

STARBREEZE

DELÅRSRAPPORT

1 JULI 2014 - 30 SEPTEMBER 2014

FÖRSTA KVARTALET (JULI - SEPTEMBER 2014)

- > Nettoomsättningen uppgick till 30,0 MSEK (90,3 MSEK).
- > Rörelseresultat före avskrivningar, EBITDA, uppgick till 8,5 MSEK (81,4 MSEK).
- > Resultat före skatt uppgick till 4,2 MSEK (79,4 MSEK) och resultat efter skatt uppgick till 2,5 MSEK (72,2 MSEK).
- > Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,02 SEK (0,52 SEK) och resultat per aktie efter utspädning, uppgick till 0,02 SEK (0,51 SEK).
- > Per den 30 september 2014 uppgick likvida medel till 161,7 MSEK (92,6 MSEK).
- > Under kvartalet står PAYDAY 2 för 28,3 MSEK av nettoomsättningen.
- > I augusti utannonserades nyheten att Starbreeze går vidare med ett långsiktigt samarbete med Skybound för att göra spel baserat på IP:et The Walking Dead. Samtidigt släpptes nyheten att Starbreeze kommer att leverera ett helt nytt co-op-spel, OVERKILL's The Walking Dead.
- > I september 2014 förvärvades det amerikanska bolaget Geminose Inc. Geminose är ett franchise för ungdomar i åldrarna 5-12 som kombinerar leksaker och interaktivt spelande på flertalet plattformar, bland annat iOS. Geminose fusionerades 2014-09-11 med koncernens nystartade dotterbolag Starbreeze USA Inc.

EFTER PERIODENS UTGÅNG

- > I oktober lanserades Crimifest, en festival i tolv dagar för att fira PAYDAY-franchisets treårsjubileum.
- > Från att i februari månad vara den femte största användargruppen på PC-plattformen Steam med ca 350 000 aktiva medlemmar blev PAYDAY 2 i juli största officiella spelarcommunity på Steam och har i november över 1,9 miljoner aktiva medlemmar.
- > I oktober slogs portarna upp till OVERKILL Softwares egna merchandise-butik - <http://store.overkillsoftware.com>
- > I oktober utannonserades det att Lionsgate tillsammans med Starbreeze gör John Wick till en spelbar karaktär i PAYDAY 2.
- > I oktober utannonserades ett samarbete mellan Starbreeze och indie-studio Lion Game Lion som har ett tilläggs paket i produktion till PAYDAY 2 med namnet "The Bomb".
- > Under oktober uppgick Starbreeze andel av intäkterna från försäljning av PAYDAY 2, via PC-plattformen Steam, till 15,1 MSEK.

KORT OM STARBREEZE

Starbreeze är en oberoende skapare, utgivare och distributör av högkvalitativa underhållningsprodukter med huvudkontor i Stockholm. På Starbreeze skapar vi tv- och dataspel efter egen design och genom licensierade varumärken. Vår vilja är att alltid förbättra och maximera våra varumärken - med gameplay som vårt ledord.

Starbreeze ligger i framkant för självständig digital distribution inom spelbranschen där vårt spelarforum på distributionsplattformen Steam är det största. Våra senaste produkter inkluderar det adrenalinpumpande bankrånspelet PAYDAY 2 och det kritikerrosade äventyrsspelet Brothers - A Tale of Two Sons.

Starbreeze AB är noterat på Nasdaq Stockholm First North Premier (STAR, ISIN kod: SE0005992831). Starbreeze varumärken inkluderar OVERKILL Software och PAYDAY-serien.



VD BO ANDERSSON KLINT KOMMENTERAR

PAYDAY-varumärket, 9 miljoner spelare!

Nettoomsättningen för Q1 uppgick till 30,0 MSEK, vilket innebär en minskning med 60,3 MSEK i jämförelse med motsvarande period förra året, varav PAYDAY 2 stod för 28,3 MSEK, PAYDAY: The Heist för 1,1 MSEK och Brothers – A Tale of Two Sons för 0,5 MSEK.

Rörelseresultatet före avskrivningar detta kvartal uppgick till 8,5 MSEK (81,4 MSEK).

Kvartalets minskade intäkter jämfört med förra året var förväntade. Detta då vi förra året hade produktsläpp av PAYDAY 2. Nu vårdar vi denna produkt och utvecklar andra, fortfarande med god vinst i verksamheten. Detta trots att vi hade ökade kostnader för outsourcing och personaloptioner samt kostnader för förvärvet av Geminose detta kvartal.

Under kvartalet släppte vi inte mindre än tre uppdateringar till PAYDAY 2, något som tillsammans med god fortsatt försäljning av tidigare uppdateringar i slutet på Q4 2013/2014 gav bra omsättning. Därtill gav PAYDAY 2 i oktober månad hela 15,1 MSEK i intäkter på Steam tack vare vår Crimefest-aktivitet. Ett starkt Q2 är därmed att vänta.

För ett år sedan utannonserade vi stolt att vi sålt 1,58 miljoner enheter av PAYDAY 2, något som gav försmak av den nya digitala strategin som vi idag realiserat och kapitaliserar på. Samtidigt kan vi, ännu lite stoltare, konstatera att PAYDAY: The Heist och PAYDAY 2 tillsammans sålt fler än 9 miljoner enheter per den 1:a november. Vi har även sålt fler än 8 miljoner betalda tilläggspaket sedan PAYDAY 2 släpptes.

