsen för inkomstskatt i koncernen. Temporära skillnader föreligger i de fall tillgångar eller skulders respektive skattemässiga värden är olika. Starbreeze temporära skillnader har huvudsakligen uppkommit genom skattemässiga underskott. Uppskjutna skattefordringar redovisas för skattemässiga underskottsavdrag i den utsträckning som det är sannolikt att de kan tillgodogöras genom framtida beskattningsbara vinster samt till den del de är kvittningsbara mot uppskjuten skatteskuld på temporära skillnader.

En uppskjuten skattefordran på 108,2 MSEK (30,7 MSEK) har tagits upp på värdet av underskottsavdrag per den 31 december 2017. Fordran avseende det ackumulerade skattemässiga svenska underskottet per den 31 december 2017 uppgår till 70,5 MSEK (84,8 MSEK) och fordran avseende det ackumulerade skattemässiga underskottet i utländska dotterbolag uppgår till 37,6 MSEK (84,1 MSEK). Underskott kan ej utnyttjas mellan bolag i olika länder och det kvarvarande svenska underskottsavdraget har en koncernbidragsspärre gentemot Enterspace AB och de övriga svenska koncernföretagen, för förluster genererade fram tom 2016-12-31 och kan tidigast utnyttjas 2023. För underskott genererade under 2017 och framåt råder full kvittningsrätt.

De redovisade underskottsavdragen i koncernen har inget förfallodatum.

	Koncernen		Moderbolaget	
	2017	2016	2017	2016
Redovisat resultat före skatt	-176 185	55 900	-74 624	-22 255
Skatt enligt gällande skattesats	27 587	-21 991	16 417	4 896
Skatteeffekt av övriga ej avdragsgilla kostnader	-160	-603	-111	-141
Skatteeffekt av övriga ej skattepliktiga intäkter	2 157	4 595	898	38
Skatteeffekt av kostnader för emission av egenkapitalinstrument *)	671	1 368	671	1 368
Skatteeffekt av bokslutsdispositioner	-	-	-	-6 654
Utländsk källskatt	-2 419	-1 240	-	-
Skatteeffekt av underskottsavdrag som redovisas i balansräkningen	-	25 461	-	492
Förändring av ej redovisade skattefordringar avseende underskottsavdrag	-8 581	-6 182	-	-
Justering av föregående års skatt	1 600	-216	-	-1
Skatt på årets resultat enligt resultaträkningen	20 855	1 191	17 875	-

* Redovisas direkt mot eget kapital

Fördelning av inkomstskatt, Koncernen	2017	2016
Aktuell skatt	-3 576	947
Uppskjuten skatt	24 431	244
Skatt på årets resultat enligt resultaträkning	20 855	1 191
Koncernen	2017-12-31	2016-12-31
Ingående balans uppskjuten skattefordran	30 713	5 252
Förändring via resultaträkningen avseende värde på underskottsavdrag	77 440	25 461
Utgående balans uppskjuten skattefordran	108 153	30 713
Ingående balans uppskjuten skatteskuld	119 135	42 356
Ökning genom rörelseförvärv	828	47 308
Förändring via resultaträkning avseende temporära skillnader för aktiverat utvecklingsarbete	55 505	25 510
Förändringa via resultaträkning avseende upplösning uppskjuten skatt	-3 849	-294
Valutadifferenser	-2 273	4 255
Utgående balans uppskjuten skatteskuld	169 346	119 135
Specifikation uppskjuten skatteskuld	2017-12-31	2016-12-31
Avskrivning spelmotor	-	-2 442
Temporära skillnader på övervärden i Koncernen	91 094	95 230
Obeskattade reserver	-	837
Förändring avseende temporära skillnader för aktiverat utvecklingsarbete	78 252	25 510
Summa uppskjuten skatteskuld	169 346	119 135

18 Resultat per aktie

Resultat per aktie före och efter utspädning beräknas genom att det resultat som är hänförligt till moderföretagets aktieägare divideras med ett vägt genomsnittligt antal utestående aktier under perioden.

För beräkning av resultat per aktie efter utspädning justeras det vägda genomsnittliga antalet utestående stamaktier för utspädningseffekten av samtliga potentiella stamaktier. För aktieoptioner görs en beräkning av det antal aktier som kunde ha köpts till verkligt värde, för ett belopp motsvarande det monetära värdet av de teckningsrätter som är knutna till utestående aktieoptioner. Det antal aktier som beräknas enligt ovan jämförs med det antal aktier som skulle ha utfärdats under antagande att aktieoptionerna utnyttjas.

Koncernen	2017	2016
Resultat per aktie		
före utspädning, kr	-0,55	0,22
efter utspädning, kr	-0,55	0,22
Antal aktier vid periodens slut		
före utspädning	283 037 940	276 879 720
efter utspädning*	306 443 723	304 352 451
Genomsnittligt antal aktier		
före utspädning	280 309 967	255 276 469
efter utspädning**	280 309 967	257 234 798

* Med hänsyn till utställda konvertibler ger en antagen konvertering av Smilegate-konvertibeln ytterligare 15 941 586 aktier (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.) och en antagen konvertering av Acer-konvertibeln 4 237 677 aktier. Vidare ingår i personaloptioner med 1 427 520 aktier, teckningsoptioner om 1 750 000 aktier och slutligen teckningsoptioner i företagets innehav i syfte att hedga personaloptionsprogrammen om 49 000 aktier. Det totala antalet aktier efter utspädning uppgår då till 306 443 723. Vid denna beräkning av utspädning har man inte beaktat vederlaget för aktien, utan alla eventuella aktier ses som utspädningsaktier till skillnad från beräkningen av genomsnittligt antal aktier där utspädningen ses som en funktion mellan vederlaget för aktien och marknadsvärdet.

** Vid beräkningen av resultat per aktie fick konvertiblerna en omvänd utspädningseffekt. Enligt IFRS regelverk skall dessa då inte inkluderas vid beräkning av genomsnittligt antal aktier efter utspädning. Endast personaloptioner och teckningsoptioner ingår i denna beräkning.

19 Varulager

	Koncernen		Moderbolaget	
	2017-12-31	2016-12-31	2017-12-31	2016-12-31
Färdiga varor	22	2	-	-
Summa	22	2	-	-

20 Utdelning per aktie

Ingen utdelning kommer att föreslås.

21 Immateriella anläggningstillgångar

Goodwill består av synergier och andra immateriella tillgångar såsom marknadsposition, relationer med tredjeparter och personal från förvärven av Overkill Software i juni 2012, Geminose Inc i september 2014, Starbreeze Paris (f.d. InfiniEye) i juni 2015, Orange Grove Media LLC i juli 2015 och Payday Production LLC i september 2015. Under 2016 förvärvades ytterligare ePawn, Parallaxer och Nozon som ökat upp goodwillbalansen avseende relationer med tredjeparter och personal. I juni 2017 förvärvades Enterspace och i december, 2017 förvärvades Dhruva.

Koncernen undersöker löpande om något nedskrivningsbehov föreligger för goodwill och andra immateriella tillgångar som inte är färdigställda, i enlighet med IAS 36. För immateriella tillgångar som är färdigställda och skrivs av, göra nedskrivningstest om koncernen får indikationer på att verkligt värde skulle vara lägre än bokfört värde.

Återvinningsvärden för kassagenererande enheter har fastställts genom beräkning av nyttjandevärde. För dessa beräkningar har uppskattning av försäljningsprognoser gjorts dels för koncernen som helhet, dels för separata spelutvecklingsprojekt.

Per den 30 september 2017 har nedskrivningstester gjorts för goodwill och aktier i dotterbolag och spelutvecklingsprojekteten för vilka kostnader aktiverats men som ännu inte är färdigställda och därmed ännu inte avskrivs planenligt, har testats separat. Räkenskapsårets förvärv har skett nära inpå årsskiftet och då det inte är några förändringar i bedömningarna avseende de underliggande kassaflödena anses transaktionspriset motsvara återvinningsvärdet.

Det har inte visat sig finnas något nedskrivningsbehov för goodwill där koncernen utgörs av fyra kassagenererande enheter, motsvarande de segment koncernen har, eller sett till enskilda spelutvecklingsprojekt.