PAYDAY 2 har för Starbreeze räkning totalt omsatt 201,5 MSEK per den 30:e september 2014. Ett otroligt starkt varumärke som fortsätter att generera intäkter långt efter sin initiala release. Det som nu händer är att PAYDAY 2 syndikerar och etablerar sig som ett av de få mer permanenta spelen i den digitala spelvärlden.

Vår strategiska turn-around har haft ett gott utfall, vi anpassar och förbättrar oss hela tiden. Nästan hundra uppdateringar har gjorts i PAYDAY-serien och det har gett resultat. Vår expanderbara design med frekventa uppdateringar och nära kontakt med kundbasen har lönat sig och vi växer så att det knakar. I dagarna passerar vi som första grupp någonsin 2 miljoner medlemmar i PAYDAY 2-communityt på Steam. Vi hittar även nya vägar att bredda vår kundgrupp tack vare samarbeten så som med Lionsgates John Wick-film med Keanu Reeves i huvudrollen. Vi ser stora effekter av våra live-action trailers och vårt ständiga community-byggande är världsledande. Alla våra aktiviteter genererar kunskap som vi ackumulerar och tillgodogör oss i planeringen för framtiden.

Våra säljpulser visar vägen och har bevisat att PAYDAY 2 är en produkt som kommer fortsätta att ge. Vi har justerat vår strategi därefter: mer PAYDAY helt enkelt.

När vi genomförde Crimefest-firandet var det som mest tretton PAYDAY-produkter bland Steams 100 bäst säljande spel på hela plattformen. Vårt att notera är att Steam enbart under de senaste nio månaderna har adderat över 1300 titlar på sin tjänst. PAYDAY 2 är i skrivande stund det fjärde mest spelade spelet på Steam, hela 14 månader efter spelsläpp, det är bara Valves egna produkter som har högre popularitet. Vi förbereder oss nu för att fortsätta vårda PAYDAY-varumärket genom att säkerställa dess vidareutveckling för 2015 och 2016. Värdet i varumärket PAYDAY måste vårdas och vidare investeras i för att underhållas.

STARBREEZE DELÅRSRAPPORT 1 JULI 2014 - 30 SEPTEMBER 2014

För att maximera livslängden på PAYDAY har vi inlett ett samarbete med den oberoende spelstudion Lion Game Lion med målet att tillsammans expandera PAYDAY 2 även in i 2015 och 2016.

Under 2015 kommer även vår första lansering på Xbox One och PlayStation 4 med 505 Games som förläggare – PAYDAY 2 för nästa generations konsoleer i både digital och fysisk version. Denna tekniska uppgradering är också mycket viktig för våra kommande produkter.

Med OVERKILL's The Walking Dead på kartan, sammantaget med PAYDAY 2:s fortsatta succé, har vi en mycket stark portfölj. The Walking Dead är ett enormt varumärke med miljontals fans världen över. OVERKILL skall leverera en stor titel där ett fokus och disciplin krävs: en produktion som denna kräver hundratals manår i utveckling och testning. Potentialen är lika enorm och får inte förbises för korta vinsthemtagningar.

STORM fortsätter finnas i vår produktion och vi har en oförändrad plan för detta. Vi bedömer att teknikplattform, kundgrupp, konkurrerande produkter och intern utvecklingskapacitet inte kommer att ge STORM en release under 2015, det har heller aldrig varit vår intention. STORM är vår framtid.

Vi ämnar släppa STORM under 2017 och det kommer ge oss maximal intäkt i en stor befintlig kundgrupp efter lång PAYDAY 2-utveckling och OVERKILL's The Walking Deads lansering. Tillsammans med Geminose teknikplattform blir ett sådant släpp optimalt ur både kostnads- och marknadsföringssynpunkt. Geminose är i förproduktion och vi använder oss av ett litet core team i Los Angeles och en stor del kostnadseffektiv outsourcing.

I Los Angeles installerar vi även ett nytt kontor med tillträde i mars 2015. Det kommer ge utrymme till Geminose, byggande av teknik för STORM, affärsverksamhet kring PAYDAY, förlagsverksamhet samt stöd till vår stora satsning på OVERKILL's The Walking Dead. Det blir ett kontor för cirka 15 till 20 personer under 2015.

Under kalenderåret 2016:s första hälft kommer Geminose att lanseras. OVERKILL's The Walking Dead kommer fullkomligt dominera sista hälften av samma kalenderår.

Därtill arbetar vi konstant med att expandera vår teknikplattform och bygga förlagsverksamhet för våra egna och andras produkter. Vi söker under 2015 inleda minst ett förlagssamarbete med externa utvecklare. Starbreeze har en mycket stor kundgrupp och en världsledande kunskap om digital distribution som vi skall ta vara på för att maximera vår intäkt och vårt värde.

Med jämna produktreleaser under 2015, 2016 och 2017 ser vi ett fantastiskt starkt Starbreeze som kan bygga långsiktigt värde med bra cashflow utan behov av extern finansiering. Vi har en växande kassa och ett starkt team av erfarna utvecklare.

Jag ser med spänning fram emot att hålla igång våra digitala pulser, generera goda intäkter och ta nya marknadsandelar i den digitala världen under 2015.

We'll never stop making PAYDAY.



”GEMINOSE ÄR I FÖRPRODUKTION OCH VI ANVÄNDER OSS AV ETT LITET CORE TEAM I LOS ANGELES OCH EN STOR DEL KOSTNADSEFFEKTIV OUTSOURCING.”

STARBREEZE DELÅRSRAPPORT 1 JULI 2014 - 30 SEPTEMBER 2014

OMSÄTTNING OCH RESULTAT

Uppgifterna inom parentes avser motsvarande period föregående år.

FÖRSTA KVARTALET (JULI - SEPTEMBER 2014)

Nettoomsättningen för första kvartalet uppgick till 30,0 MSEK (90,3 MSEK), varav 28,3 MSEK avser intäkter för PAYDAY 2. I augusti 2013 släpptes spelet PAYDAY 2 vilket påverkade jämförelsekvartalets nettoomsättning positivt med 85,6 MSEK.

Kvartalets avskrivningar av immateriella tillgångar uppgår till -4,3 MSEK (-1,9 MSEK) varav avskrivning av aktiverade utvecklingskostnader avseende PAYDAY 2 uppgår till -3,9 MSEK (-1,2 MSEK).

Övriga externa kostnader har ökat med 8,7 MSEK, jämfört med första kvartalet föregående år, och i denna kostnad ingår bl a -1,3 MSEK i förvärvskostnader för Geminose Inc och -6,7 MSEK avseende ökade outsourcingkostnader.

Resultatet påverkas även negativt, med -3,6 MSEK (-2,1 MSEK), under kvartalet p.g.a. ökad avsättning för beräknade sociala avgifter på personaloptioner mot bakgrund av den höjda aktiekursen under kvartalet. Merparten av kvartalets kostnader avser personaloptionsprogrammet från 2012/2017. Kostnaderna för personaloptionerna redovisas över intjänandeperioden. Outnyttjad hedge för hela personaloptionsprogrammet 2012/2017 uppgår till 735 908 optioner, motsvarande 8,1 MSEK värderat till balansdagens kurs. En sådan hedge medför inte någon resultatpåverkan utan har endast påverkan på kassaflödet och eget kapital när den, genom avyttring av de av koncernen innehavda optionerna, utnyttjas.

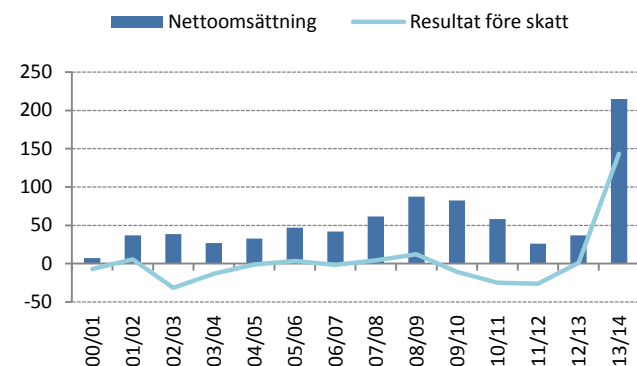
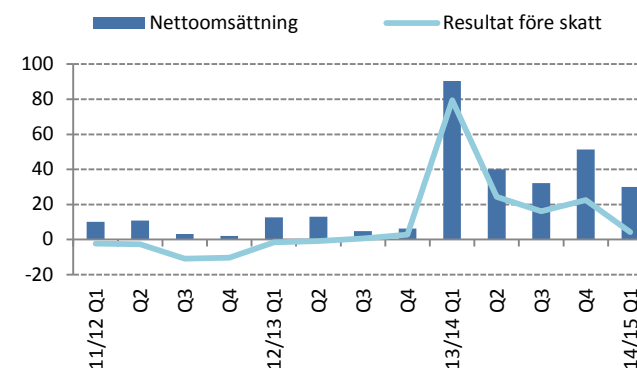
Rörelseresultat före avskrivningar uppgick till 8,5 MSEK 81,4 MSEK).

Resultat före skatt var 4,2 MSEK (79,4 MSEK) och resultatet efter skatt var 2,5 MSEK (72,2 MSEK).

Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,02 SEK (0,52 SEK).

Resultat per aktie efter utspädning uppgick till 0,02SEK (0,51 SEK).

NETTOOMSÄTTNING & RESULTAT, MSEK



INTRODUCING

JOHN WICK

A white silhouette of a man in a suit, holding a gun, standing in the middle of the word "WICK" in the title "JOHN WICK".

OUR NEW PAYDAY CREW MEMBER

OCTOBER 22

"WE'RE BIG FANS OF PAYDAY 2 AND THE TEAM AT STARBREEZE, AND WE'RE THRILLED TO KICK OFF OUR PARTNERSHIP WITH SUCH A COOL MOVIE," SAID LIONSGATE EVP OF DIGITAL MARKETING DANIELLE DEPALMA. "THE HYPER-REAL ACTION SEQUENCES IN THE FILM ALMOST MAKE YOU FEEL LIKE YOU'RE WATCHING AN INSANE VIDEO GAME, SO WE CANNOT WAIT TO SEE JOHN WICK IN THEATERS AS WELL AS EXPERIENCE HIM IN THE GAME."

STARBREEZE DELÅRSRAPPORT 1 JULI 2014 - 30 SEPTEMBER 2014

HÄNDELSER UNDER KVARTALET

PAYDAY 2

Den 3 juli släpptes det sjunde tilläggs paketet PAYDAY 2: Gage Shotgun Pack på PC-plattformen Steam.

PAYDAY 2 blev under juli månad det största officiella spelarcommunityt på Steam med fler än 1.250.000 aktiva medlemmar.

Den 7 augusti släpptes "Judge Shotgun" och "Money Bundle"-vapen till alla PAYDAY 2-spelare på Steam tack vare att spelarna låst upp dem i Crimifest.

Den 13 augusti släpptes "Lucille", ett basebollträ taget från The Walking Dead gratis till alla PAYDAY 2-spelare på Steam.