Goodwill

Vid beräkning av nyttjandevärdet har kassaflöden för de kommande fem åren använts med en tillväxt om 2 procent (2 procent) efter prognosperioden. En skattesats om 22 procent (22 procent) har använts vilket antas motsvara snittet i koncernen. Vidare har en diskonteringsränta, före skatt, på 12 procent (17,6) applicerats. En känslighetsanalys visar att en

marginal kvarstår även med reducerade intäkter på 30 procent (30 procent) samt ökad diskonteringsränta med 10 (10) procentenheter. Prövningen har inte inneburit något nedskrivningsbehov och under året har inga händelser inträffat som indikerar en värdenedgång. Den genomsnittliga EBITDA marginalen har för prognosperioden varit 20 procent (20 procent).

Viktiga antaganden vid nedskrivningsprövningen är kvantifieringen av framtida intäkter, tillväxt och kalkylränta.

Den förvärvade Goodwillen fördelar sig per segment enligt nedanstående tabell

Segment	2017-12-31	2016-12-31
Starbreeze Games	93 909	23 747
Publishing	-	-
VR Tech & Operations	314 488	238 642
Övrigt	136 574	142 141
Totalt	544 971	404 530

Spelutvecklingsprojekt

För spelutvecklingsprojekten har nedskrivningsprövningen baserats på respektive spels bedömda framtida kassaflöden och resultat utifrån företagsledningens prognoser och budgetar för de kommande 5 åren. Diskonteringsräntan som har använts vid nedskrivningstesterna är mellan 12 procent (17,5–20 procent). En känslighetsanalys visar att en marginal kvarstår även med reducerade intäkter på 10 procent (10 procent) samt ökad diskonteringsränta med 10 (10) procentenheter. Prövningen har inneburit att spelet Raid: World War II har skrivits ned med 20,2 MSEK och att avskrivningstiden har justerats från 36 månader till 18. Orsaken till nedskrivningen är att spelet har sålt sämre än förväntat. Efter nedskrivningen var spelet upptaget till ett värde om 74,2 MSEK. Med undantag av detta finns det inga indikationer på nedskrivningsbehov.

Koncernen	Goodwill	IP	Teknologi	Balanserade utgifter för spel- och teknologiutveckling	Övrigt	Summa
Ingående anskaffningsvärden per 1 januari 2017						
	404 530	356 540	253 552	333 681	6 705	1 355 008
Förvärv av dotterföretag	136 683	3 762	-	9 703	-	150 148
Förvärv av teknologi	-	-	15 836	-	-	15 836
Förvärv av IP	-	5 998	-	-	-	5 998
Pågående utveckling						
- Egen spelutveckling	-	-	805	173 737	-	174 542
- Speutveckling inom förläggarverksamheten	-	-	-	211 826	-	211 826
- Egen teknikutveckling	-	-	-	5 952	-	5 952
Valutadifferenser	3 758	-4 666	595	490	-	177
Utgående anskaffningsvärden per 31 december 2017	544 971	361 635	270 787	735 388	6 705	1 919 487
Ingående av- och nedskrivningar per 1 januari 2017						
	-	-10 392	-11 677	-29 918	-	-51 987
Årets av- och nedskrivningar	-	-12 394	-7 197	-62 703	-	-82 294
Utgående av- och nedskrivningar per 31 december 2017	-	-22 786	-18 874	-92 621	-	-134 281
Summa bokfört värde per 31 december 2017	544 971	338 849	251 914	642 767	6 705	1 785 206

Koncernen	Goodwill	IP	Teknologi	Balanserade utgifter för spel- och teknologiutveckling	Övrigt	Summa
Ingående anskaffningsvärden per 1 januari 2016						
	74 314	102 350	98 983	138 464	6 705	420 816
Förvärv av dotterföretag	331 859	-	145 221	35	-	477 115
Förvärv av teknologi	-	-	-	-	-	-
Förvärv av IP	-	254 190	-	-	-	254 190
Pågående utveckling						
- Egen spelutveckling	-	-	-	115 173	-	115 173
- Speutveckling inom förläggarverksamheten	-	-	-	40 392	-	40 392
- Egen teknikutveckling	-	-	-	39 277	-	39 277
Valutadifferenser	-1 643		9 348	340	-	8 045
Utgående anskaffningsvärden per 31 december 2016	404 530	356 540	253 552	333 681	6 705	1 355 008
Ingående av- och nedskrivningar per 1 januari 2016						
	-	-4 689	-3 147	-23 551	-	-31 387
Årets avskrivning	-	-5 703	-8 530	-6 367	-	-20 600
Utgående av- och nedskrivningar per 31 december 2016	-	-10 392	-11 677	-29 918	-	-51 987
Summa bokfört värde per 31 december 2016	404 530	346 148	241 875	303 763	6 705	1 303 021

22 Materiella anläggningstillgångar

Datorer och övriga inventarier	Koncernen		Moderbolaget	
	2017-12-31	2016-12-31	2017-12-31	2016-12-31
Ingående anskaffningsvärden	32 142	21 527	4 573	4 084
Inköp	87 108	9 449	602	489
Ökning genom rörelseförvärv	4 529	1 816	-	-
Utrangeringar och avyttringar	-6 794	-650	-1 555	-
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	116 985	32 142	3 620	4 573
Ingående avskrivningar	-8 683	-4 754	-3 308	-2 605
Utrangeringar och avyttringar	6 241	236	1 555	-
Årets avskrivningar enligt plan	-15 642	-4 166	-757	-703
Utgående ackumulerade avskrivningar	-18 084	-8 683	-2 511	-3 308
Utgående restvärde enligt plan	98 901	23 458	1 109	1 265

24 Andelar i koncernföretag

Registrerings- och verksamhetsland	Verksamhet	Kapitalandel	Röstandel	Antal aktier	Bokfört värde i Moderbolaget
Starbreeze Studios AB	Sverige	Spelutveckling	100%	10 000	16 979
Starbreeze Publishing AB	Sverige	Spelutveckling	100%	1 000	171 902
Starbreeze Production AB	Sverige	Spelutveckling	100%	1 000	13 265
Starbreeze USA Inc	USA	Spelutveckling	100%	100	74 267
Starbreeze IP LUX	Luxemburg	Teknikutveckling	100%	12 500	96 598
Starbreeze LA Inc	USA	Spelutveckling	100%	100	106 168
Starbreeze VR AB	Sverige	Teknikutveckling	100%	50 000	50
Starbreeze Ventures AB	Sverige	Investeringsverksamhet	100%	50 000	550
Starbreeze Paris SAS	Frankrike	Teknikutveckling	100%	58 281	127 546
Starbreeze Barcelona SL	Spanien	Spelutveckling	100%	3 000	29
Nozon	Belgien	Teknikutveckling	100%	8 000	32 282
Parallaxter	Belgien	Teknikutveckling	100%	10 000	296 499
Enterspace AB	Sverige	Teknikutveckling	100%	50 000	91 216
Starbreeze IP LUX II Sarl	Luxemburg	Spelutveckling	100%	230 000	176 822
Dhruva Infotech Ltd	Indien	Spelutveckling	91%	580 061	77 021
					1 281 195

Moderbolaget, aktier i dotterbolag	2017-12-31	2016-12-31
Ingående anskaffningsvärden	690 126	151 588
Förvärv dotterbolag	214 478	430 639
Aktieägartillskott	384 369	116 689
Justering av tillägsköpeskilling	-7 778	-8 790
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	1 281 195	690 126

23 Finansiella anläggningstillgångar

	Koncernen		Moderbolaget	
	2017-12-31	2016-12-31	2017-12-31	2016-12-31
Deposition hyresgaranti	10 993	5 387	562	-
Onoterade aktier	11 502	11 502	-	-
Konvertibel lånefordran *	15 641	14 184	-	-
Övriga finansiella anläggningstillgångar	20	898	-	-
Summa	38 156	31 971	562	-

*Den konvertibla lånefordran avser investeringar i ett startupbolag i USA. I föregående års balans ingick även en investering i, det nuvarande helägda, Enterspace-bolaget om 9 999 TSEK.

25 Finansiella instrument per kategori

Koncernen 31 december 2017

Tillgångar i balansräkningen	Låne- och kundfordringar	Tillgångar värderade till verkligt värde i resultaträkningen	Tillgångar som kan säljas	Summa
Onoterade aktier	-	-	11 502	11 502
Kundfordringar	14 136	-	-	14 136
Andra fordringar	24 678	15 641	-	40 319
Kortfristiga placeringar	-	-	-	-
Derivatinstrument	-	-	-	-
Likvida medel	233 756	-	-	233 756
Summa	272 570	15 641	11 502	299 713

Skulder i balansräkningen	Övriga finansiella skulder	Skulder värderade till verkligt värde i resultaträkningen	Summa
Leverantörsskulder och andra skulder exklusive icke finansiella skulder	122 395	-	122 395
Konvertibelt lån *	259 733	25 237	284 970
Skuld, tilläggsköpeskilling Geminose Inc	-	23 247	23 247
Skuld, tilläggsköpeskilling ePawn	-	15 545	15 545
Skuld, tilläggsköpeskilling Nozon och Parallaxter	-	253 737	253 737
Skuld, tilläggsköpeskilling Enterspace	-	51 217	51 217
Skuld, tilläggsköpeskilling Dhruva	-	4 116	4 116
Övriga långfrista skulder	181 326	-	181 326
Summa	563 454	373 099	936 553

*Se not 42

Koncernen 31 december 2016

Tillgångar i balansräkningen	Låne- och kundfordringar	Tillgångar värderade till verkligt värde i resultaträkningen	Tillgångar som kan säljas	Summa
Onoterade aktier	-	-	11 502	11 502
Kundfordringar	16 672	-	-	16 672
Andra fordringar	15 189	14 183	-	29 372
Kortfristiga placeringar	-	-	-	-
Derivatinstrument	-	-	-	-
Likvida medel	669 380	-	-	669 380
Summa	701 241	14 183	11 502	726 926

Skulder i balansräkningen	Övriga finansiella skulder	Skulder värderade till verkligt värde i resultaträkningen	Summa
Leverantörsskulder och andra skulder exklusive icke finansiella skulder	41 990	-	41 990
Konvertibelt lån	243 113	16 857	259 970
Skuld, tilläggsköpeskilling Geminose Inc	-	7 841	7 841
Skuld, tilläggsköpeskilling ePawn	-	32 705	32 705
Skuld, tilläggsköpeskilling Nozon & Parallaxter	-	266 553	266 553
Övriga långfrista skulder	5 563	-	5 563
Summa	290 666	323 956	609 059

Moderbolaget 31 december 2017

Tillgångar i balansräkningen	Låne- och kundfordringar	Tillgångar värderade till verkligt värde i resultaträkningen	Tillgångar som kan säljas	Summa
Onoterade aktier	-	-	-	-
Kundfordringar	23	-	-	23
Andra fordringar	733 092	-	-	733 092
Likvida medel	75 353	-	-	75 353
Summa	808 468	-	-	808 468

Skulder i balansräkningen	Övriga finansiella skulder	Skulder värderade till verkligt värde i resultaträkningen		Summa
Leverantörsskulder och andra skulder exklusive icke finansiella skulder	20 490	-	-	20 490
Konvertibelt lån	259 733	25 237	-	284 970
Skuld, tilläggsköpeskilling Geminose Inc	-	23 247	-	23 247
Skuld, tilläggsköpeskilling ePawn	-	15 545	-	15 545
Skuld, tilläggsköpeskilling Nozon och Parallaxter	-	253 737	-	253 737
Skuld, tilläggsköpeskilling Enterspace	-	51 217	-	51 217
Skuld, tilläggsköpeskilling Dhruva	-	4 116	-	4 116
Övriga långfrista skulder	-	-	-	-
Summa	280 223	373 099	-	653 322

Moderbolaget 31 december 2016

Tillgångar i balansräkningen	Låne- och kundfordringar	Tillgångar värderade till verkligt värde i resultaträkningen	Tillgångar som kan säljas	Summa
Onoterade aktier	-	-	-	-
Kundfordringar	-	-	-	-
Andra fordringar	745 491	-	-	745 491
Likvida medel	540 119	-	-	540 119
Summa	1 285 610	-	-	1 285 610

Skulder i balansräkningen	Övriga finansiella skulder	Skulder värderade till verkligt värde i resultaträkningen		Summa
Leverantörsskulder och andra skulder exklusive icke finansiella skulder	25 732	-	-	25 732
Konvertibelt lån	243 113	16 857	-	259 970
Skuld, tilläggsköpeskilling Geminose Inc	-	7 842	-	7 842
Skuld, tilläggsköpeskilling ePawn	-	32 705	-	32 705
Skuld, tilläggsköpeskilling Nozon och Parallaxter	-	266 553	-	266 553
Övriga långfrista skulder	-	-	-	-
Summa	268 845	323 957	-	592 802

26 Finansiella tillgångars kreditkvalitet

Kundfordringar, Koncernen

	2017-12-31	2016-12-31
Motparter utan extern kreditrating		
Grupp 1	10 837	16 672
Grupp 2	3 299	-
Summa	14 136	16 672

Per den 31 december 2017 uppgår förfallna ej reglerade kundfordringar till 3482 TSEK (2 883 TSEK).

Grupp 1: befintliga kunder (mer än 6 månader) utan tidigare betalningsförsummelser.

Grupp 2: befintliga kunder (mer än 6 månader) med vissa tidigare uteblivna betalningar. Alla uteblivna betalningar har återvunnits fullt ut.

Bankmedel och kortfristiga placeringar, Koncernen

	2017-12-31	2016-12-31
Rating Aa1 hos kreditinstitutet Moody's	473	4 036
Rating Aa2 hos kreditinstitutet Moody's	945	1 120
Rating Aa3 hos kreditinstitutet Moody's	229 903	657 727
Rating A+ hos kreditinstitutet Moody's	1 336	6 436
Rating Baa1 hos kreditinstitutet Moody's	923	61
Summa	233 580	669 380

27 Kundfordringar och andra fordringar

	Koncernen		Moderbolaget	
	2017-12-31	2016-12-31	2017-12-31	2016-12-31
Långfristiga fordringar		-	-	-
Kundfordringar	14 136	16 672	23	-
Reservering för osäkra fordringar	-	-	-	-
Fordringar				
koncernföretag	-	-	724 234	743 648
Övriga fordringar	13 685	8 904	1 771	549
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	125 259	56 183	7 087	1 295
Derivatinstrument	-	-	-	-
Summa	153 080	81 759	733 115	745 492

Förfallotidsanalys	2017-12-31	2016-12-31
Ej förfallna	13 363	13 789
3 till 6 månader	612	2 883
Mer än 6 månader	162	-
Summa	14 136	16 672

Kundfordringar och andra fordringar per valuta

	2017-12-31	2016-12-31
SEK	60 619	50 992
EUR	11 797	22 647
USD	74 674	8 120
INR	5 992	-
Summa	153 080	81 759

28 Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter

	Koncernen		Moderbolaget	
	2017-12-31	2016-12-31	2017-12-31	2016-12-31
Övriga interimfordringar	57 317	13 947	7 087	1 295
Upplupna royaltointäkter	67 941	42 236	-	-
Summa	125 259	56 183	7 087	1 295

29 Likvida medel

	Koncernen		Moderbolaget	
	2017-12-31	2016-12-31	2017-12-31	2016-12-31
Kassa och bank	233 580	466 804	75 183	338 557
Kortfristiga placeringar	177	202 576	170	201 561
Summa	233 756	669 380	75 353	540 118

I likvida medel ingår kortfristiga placeringar med förfallodag inom tre månader från anskaffningstidpunkten som lätt och utan räntekostnader kan omvandlas till kontanter.

30 Förändring i antal aktier

På årsstämman i november 2017 fattades beslut om bemyndigande av styrelsen att fatta beslut om nyemission av aktier med eller utan företrädesrätt motsvarande högst 10 procent av aktiekapitalet.

Under räkenskapsåret har apportemissioner gjorts i samband med förvärv. Förvärvet av Enterspace betalades delvis med 1 071 203 B-aktier och förvärvet av Dhruva betalades delvis med 1 007 578 B-aktier.

32 666 teckningsoptioner finns för hedge av personaloptionsprogrammen. Dessa optioner motsvarar 49 000 aktier.

Samtliga Stamaktier är fullt betalda.

Antal aktier	B-aktier	A-aktier
Antal aktier 2015-12-31	173 885 984	56 475 107
Nyteckning genom utnyttjande av optioner	6 610 890	-
Apportemission	13 834 717	-
Nyemission	22 697 006	3 376 016
Omvandling	3 879 141	-3 879 141
Antal aktier 2016-12-31	220 907 738	55 971 982
Nyteckning genom utnyttjande av optioner	-	-
Apportemission	2 078 781	-
Nyemission	4 079 439	-
Omvandling	825 367	-825 637
Antal aktier 2017-12-31	227 891 325	55 146 345

31 Aktierelaterade ersättningar

De långsiktiga incitamentsprogrammen beslutas av årsstämman. Nedan följer en sammanfattning av bolagets befintliga långsiktiga incitamentsprogram.