Den 13 augusti släpptes "Peter", en mask baserad på en enhörning gratis till alla PAYDAY 2-spelare på Steam tack vare att spelarna låst upp den i Crimifest.

Under kvartalet står PAYDAY 2 för 28,3 MSEK av nettoomsättningen.

BROTHERS – A TALE OF TWO SONS

Den 9 juli vann Brothers – A Tale of Two Sons Develop Award 2014 för "Best Use of Narrative".

Den 18 september vann Brothers - A Tale of Two Sons priset "Game Designers Award" på Japan Game Awards 2014.

Under kvartalet uppgår Brothers - A Tale of Two Sons intäkter för sålda spel till 0,5 MSEK.

OVERKILL'S THE WALKING DEAD

Den 13 augusti utannonserades att Starbreeze går vidare med ett långsiktigt samarbete med Skybound för att göra spel baserat på IP:et The Walking Dead. Samtidigt släpptes nyheten att Starbreeze kommer att leverera ett helt nytt co-op-spel, OVERKILL'S

The Walking Dead. Spelet kommer att utspela sig i The Walking Dead's universum, där man kommer utforska nya karaktärer och storylines med släpp under 2016. Starbreeze har erlagt 6,7 MSEK för en licens att utveckla, förlägga och distribuera spel på IP:et The Walking Dead.

FÖRVÄRV AV GEMINOSE

Den 10 september 2014 förvärvade koncernen 100 % av aktiekapitalet i Geminose Inc för 7 MUSD. Köpeskillingen erlättes genom 4 606 778 nyemitterade aktier i Starbreeze AB. Köpeskillingen beräknas utifrån aktiekursen den 10 september 2014. Därutöver finns en villkorad köpeskillning, kopplad till spelet Geminoses EBITDA, på max 10 MUSD som kan komma att utfalla inom 5 år fr.o.m. förvärvsavtalets tecknande.

Geminose är ett franchise för ungdomar i åldrarna 5-12 som kombinerar leksaker och interaktivt spelande på flertalet plattformar, bland annat iOS.

Bolaget fusionerades 2014-09-11 med koncernens nystartade dotterbolag Starbreeze USA Inc.

PAYDAY: THE HEIST

Under kvartalet står PAYDAY The Heist för 1,1 MSEK av nettoomsättningen.

HÄNDELSER EFTER PERIODENS UTGÅNG

PAYDAY 2

Från att i februari månad vara det femte största användargruppen på PC-plattformen Steam med ca 350 000 aktiva medlemmar blev PAYDAY 2 i juli det största officiella spelarcommunityt på Steam, och har i november över 1,9 miljoner aktiva medlemmar.

CRIMEFEST - Mellan den 16-27 oktober firade Starbreeze att PAYDAY-serien fyllt 3 år. Detta högtidlighölls med en digital tolvdagarskampanj som kunde följas på hemsidan <http://www.overkillsoftware.com/crimifest/>. Tillsammans med DreamHack arrangerades även ett livesänt program från Monster Energy DreamHack Studio där Youtube-kändisarna The Creatures stod värd för två timmar fyllda med PAYDAY-relaterat innehåll. Firan- det av Crimifest var inte enbart en online-aktivitet, utan också i ett riktigt event där partners, press och fans av PAYDAY 2 var inbjudna.

Under Crimifest utannonserades fyra enskilda nyheter av vikt: ett samarbete mellan Lions Gate och Starbreeze runt filmen John Wick, PAYDAY-karak- tären Old Hoxton återintroducerades i spelet, den oberoende studion Lion Game Lion utannonserade ett tilläggs paket till PAYDAY 2 och en OVERKILL-brandad merchandise-butik öppnade.

Merchandise-butiken, en webbshop för kringprodukter riktade till fantaster av Starbreeze och OVERKILLS spel, nås på adressen <http://store.overkillsoftware.com> och saluför varor för PAYDAY-fans såsom muggar, dörrmattor, statyetter och sist men inte minst kopior av Dallas, Wolf, Hoxton och Chains masker. Produkterna förväntas inom kort finnas tillgängliga i fysiska butiker via producenten och partnern för kringprodukterna, Gaya Entertainment GmbH.

Den 21 oktober utannonserades samarbetet med Lionsgate där Starbreeze gjorde filmkarak- tären John Wick spelbar i PAYDAY 2 med start den 22 oktober. Filmen John Wick, med Keanu Reeves i huvudrollen, hade premiär två dagar senare, den 24 oktober. Karaktären John Wick och tillhörande uppdateringar av spelet lades in som en kostnadsfri belöning för att PAYDAY 2-communityt klarat en utmaning och växt till 1,5 miljoner medlemmar på angiven tid. I kombination med släppet av John Wick gavs också 25 000 kopior av PAYDAY 2 bort via bio-biljetter för John Wick i bioföreställningar i USA.

STARBREEZE

DELÅRSRAPPORT

1 JULI 2014 - 30 SEPTEMBER 2014

Den 25 oktober utannonserades ett samarbete mellan Starbreeze och den oberoende studion Lion Game Lion gällande produktionen av ett tilläggspaket till PAYDAY 2 som skall släppas i början av 2015. Lion Game Lion är en indie-studio baserad i Zagreb, Kroatien och leds av Nikica Petrusic, tidigare anställd på Starbreeze.

Den 27 oktober släpptes den av kundbasen mest efterlängta uppdateringen till PAYDAY 2. Efter otaliga förfrågningar, namnsamlingar med tusentals underskrifter och långa forumdiskussioner implementerades, på communityts begäran, Old Hoxton - en av favoritkaraktärerna från originalspelet PAYDAY: The Heist.

Den 28 oktober uppdaterades Xbox 360 versionen av PAYDAY 2. Uppdateringen innehöll bland annat en stor gratisuppdatering samt de tre första tilläggspaketen Armored Transport, Gage Weapon Pack #01 och Gage Weapon Pack #02.

Mellan 30 oktober och 4 november arrangerades det andra årliga Halloween-eventet i PAYDAY 2. I samband med eventet annonserades för andra gången ett samarbete med Humble Bundle, där spelarna erbjöds möjligheten att få två Halloween relaterade masker.

Under oktober uppgick Starbreeze andel av intäkterna från försäljning av PAYDAY 2, via PC-plattformen Steam, till 15,1 MSEK.

PAYDAY: THE HEIST

Under oktober har PAYDAY: THE HEIST-spel sålts för 1,3 MSEK

PERSONAL

Antalet anställda uppgick per den 30 september 2014 till 49 personer (46 personer). Medelantalet heltidsanställda för kvartalet uppgick till 46 personer (44 personer). Medelåldern är 32 år och könsfördelningen är 44 män och 5 kvinnor.

MARKNAD

Spelbranschen är till sin struktur lik andra branscher där produkten baseras på kreativt innehåll. I likhet med film- och musikindustrin är spelbranschen fokuserad på att skapa, publicera och distribuera immateriella rättigheter.

STORLEK & TILLVÄXT

Under de kommande åren förväntas spelmarknaden växa 6 procent per år enligt en undersökning genomförd av PwC (Outlook insights - An analysis of the Global entertainment & media outlook: 2014-2018, PwC, 2014).

I dagsläget är det filmindustrin som omsätter mest av underhållningsgenrerna film, bok, musik och spel. Spelindustrin omsatte 2013 cirka 63 miljarder USD globalt och förväntan är att den skall omsätta nästan 68 miljarder USD 2014. Det vi ser idag är att branschen är under förändring med fler spelare, fler utvecklare, fler format att spela spel på och större mångfald bland spelen än

någonsin tidigare. Spel sålda i butik fortsätter sjunka något medan spel sålda digitalt fortsätter att öka. 2018 förväntas spelindustrin omsätta 84,5 miljarder USD.

Spelmarknaden delas vanligen in i fyra kategorier; konsolspel, PC-spel, mobilspel och onlinespel. Produktionsbudget och produktionstid varierar stort beroende på vilket spel som utvecklas, oavsett spelkategori. Normalt har ett konsolspel hög utvecklingsbudget och lång produktionstid medan ett mobilspel kan göras betydligt billigare och snabbare. För konsolspel och PC-spel förväntas ökningen komma främst från den digitala försäljningen och tack vare introduktionen av de nya konsolerna Xbox One och PlayStation 4 har försäljningen i butik inte minskat lika mycket som de senaste åren.

Fler och fler utvecklare väljer att använda sig av icke traditionella distributionskanaler, vilket gör dem till både förläggare och utvecklare. Steam, Apples Appstore, Amazon är exempel där utvecklarna själva kan ge ut sitt spel. Detta gör att de traditionella förläggarna (Electronic Arts, Ubisoft, Take 2/2K games m.fl.) har minskat sin makt på marknaden och till viss del även plattformsägarnas makt (Nintendo, Microsoft, Sony). Tidigare har både förläggarna och plattformsägarna haft en särställning på marknaden eftersom utvecklarna varit tvungna att samarbeta med dessa för att kunna få ut sina spel på marknaden.

Den digitala distributionen har helt ändrat spelmarknadens regler och idag måste utvecklare vara bättre, mer effektiva och ha ett affärstänk för att lyckas.

STARBREEZE

DELÅRSRAPPORT

1 JULI 2014 - 30 SEPTEMBER 2014

FÖRVÄRV GEMINOSE

Den 10 september 2014 förvärvade koncernen 100 % av aktiekapitalet i Geminose Inc för 7 MUSD. Köpeskillingen erlades genom 4 606 778 nyemitterade aktier i Starbreeze AB. Köpeskillingen beräknades utifrån aktiekursen den 10 september 2014. Därutöver finns en villkorad köpeskillning, kopplad till spelet Geminoses EBITDA, på max 10 MUSD som kan komma att utfalla inom 5 år fr.o.m. förvärvsavtalets tecknande.

Geminose är ett franchise för ungdomar i åldrarna 5-12 som kombinerar leksaker och interaktivt spelande på flertalet plattformar, bland annat iOS.

Bolaget fusionerades 2014-09-11 med koncernens nystartade dotterbolag Starbreeze USA Inc.

Goodwill består av bolagets marknadsposition, relationer med tredjeparter och till viss del möjlig vidareutveckling av teknologi. Ingen del av goodwillen beräknas vara skattemässigt avdragsgill vid inkomsttaxeringen.

Då förvärvet skett genom en apportemission blir den kassaflödesmässiga effekten av förvärvet på koncernnivå förvärvade likvida medel om 64 TSEK med avdrag för förvärvskostnader om 1 267 TSEK. Den villkorade köpeskillingen som beskrivs ovan regleras kontant.

Utgifterna för förvärvet av Geminose Inc uppgår till 1 267 TSEK och har, i koncernen, belastat resultatet i första kvartalet.