Personaloptionsprogram 2014/2018

Bolaget har under juni 2014 utgivit totalt 4 775 000 personaloptioner till anställda och därutöver 534 000 så kallade styrelsepersonaloptioner till två styrelseledamöter. Personaloptionerna har utgivits vederlagsfritt till anställda och kommer att intjänas under 1, 2 respektive 3 år under förutsättning att den anställde kvarstår i sin anställning i koncernen samt under förutsättning att uppställda prestationskrav uppfyllts. Även styrelsepersonaloptionerna har utgivits vederlagsfritt och kommer att intjänas under 1, 2 respektive 3 år (räknat från årsstämman november 2013) men upphör om ledamoten avgår, avsätts eller inte ställer upp för omval. Efter fondemissionen i juni 2015 ger två personaloptioner rätt till teckning av tre B-aktier. Lösenpriset per aktie har omräknats med anledning av fondemissionen. Det nya lösenpriset motsvarar 2/3 av tidigare lösenpris och uppgår för den ursprungliga tilldelningen nu till 4,8 kronor per aktie. Personal- och styrelseoptionerna löper ut den 15 juni, 2018 respektive 30 maj, 2017.

För personaloptionsprogrammet 2014/2018 var det vägda genomsnittliga verkliga värdet för optioner som tilldelats under räkenskapsåret, fastställt med hjälp av Black-Scholes värderingsmodell, 1,2 kr per option. Viktiga indata i modellen var aktiekursen 6,25 kr på tilldelningsdagen, lösenpris 7,2 kronor, volatilitet på 30 procent, förväntad utdelning på 0 procent, förväntad löptid på optionerna på 4 år och årlig riskfri ränta på 0,73 procent. Lösenpriset har räknats om med anledning av fondemission i juni 2015 och efter fondemissionen är lösenpriset 4,8 kronor.

För styrelsepersonaloptionsprogrammet tillämpas samma indata med undantag för löptiden som är tre år.

Volatiliteten mätt som standardavvikelsen för förväntad avkastning på aktiepriset baseras på statistiska analyser, för bolaget och andra bolag i samma industri, under flera alternativa mätperioder som föregår beslutsfallet varvid även optionernas särskilda villkor beaktats.

Teckningsoptionsprogram 2014/2017

Bolaget har i maj/juni 2014 utgivit totalt 1 999 999 teckningsoptioner till anställda varav 1 000 000 till vd och 999 999 till ledning/nyckelpersoner. Vidare har på likartade villkor 267 000 teckningsoptioner utgivits till en styrelseledamot, förutsatt att ledamotens uppdrag inte upphör före årsstämman 2015. Teckningsoptionerna har utgivits på marknads-mässiga villkor. Efter fondemissionen i juni 2015 ger två teckningsoptioner rätt till teckning av tre B-aktier. Lösenpriset per aktie har omräknats med anledning av fondemissionen. Det nya lösenpriset motsvarar 2/3 av tidigare lösenpris och uppgår nu till 8 kronor per aktie. Teckningsoptionerna löper ut den 30 november 2018.

För teckningsoptionsprogrammen 2014/2017 var det vägda genomsnittliga verkliga värdet för optioner som tilldelats under räkenskapsåret, fastställt med hjälp av Black-Scholes värderingsmodell, 30,5 öre per option. Viktiga indata i modellen var aktiekursen på tilldelningsdagen, volatilitet på 30 procent, förväntad utdelning på 0 procent, förväntad löptid på optionerna på 3 år och årlig riskfri ränta på 0,73 procent. Lösenpriset har räknats om med anledning av fondemission i juni 2015 och är 8 kronor. Efter fondemissionen ger två optioner rätt till teckning av tre B-aktier.

Teckningsoptionsprogram 2015/2018 och 2015/2019

På årsstämman i november 2015 fattades beslut om ytterligare ett särskilt aktierelaterat incitamentsprogram för ledande befattningshavare och vissa andra nyckelpersoner, i syfte att hantera nyrekryteringar och befordringar. Totalt sett ska upp till 3 500 000 teckningsoptioner, berättigande till teckning av 3 500 000 aktier av serie B, kunna utges inom ramen för det särskilda incitamentsprogrammet, där cirka hälften för en löptid om tre år och hälften en löptid om fyra år, med en lösenkurs motsvarande 200 procent respektive 240 procent av aktuell börskurs. Per den 31 december 2017 har 1 780 000 av dessa teckningsoptioner tilldelats, samtliga med löptid till november 2018, samt 30 000 med löptid till november 2019. Teckningsoptionerna löper ut den 30 november, 2019 Teckningsoptionerna har utgivits på marknads-mässiga villkor.

För den 3-åriga andelen av teckningsoptionsprogrammet 2015/2018 var det vägda genomsnittliga verkliga värdet för optioner som tilldelats under räkenskapsåret, fastställt med hjälp av Black-Scholes värderingsmodell, 29,1 öre per option. Viktiga indata i modellen var aktiekursen på tilldelningsdagen, volatilitet på 41,0 procent, förväntad utdelning på 0 procent, förväntad löptid på optionerna på 3 år och årlig riskfri ränta på -0,30 procent.

För den 4-åriga andelen av teckningsoptionsprogrammet 2015/2019 var det vägda genomsnittliga verkliga värdet för optioner som tilldelats under räkenskapsåret, fastställt med hjälp av Black-Scholes värderingsmodell, 34,92 öre per option. Viktiga indata i modellen var aktiekursen på tilldelningsdagen, volatilitet på 41,0 procent, förväntad utdelning på 0 procent, förväntad löptid på optionerna på 4 år och årlig riskfri ränta på -0,09 procent.

Se not 13 för information om den totala kostnad som redovisats i resultaträkningen för aktieoptioner som tilldelats övriga anställda.

Personaloptionsprogram 2014/2018

	2017-12-31		2016-12-31	
	Genomsnittligt lösenpris i kr per aktie	Ger rätt till antal aktier	Genomsnittligt lösenpris i kr per aktie	Ger rätt till antal aktier
Ingående	5,23	2 805 046	3,76	5 771 020
Tilldelade personaloptioner	-	-	-	-
Tilldelade styrelsepersonaloptioner	-	-	4,80	-
Förverkade personaloptioner	4,80	-37 500	4,90	-274 521
Utnyttjade personaloptioner	4,96	-1 340 027	4,83	-2 691 453
Utgående	5	1 427 519	5	2 805 046

Teckningsoptionsprogram 2014/2017

	2017-12-31		2016-12-31	
	Genomsnittligt lösenpris i kr per aktie	Ger rätt till antal aktier	Genomsnittligt lösenpris i kr per aktie	Ger rätt till antal aktier
Ingående	8,00	689 424	8,00	3 400 496
Tilldelade teckningsoptioner	-	-	-	-
Tilldelade styrelseteckningsoptioner	-	-	-	-
Utnyttjade teckningsoptioner	8,00	-689 424	8,00	-2 310 572
Utnyttjade styrelseteckningsoptioner	-	-	8,00	-400 500
Utgående	-	-	8	689 424

Lösenpriset för teckningsoptionsprogram 2014/2017 har räknats om med anledning av fondemission i juni 2015.