Information om förvärvade nettotillgångar och goodwill vid förvärvstillfället, TSEK:

Köpeskillning:	
Aktier i Starbreeze AB (publ)	49 753
Bedömd villkorad köpeskillning	6 809
Sammanlagd köpeskillning	56 562
Verkligt värde på förvärvade tillgångar enligt nedan	42 218
Goodwill	14 344
Tillgångar och skulder som ingick i förvärvet är:	
Rättigheter till spelet Geminose	69 939
Teknologi	2 843
Likvida medel	64
Skulder	-1 515
Uppskjuten skatt	-29 114
Identifierbara förvärvade nettotillgångar	42 218

STARBREEZE

DELÅRSRAPPORT

1 JULI 2014 - 30 SEPTEMBER 2014

FINANSIELL STÄLLNING

Den 10 september 2014 förvärvades Geminose Inc. Per den 30 september uppgår immateriella tillgångar hänförliga till förvärvet till 74,2 MSEK, goodwill till 14,6 MSEK och uppskjuten skatt avseende immateriella tillgångar till 29,6 MSEK. Beräknad skuld avseende tilläggsköpeskilling tas upp som långfristig skuld och uppgår per den 30 september 2014 till 6,9 MSEK,

Vid kvartalets utgång uppgick likvida medel till 161,7 MSEK (92,6 MSEK).

Vid kvartalets utgång uppgår aktiverade utgifter för spelutvecklingsprojektet PAYDAY 2 till 6,5 MSEK (22,4 MSEK) vilka redovisas som en immateriell tillgång i balansräkningen.

Vid kvartalets utgång uppgick koncernens egna kapital till 212,8 MSEK (111,0 MSEK) och soliditeten var 66,3 procent (75,3 procent). Eget kapital per aktie före utspädning uppgick vid kvartalets utgång till 1,49 SEK (0,80 SEK). Eget kapital per aktie efter utspädning uppgick vid kvartalets utgång till 1,40 SEK (0,78 SEK).

KASSAFLÖDE

Kvartalets kassaflöde från den löpande verksamheten var 23,8 MSEK (80,9 MSEK).

Skillnaderna mellan resultat och kassaflöde från rörelsen beror på avskrivningar, investeringar och på rörelsekapitalförändringar, vilka framför allt är hänförliga till likvidavräkningar med Starbreeze samarbetspartners.

INVESTERINGAR OCH AVSKRIVNINGAR

Under kvartalet uppgick koncernens investeringar i materiella anläggningstillgångar till 0,0 MSEK (0,0 MSEK) samt genom företagsförvärv investeringar i immateriella tillgångar till 87,1 MSEK (7,5 MSEK).

Avskrivningar av materiella anläggningstillgångar uppgick under kvartalet till -0,1 MSEK (-0,1 MSEK) och avskrivningar av immateriella anläggningstillgångar uppgick till -4,3 MSEK (-1,9 MSEK).

MODERBOLAGET

Koncernens verksamhet bedrivs i moderbolaget Starbreeze AB (publ), dotterbolaget Starbreeze Production AB, dotterbolaget Starbreeze Studios AB och dotterbolaget Sidecar 1 AB.

Moderbolagets nettoomsättning för kvartalet uppgick till 10,4 MSEK (1,6 MSEK) och resultat före skatt var 0,4 MSEK (40,0 MSEK). Under kvartalet erhöll moderbolaget ett koncernbidrag på 1,2 MSEK från dotterbolaget Starbreeze Production AB, vilket redovisas under resultat från andelar i koncernföretag i resultaträkningen. Resultat efter skatt var 0,2 MSEK (40,0 MSEK).

Likvida medel uppgick per den 30 juni 2014 till 12,2 MSEK (10,6 MSEK).

Investeringar i materiella anläggningstillgångar har under kvartalet gjorts med 0,0 MSEK (0,0 MSEK).

Moderbolagets egna kapital vid periodens utgång var 118,0 MSEK (65,8 MSEK).

“EFTER MER ÄN ETT ÅR FÅR VÅRA
SPELARE ÄNTLIGEN SPELA SOM GAMLA
HOXTON IGEN, KÄND FRÅN PAYDAY: THE
HEIST. ATT GAMLA HOXTON ÄR TILLBAKA
I PAYDAY-SERIEN ÄR TACK VARE VÅRAT
COMMUNITYS HÅRD ARBETE, VILJA
OCH VÅR FÖRMÅGA ATT LYSSNA
OCH LEVERERA.” - ANDREAS HÄLL
PENNINGER, PRODUCENT PÅ PAYDAY 2



STARBREEZE

DELÅRSRAPPORT

1 JULI 2014 - 30 SEPTEMBER 2014

AKTIEN OCH ÄGARE

Starbreeze aktie noterades på AktieTorgets lista år 2000 och är sedan 28 maj 2014 noterad på First North Premier. Aktien har kortnamn STAR och ISIN-kod SE0005992831. För att möta noteringskraven på First North genomfördes en omvänd split 10:1 i maj 2014.

En handelspost omfattar 1 aktie. Den 30 september 2014 var aktiekursen 10,95 SEK och det totala börsvärdet uppgick till cirka 1,6 MSEK.

I september 2014 gjordes en riktad nyemission av 4 606 778 aktier. Aktierna erlades som apportegendom vid förvärvet av Geminose Inc.

Under kvartalet har nyckelpersoner utnyttjat personaloptioner till nyteckning av totalt 1 150 070 aktier (optionsprogram 2012/2015).

Per den 30 september 2014 uppgår utestående personaloptioner till 7,0 miljoner. Bolaget har per den 30 september 2014 totalt 9,1 miljoner utestående teckningsoptioner hänförliga till personaloptionsprogrammen.

Per den 30 september 2014 var antalet utestående aktier 144 985 325 stycken, med envar ett kvotvärde om 0,02 SEK, motsvarande ett aktiekapital på 2 899 707 SEK.