Teckningsoptionsprogram 2015/2018 (3 år)

	2017-12-31		2016-12-31	
	Genomsnittligt lösenpris i kr per aktie	Ger rätt till antal aktier	Genomsnittligt lösenpris i kr per aktie	Ger rätt till antal aktier
Ingående	29,10	1 720 000	29,10	1 639 900
Tilldelade teckningsoptioner	-	-	29,10	110 100
Förverkade teckningsoptioner	-	-	29,10	-30 000
Utgående	29	1 720 000	29	1 720 000

Teckningsoptionsprogram 2015/2019 (4 år)

	2017-12-31		2016-12-31	
	Genomsnittligt lösenpris i kr per aktie	Ger rätt till antal aktier	Genomsnittligt lösenpris i kr per aktie	Ger rätt till antal aktier
Ingående	34,92	30 000	-	-
Tilldelade teckningsoptioner	-	-	34,92	30 000
Utgående	35	30 000	35	30 000

32 Obeskattade reserver

	Moderbolaget	
	2017-12-31	2016-12-31
Skillnad mellan bokförda avskrivningar och avskrivningar enligt plan	16	16
Summa	16	16

33 Skuld tilläggsköpeskilling

Långfristiga skulder, tilläggsköpeskilling	Koncernen		Moderbolaget	
	2017-12-31	2016-12-31	2017-12-31	2016-12-31
Skuld tilläggs- köpeskilling Geminose Inc	23 247	7 842	23 247	5 950
Skuld tilläggsköpe- skilling ePawn	15 545	32 705	15 545	32 705
Skuld tilläggs- köpeskilling Nozon	25 373	26 655	25 373	26 655
Skuld tilläggs- köpeskilling Parallaxter	228 363	239 897	228 363	239 897
Skuld tilläggs- köpeskilling Enterspace	51 217	-	51 217	-
Skuld tilläggs- köpeskilling Dhruva	4 116	-	4 116	-
Summa	347 861	307 099	347 861	305 207

34 Leverantörsskulder och andra skulder

	Koncernen		Moderbolaget	
	2017-12-31	2016-12-31	2017-12-31	2016-12-31
Leverantörsskulder	81 344	19 863	6 829	3 391
Skulder till koncernföretag	-	-	294 581	177 839
Skulder royalty	-	-	-	-
Övriga skulder	35 578	21 216	3 042	5 821
Sociala avgifter och liknande avgifter	5 474	911	1 398	843
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	70 604	44 960	9 222	15 678
Summa	193 000	86 950	315 071	203 572

35 Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter

	Koncernen		Moderbolaget	
	2017-12-31	2016-12-31	2017-12-31	2016-12-31
Upplupna löner	8 217	2 628	500	1 250
Upplupna semesterlöner	11 519	7 773	5 462	3 107
Upplupna sociala avgifter semesterlön	3 686	2 414	1 716	976
Upplupna sociala avgifter personaloptioner	1 599	12 768	808	6 420
Förutbetalda intäkter	-	-	-	-
Upplupna kostnader	45 583	19 377	736	3 925
Summa	70 604	44 960	9 222	15 678

36 Ställda säkerheter

	Koncernen		Moderbolaget	
	2017-12-31	2016-12-31	2017-12-31	2016-12-31
Pantsatta dotterbolagsaktier för lånekrediter i Nordea	484	-	-	-
Deposition hyresgaranti	24	5 387	-	-
Summa	508	5 387	-	-

37 Eventualförpliktelser

Koncernen har inga eventualförpliktelser.

38 Rörelseförvärv

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 baserat på den noterade aktiekursen den månaden om 15,87 SEK, 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.

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

Förvärv Dhruva

Den 22 december 2017 slutfördes förvärvet av 90,45 procent av aktierna i Dhruva för preliminärt 75,6 MSEK genom apportemission på 1 007 578 nyemitterade B-aktier i Starbreeze AB till ett värde om 12,0 MSEK baserat

på den noterade aktiekursen den månaden om 11,92 SEK, en kontant köpeskilling på 59,5 MSEK samt en villkorad tilläggsköpeskilling kopplad till framtida intäkter, vilken värderas till 4,1 MSEK och kan komma att utfalla under de kommande 4 åren. Dhruva är ett värenommerat produktionsbolag med lång historia som underleverantör till Starbreeze. Bolaget grundades 1997 och är Indiens ledande spelutvecklare med över 320 anställda som levererar produktionstjänster till den globala spelindustrin. Dhruva har tre studios i Indien. Den goodwill som uppkom vid förvärvet består främst av bolagets affärskontakter och know-how inom branschen.

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

Utgifterna för förvärvet av Dhruva uppgår preliminärt till 1,4 MSEK och belastar koncernens resultat och ingår då i posten övriga externa kostnader.

Förvärvens bidrag till koncernen

Enterspace har sedan förvärvet bidragit med intäkter om 3,7 MSEK och en vinst efter skatt på 6,8. Hade Enterspace förvärvats den 1 januari 2017 skulle bolaget ha bidragit med ett intäktsflöde om 0,3 MSEK och ett resultat efter skatt på -3,0 MSEK.

Dhruva har efter förvärvet bidragit med intäkter om 1,7 MSEK och bidragit med en förlust efter skatt på 0,4 MSEK. Hade Dhruva förvärvats den 1 januari 2017 skulle bolaget ha bidragit med ett intäktsflöde om 54,6 MSEK och ett resultat efter skatt på -9,9 MSEK.

Ingen del av redovisad goodwill, för ovanstående förvärv förväntas vara skattemässigt avdragsgilla.

Information om preliminärt värde på förvärvade nettotillgångar och goodwill i Enterspace och Dhruva vid förvärvstillfället, TSEK:

Förvärv av bolag under året	Enterspace	Dhruva
Köpeskilling:		
Kontant erlagd köpeskilling	3 000	59 472
Aktier i Starbreeze AB (publ)	17 000	12 008
Tilläggsköpeskilling	46 831	4 116
Verkligt värde på förvärvade tillgångar enligt nedan	-5 762	2 674
Koncernmässiga övervärden på immateriella tillgångar (patent)	3 762	-
Aktiverade utvecklingskostnader	-	-
Goodwill	68 831	72 922

Tillgångar och skulder som ingick i förvärvet är:

Patent (teknologi)	10 406	-
Aktiverade utvecklingskostnader	-	1 244
Övriga tillgångar	4 728	12 087
Likvida medel	3 344	51
Uppskjuten skatt	-828	-
Skulder	-23 412	-10 708
Identifierbara förvärvade nettotillgångar	-5 762	2 674

Under 2017 fastställdes de preliminära förvärvsanalyserna för ePawn, Nozon och Parallaxter, som förvärvades under räkenskapsåret 2016, enligt efterföljande tabell.

Under året fastställda förvärvsanalyser	ePawn	Nozon och Parallaxter
Köpeskilling:		
Kontant erlagd köpeskilling	14 221	44 855
Aktier i Starbreeze AB (publ)	37 843	24 228
Tilläggsköpeskilling	32 190	274 758
Verkligt värde på förvärvade tillgångar enligt nedan	22 936	-29 726
Koncernmässiga övervärden på befintliga tillgångar	-	108 096
Goodwill	61 318	265 471
Tillgångar och skulder som ingick i förvärvet är:		
Immateriella tillgångar	31 833	1 844
Övriga tillgångar	3 482	7 399
Likvida medel	2 835	3 505
Uppskjuten skatt	-9 727	-37 582
Skulder	-5 487	-4 892
Identifierbara förvärvade nettotillgångar	22 936	-29 726

De enda justeringar som gjorts är att den initiala förvärvsanalysen på ePawn har ändrat genom att goodwill har justerats ned med 5070 TSEK och verkligt värde på förvärvade tillgångar har justerats upp med motsvarande belopp.

39 Transaktioner med närstående

Moderbolaget Starbreeze AB, som är högsta moderbolag i koncernen, har fakturerat för kostnader avseende spelutveckling och del av gemensamma kostnader, till koncernbolag för 63,2 MSEK (39,0 MSEK). Enligt tabell nedan framgår övriga koncernbolags fakturering till koncernbolag:

Moderbolaget Starbreeze AB har köpt tjänster för 22,1 MSEK (48,8 MSEK) från koncernföretag. Övriga koncernbolags inköp från koncernbolag framgår av tabell nedan:

Inför bolagets listbyte till Nasdaq Stockholm uppstod ett ökat behov av arbete med system, processer och policys för intern kontroll och bolagsstyrning. Bolaget har i samband med detta anlitat Eva Redhe, som även är ordförande i revisionskommittén och ledamot i styrelsen, för att bistå i detta arbete för vilket Eva Redhe genom bolag har debiterat 200 000 SEK i konsultarvode under året. Vidare har koncernen under året erhållit ett marknadsföringsbidrag om 47,8 MSEK från samrisk-bolaget StarVR Corporation. Av detta har 3,7 MSEK intäktsförts under året. Utöver det och de transaktioner som nämns i rapporten ovan har inga transaktioner med närstående skett under perioden.

Ersättning till ledande befattningshavare framgår av not 13.