Bolagets 10 största ägare per den 30 september 2014 framgår av tabellen till höger.

ÄGARE	ANTAL AKTIER	INNEHAV %
FÖRSÄKRINGSAKTIEBOLAGET, AVANZA PENSION	25 282 658	17,44 %
VARVTRE AB ¹⁾	19 999 534	13,79 %
WINGEFORS INVEST KAP.FÖRV. AB	5 000 000	3,45 %
CBNY-NATIONAL FINANCIAL SERVICES LL	3 086 381	2,13 %
SWEDBANK ROBUR NY TEKNIK BTI	2 850 000	1,97 %
INDIAN NATION AKTIEBOLAG ²⁾	2 590 750	1,79 %
NORDNET PENSIONS FÖRSÄKRING AB	2 452 182	1,69 %
AAGCS NV RE AACB RE TM OMX	1 647 622	1,14 %
WASS, MARCUS	1 440 815	0,99 %
ELIASSON, FREDRIK	1 076 000	0,74 %
ÖVRIGA AKTIEÄGARE	79 559 383	45,13 %
TOTALT PER DEN 30 SEPTEMBER 2014	144 985 325	54,87 %

1) Varvtre AB ägs av Bo Andersson Klint och Ulf Andersson.

2) Indian Nation Aktiebolag ägs av Michael Hjorth.

Source: Euroclear

STARBREEZE

DELÅRSRAPPORT

1 JULI 2014 - 30 SEPTEMBER 2014

OPTIONER

PERSONALOPTIONSPROGRAM 2012/2015

Ett personaloptionsprogram omfattande sex nyckelpersoner löper från juni 2012 till september 2015. Personaloptionerna har utgivits vederlagsfritt och kommer att intjänas under 1, 2 respektive 3 år under förutsättning att den anställde kvarstår i sin anställning i koncernen. Under kvartalet har nyckelpersoner utnyttjat optioner och tecknat sig för totalt 1 150 070 aktier.

PERSONAL- & STYRELSEOPTIONSPROGRAMMEN 2014/2018

Bolaget har i juni 2014 utgivit totalt 4 470 000 personaloptioner till anställda och därutöver 534 000 s.k. 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. 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.

TECKNINGSOPTIONSPROGRAM 2014/2017

Bolaget har i maj/juni 2014 utgivit totalt 1 999 000 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 marknadsmässiga villkor.

REDOVISNINGS- OCH VÄRDERINGSPRINCIPER

Denna delårsrapport är upprättad i överensstämmelse med IAS 34, Interim Financial Reporting. Redovisningsprinciperna överensstämmer med de principer som tillämpades i 2013/2014 års årsredovisning.

För moderbolaget har Rådet för finansiell rapporteringsrekommendation RFR 2 Redovisning för juridisk person tillämpats vid upprättandet av denna delårsrapport.

Inga nya eller omarbetade IFRS har trätt i kraft som förväntas ha någon betydande påverkan på koncernen.

För samtliga finansiella tillgångar och skulder är redovisat värde en god approximation av verkligt värde.

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

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

Den kortsiktiga resultatpåverkan från valutakursförändringar kan vara positiv eller negativ, beroende på den aktuella valutaexponeringen från kundfordringar, bankmedel, valutaterminer, etc. På lång sikt leder dock en låg dollarkurs alltid till att vinstmarginalen påverkas negativt. Genom förvärvet av Geminose Inc har koncernen även en viss omräkningsexponering.

De största riskerna och osäkerhetsfaktorerna är låga intäkter vid lansering av spel och projektförseningar. Dessa och övriga risker såsom upphovsrättsintrång, förlust av nyckelpersoner och valutakursförändringar beskrivs i Starbreeze årsredovisning 2013/2014 i förvaltningsberättelsen på sidan 52 och i not 3.

Den goda försäljningsutvecklingen för PAYDAY 2 gör att bolaget bedömer att nuvarande finansiering är tillräcklig för att bedriva verksamhet i dess nuvarande omfattning.

"INCREDIBLE! I LOVED IT! EVERYTHING FROM THE TOP OF THE SHOW TO THE END WAS AMAZING! - PATRICK SHEPPARD, PAYDAY COMMUNITY MEMBER, ON THE QUESTION "WHAT DID YOU THINK OF THE CRIMEFEST LIVE SHOW?"



STARBREEZE

DELÅRSRAPPORT

1 JULI 2014 - 30 SEPTEMBER 2014

INVESTERARKONTAKT

Aktuell information om Starbreeze finns på bolagets webbplats www.starbreeze.com. Det går bra att kontakta bolaget via e-post: ir@starbreeze.com, telefon: 08-209 208 eller post: Box 7731, 103 95 Stockholm.

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Halvårsrapport juli - december 2014	26 februari 2015
Delårsrapport juli 2014 - mars 2015	13 maj 2015
Bokslutskommuniké juli 2014 - juni 2015	27 augusti 2015

FÖR YTTERLIGARE UPPLYSNINGAR

Bo Andersson Klint, VD

Tel: 08-209 208
bo.andersson-klint@starbreeze.com

Denna rapport har ej granskats av bolagets revisorer.

Rapporterna publiceras på bolagets hemsida
www.starbreeze.com.

Detta är information som Starbreeze AB (publ.) ska offentliggöra enligt lagen om värdepappersmarknaden och/eller lagen om handel med finansiella instrument. Informationen lämnades för offentliggörande den 13 november 2014.