Fordringar och skulder till följd av köp

	2017-12-31	2016-12-31
Fordringar		
Moderbolaget Starbreeze AB	724 234	743 647

Skulder

Moderbolaget Starbreeze AB	294 581	177 839
----------------------------	---------	---------

Koncernbolagsfakturerat	2017	2016
Starbreeze AB	63 198	39 003
Starbreeze Production AB	242	44 205
Starbreeze Publishing AB	53 713	326
Starbreeze Studios AB	162 391	97 890
Starbreeze Paris SAS	42 446	25 936
Starbreeze IP LUX	2 178	46 721
Starbreeze IP LUX II	2 458	16 446
Nozon SPRL	9 974	133
Parallaxter SPRL	193	142
Starbreeze Barcelona	7 140	820
Starbreeze LA	91 151	88 749
Enterspace AB	6 555	-
Totalt	441 640	360 371

Inköp från koncernbolag	2017	2016
Starbreeze AB	22 118	48 815
Starbreeze Production AB	78 197	94 390
Starbreeze Publishing AB	131 437	136 595
Starbreeze Studios AB	28 337	17 241
Starbreeze Paris SAS	4 966	2 607
Starbreeze IP LUX	17 077	10 876
Starbreeze IP LUX II	121 735	43 471
Nozon SPRL	4 057	825
Parallaxter SPRL	5 524	-
Starbreeze Barcelona	1 515	117
Starbreeze LA	5 239	4 514
Starbreeze USA	5 018	920
Enterspace AB	3 541	-
Enterspace International AB	12 879	-
Totalt	441 640	360 371

40 Kassaflöde från rörelsen

	Koncernen		Moderbolaget	
	2017	2016	2017	2016
Rörelseresultat	-151 459	56 454	-49 552	-18 331

Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet:

-Avskrivningar på immateriella tillgångar	82 294	20 600	-	-
-Avskrivningar på materiella tillgångar	15 642	4 166	757	704
-Övriga orealiserade kursförluster	-2 508	19 332	151	15 411
Ökning (-) / minskning (+) av fordringar	-45 458	-49 337	17 446	-343 337
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	90 322	-42 347	112 169	104 364
Kassaflöde från rörelsen	-11 167	8 868	80 971	-241 189

41 Händelser efter balansdagen

Sedan den 31 december 2017 har följande väsentliga händelser för Starbreeze inträffat:

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

Den 5 februari 2018 tecknade Starbreeze AB ett förlagsavtal med Mohawk Games avseende ett strategispel som går under projektnamnet 10 Crowns. Starbreeze avser att investera 7,7 MUSD för att lansera spelet för PC.

Den 23 februari 2018 lanserades Payday 2 för plattformen Nintendo Switch.

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

Den 21 mars 2018 beslutade Starbreeze att sälja förlagsrättigheterna till spelet Dead by Daylight till utvecklaren Behaviour Interactive Inc. Starbreeze erhåller initialt 4 MUSD och därefter ytterligare 12 MUSD som erläggs successivt i form av royalty på 65 procent av spelets intäkter. Affären accelererar kassaflödena till Starbreeze från spelet, vilket stärker Starbreeze resultat och frigör kapital för nya projekt

42 Övriga långfristiga skulder

I februari 2016 erhöles ett konvertibellån från Smilegate. Konvertibelns redovisade värde uppgick per den 31 december 2017 till 213,2 MSEK (193,4 MSEK). Den årliga räntan på den långfristiga räntebärande skulden till Smilegate om 215 MSEK, uppgår till 2 procent. Av det nominella beloppet om 215 MSEK har 25,1 MSEK bokförts som egen kapitalandel och 172,8 som långfristig skuld och 17,1 MSEK som derivat. Löptiden på konvertibeln löper fram till februari 2020 om de inte dessförinnan konverteras till aktier på begäran av innehavaren. Lånet kan, vid full konvertering, före eventuell villkorsförändring, konverteras till 15 941 586 B-aktier. Derivatet värderas till verkligt värde och per balansdagen var det upptaget till ett värde om 25,2 MSEK.

Den 24 augusti 2017 ingick Starbreeze Publishing AB ett låneavtal med Nordea Bank AB (publ), vilket även omfattar Starbreeze AB och Starbreeze Production AB som garanter. Enligt avtalet kommer Starbreeze Publishing AB att ha tillgång till 150 MSEK som ett allmänt kreditutrymme som kan dras ned som vanlig skuld eller checkräkningskredit. Vidare upptog dotterbolaget Enterspace AB en checkräkningskredit om 40 MSEK. Checkräkningskrediternas redovisade värde uppgick per den 31 december 2017 till 141,0 MSEK (0,0 MSEK). Del av denna kredit (36,7 MSEK) kommer i Q1 2018 omvandlas till ett lån med en amorteringsplan på två år. Resterande 104,3 MSEK kommer att fortsätta som en checkkredit. Detta avtal belöper på 36 månader innan koncernen måste återbetala eller förlänga avtalet. På grund av detta har koncernen klassificerat hela lånet som långfristigt.

	Koncernen		Dotterbolaget	
Övriga långfristiga skulder	2017-12-31	2016-12-31	2017-12-31	2016-12-31
Konvertibelt lån				
Smilegate	213 221	193 434	213 221	193 434
Konvertibelt lån Acer	71 749	66 536	71 749	66 538
Lån gentemot StarVR Corporation	31 644	-	-	-
Checkräkningskredit				
Nordea	141 007	-	-	-
Övriga långfristiga skulder	8 936	5 565	-	-
Summa	466 557	265 535	284 970	259 972

43 Andelar i joint venture

Registrerings- och verksamhetsland	Verksamhet	Kapital- andel	Röst- andel	Antal aktier	Bokfört värde
StarVR Corporation	Taiwan Teknikutveckling	33%	33%	16 000 000	41 890

Bolagets joint venture med Acer, StarVR Corporation, är ett sälj- och marknadsföringsbolag som hanterar försäljningsprocessen gentemot affärskunder samt support och eftermarknadsstöd. 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. Tillverkningskostnader 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.

Andelar i joint venture

	2017-12-31	2016-12-31
Avstämning mot redovisade värden:		
Ingående nettotillgångar 1 januari	17 276	-
Förvärv	-	17 264
Resultat för perioden	-6 418	262
Valutakursdifferens	-3 261	-250
Kapitalinjektion	119 341	-
Utbetald utdelning	-	-
Utgående nettotillgångar	126 938	17 276
Koncernens andel	33%	50%
Koncernens andel i TSEK	41 890	8 638
Redovisat värde	41 890	8 638

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.

	2017-12-31	2016-12-31
Balansräkning i sammandrag:		
Omsättningstillgångar	66 048	20 618
Anläggningstillgångar	88 834	-
Kortfristiga skulder	27 944	3 342
Långfristiga skulder	-	-
Nettotillgångar	126 938	17 276
Totalresultat i sammandrag:		
Intäkter	36 612	4 478
Periodens resultat	-6 418	262
Övrigt totalresultat	-	-
Summa totalresultat	-6 418	262

44 Skulder vars kassaflöde redovisas i finansieringsverksamheten

	Konvertibla lån	Derivat	Övriga Långfristiga skulder	Summa
Ingående balans per 1 Januari 2017	243 113	16 857	-	259 971
Kassaflöde	-	-	169 209	169 209
Förvärv (ej kassaflödespåverkande)	-	-	-	-
Valutakursdifferenser	-	-	-	-
Övriga ej kassaflödespåverkande poster	16 620	8 380	12 378	37 378
Utgående balans per 31 december 2017	259 733	25 237	181 587	466 557

REVISIONSBERÄTTELSE

Till bolagsstämman i Starbreeze AB (publ),
org.nr 556551-8932

Rapport om årsredovisningen och koncernredovisningen

Uttalanden

Vi har utfört en revision av årsredovisningen och koncernredovisningen för Starbreeze AB (publ) för år 2017. Bolagets årsredovisning och koncernredovisning ingår på sidorna 63-105 i detta dokument.

Enligt vår uppfattning har årsredovisningen upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av moderbolagets finansiella ställning per den 31 december 2017 och av dess finansiella resultat och kassaflöde för året enligt årsredovisningslagen.

Koncernredovisningen har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av koncernens finansiella ställning per den 31 december 2017 och av dess finansiella resultat och kassaflöde för året enligt International Financial Reporting Standards (IFRS), såsom de antagits av EU, och årsredovisningslagen. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisningens och koncernredovisningens övriga delar.

Vi tillstyrker därför att bolagsstämman fastställer resultaträkningen och balansräkningen för moderbolaget och rapporten över totalresultat och balansräkningen för koncernen.

Våra uttalanden i denna rapport om årsredovisningen och koncernredovisningen är förenliga med innehållet i den kompletterande rapport som har överlämnats till moderbolagets och koncernens revisionsutskott i enlighet med revisorsförordningens (537/2014) artikel 11.

Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt International Standards on Auditing (ISA) och god revisionssed i Sverige. Vårt ansvar enligt dessa standarder beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisionssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav. Detta innefattar att, baserat på vår bästa kunskap och övertygelse, inga förbjudna tjänster som avses i revisorsförordningens (537/2014) artikel 5.1 har tillhandahållits det granskade bolaget eller, i förekommande fall, dess moderföretag eller dess kontrollerade företag inom EU.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

Vår revisionsansats

Revisionens inriktning och omfattning

Starbreeze är ett globalt spelbolag och är en utvecklare och förläggare av dator- och tv-spel samt VR-produkter som riktar sig till en global marknad. Verksamheten bedrivs genom dotterbolag i Sverige, USA, Luxemburg, Frankrike, Spanien, Belgien och Indien. Vi utformade vår revision genom att fastställa väsentlighetsnivå och bedöma risken för väsentliga felaktigheter i de finansiella rapporterna. Vi har granskat de svenska dotterbolagen och väsentliga poster i de utländska dotterbolagen. Vi beaktade särskilt de områden där verkställande direktören och styrelsen gjort subjektiva bedömningar, till exempel viktiga redovisningsmässiga uppskattningar som har gjorts med utgångspunkt från antaganden och prognoser om framtida händelser, vilka till sin natur är osäkra. Liksom vid alla revisioner har vi också beaktat risken för att styrelsen och verkställande direktören åsidosätter den interna kontrollen, och bland annat övervägt om det finns belägg för systematiska avvikelser som givit upphov till risk för väsentliga felaktigheter till följd av oegentligheter.

Vi anpassade vår revision för att utföra en ändamålsenlig granskning i syfte att

kunna uttala oss om de finansiella rapporterna som helhet, med hänsyn tagen till koncernens struktur, redovisningsprocesser och kontroller samt den bransch i vilken koncernen verkar.

Väsentlighet

Revisionens omfattning och inriktning påverkades av vår bedömning av väsentlighet. En revision utformas för att uppnå en rimlig grad av säkerhet om huruvida de finansiella rapporterna innehåller några väsentliga felaktigheter. Felaktigheter kan uppstå till följd av oegentligheter eller fel. De betraktas som väsentliga om enskilt eller tillsammans rimligen kan förväntas påverka de ekonomiska beslut som användarna fattar med grund i de finansiella rapporterna.

Baserat på professionellt omdöme fastställde vi vissa kvantitativa väsentlighetstal, däribland för den finansiella rapportering som helhet. Med hjälp av dessa och kvalitativa överväganden fastställde vi revisionens inriktning och omfattning och våra granskningsåtgärders karaktär, tidpunkt och omfattning, samt att bedöma effekten av enskilda och sammantagna felaktigheter på de finansiella rapporterna som helhet.

Särskilt betydelsefulla områden

Särskilt betydelsefulla områden för revisionen är de områden som enligt vår professionella bedömning var de mest betydelsefulla för revisionen av årsredovisningen och koncernredovisningen för den aktuella perioden. Dessa områden behandlades inom ramen för revisionen av, och i vårt ställnings-tagande till, årsredovisningen och koncernredovisningen som helhet, men vi gör inga separata uttalanden om dessa områden.

Särskilt betydelsefullt område	Hur vår revision beaktade det särskilt betydelsefulla området
Nedskrivningstest av goodwill och andra immateriella tillgångar och aktier i dotterbolag Goodwill och övriga immateriella anläggningstillgångar inklusive balanserade utgifter för spel och teknikutveckling uppgår till 1 785 Mkr per 31 december 2017. Bolaget har testat behovet av nedskrivning under året. Väsentliga antaganden vid nedskrivningstesten framgår av not 21 i årsredovisningen och omfattar bland annat uppskattningar av framtida kassaflöden. På grund av graden av bedömningar har vi bedömt att nedskrivningstest av goodwill och andra immateriella tillgångar och aktier i dotterbolag är ett särskilt betydelsefullt område i revisionen.	Vi har tagit del av företagsledningens prövning av huruvida det föreligger något nedskrivningsbehov av goodwill och andra immateriella tillgångar och aktier i dotterbolag. Vi utvärderade bolagets process för att upprätta prognostiserade kassaflöden och den matematiska riktigheten i de modeller som används. Vi har också bedömt väsentliga antaganden i nedskrivningsprövningen. Vi har särskilt fokuserat på känsligheten i beräkningarna. Vi har slutligen bedömt om de upplysningar som lämnas i årsredovisningens noter är förenliga med utförda tester. Vi fann att bolagets metod och antaganden tillämpats konsekvent.
Balanserade utgifter för spel- och teknikutveckling Som framgår av årsredovisningen så investerar Starbreeze väsentliga belopp i spel- och teknikutveckling. Som framgår av not 21 i årsredovisningen har 392 Mkr aktiverats under 2017 och totalt uppgår balanserade utgifter för spel- och teknikutveckling till 643 Mkr i balansräkningen. Bedömningen av aktiverbarhet och värderingen av balanserade utgifter för spel- och teknikutveckling är ett särskilt betydelsefullt område i revisionen.	Vi har tagit del av bolagets specifikation av pågående utvecklingsprojekt vilka aktiverats som immateriell tillgång under räkenskapsåret. Vi har tagit stickprov på projekten och prövat riktigheten i att aktivera utgifterna. För att avgöra om aktiverade utgifter var direkt hänförliga till projekten så testade vi, stickprovsvis, underliggande utgifter mot underlag. Vi fann inga avvikelser vid denna granskning.
Beräkning av tilläggsköpeskillingar Som framgår av årsredovisningen uppgår skulder avseende tilläggsköpeskillingar till 348 Mkr. Beloppet motsvarar nuvärdet av beräknade framtida utbetalningar. Utbetalningarnas storlek är beroende av bland annat framtida försäljning och nuvärdesberäkningen påverkas av ett antal bedömningar, bland annat när i tiden villkoren för utbetalning är uppfyllda. På grund av graden av bedömningar har vi bedömt att beräkning av tilläggsköpeskillingar är ett särskilt betydelsefullt område i revisionen.	Vi har tagit del av bolagets beräkning av tilläggsköpeskillingen. Vi har stämt av beräkningarna mot avtal om tilläggsköpeskillingar och bedömt väsentliga antaganden vid beräkning av framtida utbetalningar. Vi utvärderade bolagets process för att upprätta prognostiserade kassaflöden och den matematiska riktigheten i de modeller som används. Vi fann att bolagets metod och antaganden tillämpats konsekvent.

Annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen

Detta dokument innehåller även annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen och återfinns på sidorna 1-62. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för denna andra information.

Vårt uttalande avseende årsredovisningen och koncernredovisningen omfattar inte denna information och vi gör inget uttalande med bestyrkande avseende denna andra information.

I samband med vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen är det vårt ansvar att läsa den information som identifieras ovan och överväga om informationen i väsentlig utsträckning är oförenlig med årsredovisningen och koncernredovisningen. Vid denna genomgång beaktar vi även den kunskap vi i övrigt inhämtat under revisionen samt bedömer om informationen i övrigt verkar innehålla väsentliga felaktigheter.

Om vi, baserat på det arbete som har utförts avseende denna information, drar slutsatsen att den andra informationen innehåller en väsentlig felaktighet, är vi

skyldiga att rapportera detta. Vi har inget att rapportera i det avseendet.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att årsredovisningen och koncernredovisningen upprättas och att de ger en rättvisande bild enligt årsredovisningslagen och, vad gäller koncernredovisningen, enligt International Financial Reporting Standards (IFRS), så som de antagits av EU, och årsredovisningslagen. Styrelsen och verkställande direktören ansvarar även för den interna kontroll som de bedömer är nödvändig för att upprätta en årsredovisning och koncernredovisning som inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller på fel.

Vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen ansvarar styrelsen och verkställande direktören för bedömningen av bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. De upplyser, när så är tillämpligt, om förhållanden som kan påverka förmågan att fortsätta

verksamheten och att använda antagandet om fortsatt drift. Antagandet om fortsatt drift tillämpas dock inte om styrelsen och verkställande direktören avser att likvidera bolaget, upphöra med verksamheten eller inte har något realistiskt alternativ till att göra något av detta.

Styrelsens revisionsutskott ska, utan att det påverkar styrelsens ansvar och uppgifter i övrigt, bland annat övervaka bolagets finansiella rapportering.

Revisorns ansvar

Våra mål är att uppnå en rimlig grad av säkerhet om huruvida årsredovisningen och koncernredovisningen som helhet inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller på fel, och att lämna en revisionsberättelse som innehåller våra uttalanden. Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men är ingen garanti för att en revision som utförs enligt ISA och god revisionssed i Sverige alltid kommer att upptäcka en väsentlig felaktighet om en sådan finns. Felaktigheter kan uppstå på grund av oegentligheter eller fel och anses vara väsentliga om de enskilt eller tillsammans rimligen kan förväntas

påverka de ekonomiska beslut som användare fattar med grund i årsredovisningen och koncernredovisningen.

Som del av en revision enligt ISA använder vi professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Dessutom:

- identifierar och bedömer vi riskerna för väsentliga felaktigheter i årsredovisningen och koncernredovisningen, vare sig dessa beror på oegentligheter eller på fel, utformar och utför granskningsåtgärder bland annat utifrån dessa risker och inhämtar revisionsbevis som är tillräckliga och ändamålsenliga för att utgöra en grund för våra uttalanden. Risken för att inte upptäcka en väsentlig felaktighet till följd av oegentligheter är högre än för en väsentlig felaktighet som beror på fel, eftersom oegentligheter kan innefatta agerande i maskopi, förfälskning, avsiktliga utelämnanden, felaktig information eller åsidosättande av intern kontroll.
- skaffar vi oss en förståelse av den del av bolagets interna kontroll som har betydelse för vår revision för att utforma granskningsåtgärder som är lämpliga med hänsyn till omständigheterna, men inte för att uttala oss om effektiviteten i den interna kontrollen.
- utvärderar vi lämpligheten i de redovisningsprinciper som används och rimligheten i styrelsens och verkställande direktörens uppskattningar i redovisningen och tillhörande upplysningar.
- drar vi en slutsats om lämpligheten i att styrelsen och verkställande direktören använder antagandet om fortsatt drift vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen. Vi drar också en slutsats, med grund i de inhämtade revisionsbevisen, om huruvida det finns någon väsentlig osäkerhetsfaktor som avser sådana händelser eller förhållanden som kan leda till betydande tvivel om bolagets förmåga att fortsätta verksamheten. Om vi drar slutsatsen att det finns en väsentlig osäkerhetsfaktor, måste vi i revisionsberättelsen fästa uppmärksamheten på upplysningarna i årsredovisningen och koncernredovisningen om den väsentliga osäkerhetsfaktorn eller, om sådana upplysningar är otillräckliga, modifiera uttalandet om årsredovisningen och koncernredovisningen. Våra slutsatser baseras på de revisionsbevis som

inhämtas fram till datumet för revisionsberättelsen. Dock kan framtida händelser eller förhållanden göra att ett bolag inte längre kan fortsätta verksamheten.

- utvärderar vi den övergripande presentationen, strukturen och innehållet i årsredovisningen och koncernredovisningen, däribland upplysningarna, och om årsredovisningen och koncernredovisningen återger de underliggande transaktionerna och händelserna på ett sätt som ger en rättvisande bild.
- inhämtar vi tillräckliga och ändamålsenliga revisionsbevis avseende den finansiella informationen för enheterna eller affärsaktiviteterna inom koncernen för att göra ett uttalande avseende koncernredovisningen. Vi ansvarar för styrning, övervakning och utförande av koncernrevisionen. Vi är ensamt ansvariga för våra uttalanden.

Vi måste informera styrelsen om bland annat revisionens planerade omfattning och inriktning samt tidpunkten för den. Vi måste också informera om betydelsefulla iakttagelser under revisionen, däribland de eventuella betydande brister i den interna kontrollen som vi identifierat.

Vi måste också förse styrelsen med ett uttalande om att vi har följt relevanta yrkesetiska krav avseende oberoende, och ta upp alla relationer och andra förhållanden som rimligen kan påverka vårt oberoende, samt i tillämpliga fall tillhörande motåtgärder.

Av de områden som kommuniceras med styrelsen fastställer vi vilka av dessa områden som varit de mest betydelsefulla för revisionen av årsredovisningen och koncernredovisningen, inklusive de viktigaste bedömda riskerna för väsentliga felaktigheter, och som därför utgör de för revisionen särskilt betydelsefulla områdena. Vi beskriver dessa områden i revisionsberättelsen såvida inte lagar eller andra författningar förhindrar upplysning om frågan.

Rapport om andra krav enligt lagar och andra författningar

Uttalanden

Utöver vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen har vi även utfört en revision av styrelsens och verkställande direktörens förvaltning för Starbreeze AB (publ) för år 2017 samt av

förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust.

Vi tillstyrker att bolagsstämman disponerar vinsten enligt förslaget i förvaltningsberättelsen och beviljar styrelsens ledamöter och verkställande direktören ansvarsfrihet för räkenskapsåret.

Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt god revisionssed i Sverige. Vårt ansvar enligt denna beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen som har ansvaret för förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust. Vid förslag till utdelning innefattar detta bland annat en bedömning av om utdelningen är försvarlig med hänsyn till de krav som bolagets och koncernens verksamhetsart, omfattning och risker ställer på storleken av moderbolagets och koncernens egna kapital, konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt.

Styrelsen ansvarar för bolagets organisation och förvaltningen av bolagets angelägenheter. Detta innefattar bland annat att fortlöpande bedöma bolagets och koncernens ekonomiska situation, och att tillse att bolagets organisation är utformad så att bokföringen, medelsförvaltningen och bolagets ekonomiska angelägenheter i övrigt kontrolleras på ett betryggande sätt. Den verkställande direktören ska sköta den löpande förvaltningen enligt styrelsens riktlinjer och anvisningar och bland annat vidta de åtgärder som är nödvändiga för att bolagets bokföring ska fullgöras i överensstämmelse med lag och för att medelsförvaltningen ska skötas på ett betryggande sätt.

Revisorns ansvar

Vårt mål beträffande revisionen av förvaltningen, och därmed vårt uttalande om ansvarsfrihet, är att inhämta revisionsbevis för att med en rimlig grad av säkerhet kunna bedöma om någon

styrelseledamot eller verkställande direktören i något väsentligt avseende:

- företagit någon åtgärd eller gjort sig skyldig till någon försummelse som kan föranleda ersättningsskyldighet mot bolaget
- på något annat sätt handlat i strid med aktiebolagslagen, årsredovisningslagen eller bolagsordningen.

Vårt mål beträffande revisionen av förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust, och därmed vårt uttalande om detta, är att med rimlig grad av säkerhet bedöma om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men ingen garanti för att en revision som utförs enligt god revisionssed i Sverige alltid kommer att upptäcka åtgärder eller försummelser som kan föranleda ersättningsskyldighet mot bolaget, eller att ett förslag till dispositioner av bolagets vinst eller förlust inte är förenligt med aktiebolagslagen.

Som en del av en revision enligt god revisionssed i Sverige använder vi professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Granskningen av förvaltningen och förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust grundar sig främst på revisionen av räkenskaperna. Vilka tillkommande granskningsåtgärder som utförs baseras på vår professionella bedömning med utgångspunkt i risk och väsentlighet. Det innebär att vi fokuserar granskningen på sådana åtgärder, områden och förhållanden som är väsentliga för verksamheten och där avsteg och överträdelser skulle ha särskild betydelse för bolagets situation. Vi går igenom och prövar fattade beslut, beslutsunderlag, vidtagna åtgärder och andra förhållanden som är relevanta för vårt uttalande om ansvarsfrihet. Som underlag för vårt uttalande om styrelsens förslag till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust har vi granskat om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB, 113 97 Stockholm, utsågs till Starbreeze AB (publ)s revisor av bolagsstämman den 11 maj 2017 och har varit bolagets revisor sedan 25 september 2000.

Stockholm den 12 april 2018

Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB

Nicklas Kullberg

Auktoriserad revisor