NYCKELTAL, KONCERNEN

	2014 / 2015 Q1 (JUL-SEP)	2013 / 2014 Q1 (JUL-SEP)	2013 / 2014 HELÅR
Nettoomsättning, TSEK	30 024	90 300	213 840
EBITDA, TSEK	8 505	81 415	158 613
EBIT, TSEK	4 148	79 345	142 150
Resultat före skatt, TSEK	4 197	79 355	142 497
Resultat efter skatt, TSEK	2 547	72 156	118 507
Rörelsemarginal, %	13,8	87,9	66,5
Vinstmarginal, %	14,0	87,9	66,6
Soliditet, %	66,3	75,3	68,7
Kassaflöde per aktie, kr *	0,17	0,62	0,98
Eget kapital per aktie före utspädning, kr *	1,49	0,80	1,14
Eget kapital per aktie efter utspädning, kr *	1,44	0,78	1,10
Aktiens slutkurs för perioden, kr *	10,95	5,50	6,80
Resultat per aktie före utspädning, kr *	0,02	0,52	0,85
Resultat per aktie efter utspädning, kr *	0,02	0,51	0,83
Antal aktier vid periodens slut före utspädning, st	144 985 325	139 228 478	139 228 478
Antal aktier vid periodens slut efter utspädning, st	149 476 947	141 830 544	142 389 024
Utestående optioner, st	9 108 011	2 806 149	10 258 080
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, st	143 173 720	139 228 478	139 228 478
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, st	147 801 457	141 830 544	142 389 024
Antalet anställda i genomsnitt, st	46	44	44
Antalet anställda vid periodens slut, st	49	46	46

* Nyckeltal och aktiens slutkurs har beräknats utifrån antal aktier efter aktiesammanslagning 10:1.

NYCKELTAL, KONCERNEN

EBITDA

Rörelseresultat före avskrivningar.

EBIT

Rörelseresultat efter avskrivningar.

Rörelsemarginal

Rörelseresultat efter avskrivningar i procent av omsättningen.

Vinstmarginal

Resultat efter finansiella poster i procent av omsättningen.

Soliditet

Eget kapital i procent av totalt kapital.

Kassaflöde per aktie

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

Eget kapital per aktie

Eget kapital dividerat med antal aktier vid årets slut.

Resultat per aktie

Resultat efter skatt dividerat med genomsnittligt antal aktier under perioden.

Eget kapital

Redovisat eget kapital inklusive 78 procent av obeskattade reserver.

Sysselsatt kapital

Totalt kapital minskat med icke räntebärande skulder.

RESULTATRÄKNING, KONCERNEN

TSEK	2014 / 2015 Q1 (JUL-SEP)	2013 / 2014 Q1 (JUL-SEP)	2013 / 2014 HELÅR
Nettoomsättning	30 024	90 300	213 840
Aktiverat utvecklingsarbete	-	7 486	7 486
Övriga rörelseintäkter	1 741	1 047	1 898
Summa intäkter	31 765	98 833	223 224
Övriga externa kostnader	-10 668	-2 014	-24 867
Personalkostnader	-12 571	-15 404	-39 744
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-4 260	-1 922	-15 996
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-97	-148	-467
Övriga rörelsekostnader	-21	-	-
Rörelseresultat	4 148	79 345	142 150
Finansiella intäkter	49	10	352
Finansiella kostnader	-	-	-5
Resultat före skatt	4 197	79 355	142 497
Inkomstskatt	-1 650	-7 199	-23 990
Periodens resultat	2 547	72 156	118 507
Övrigt totalresultat som kan komma att omföras till periodens resultat			
Valutadifferenser	873	-	-
Summa totalresultat för perioden	3 420	72 156	118 507
Då ägande utan bestämmande inflytande saknas i koncernen utgör hela periodens resultat och totalresultat moderföretagets resultat.			
Resultat per aktie hänförligt till moderföretagets aktieägare under perioden (uttryckt i kronor):			
- före utspädning	0,02	0,52	0,85
- efter utspädning	0,02	0,51	0,83

* Resultat per aktie har beräknats utifrån antal aktier efter aktiesammanslagning 10:1.

BALANSRÄKNING, KONCERNEN

TSEK	2014-09-30	2013-09-30	2014-06-30
TILLGÅNGAR			
Goodwill	18 795	4 187	4 187
Övriga immateriella anläggningstillgångar	84 472	6 204	10 724
Balanserade utgifter för spelutveckling	6 542	22 357	10 467
Finansiella anläggningstillgångar	1 060	1 060	1 060
Datorer och övriga inventarier	1 065	782	1 149
Summa anläggningstillgångar	111 934	34 590	27 587
Kundfordringar och övriga fordringar	36 037	9 018	17 678
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	11 424	11 397	48 607
Likvida medel	161 657	92 558	136 566
Summa omsättningstillgångar	209 118	112 973	202 851
SUMMA TILLGÅNGAR	321 052	147 563	230 438
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Aktiekapital	2 900	2 785	2 785
Övrigt tillskjutet kapital	133 229	82 207	83 064
Reserver	873	-	-
Balanserat resultat inklusive periodens resultat	75 825	26 053	72 405
Summa eget kapital	212 827	111 045	158 254
Övriga långfristiga skulder	6 934	-	-
Uppskjuten skatteskuld	30 620	1 527	1 045
Summa långfristiga skulder	37 554	1 527	1 045
Leverantörsskulder och övriga skulder	49 439	21 874	51 677
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	21 232	13 117	19 462
Summa kortfristiga skulder	70 671	34 991	71 139
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	321 052	147 563	230 438

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL

TSEK	AKTIEKAPITAL	ÖVRIGT TILLSKJUTET KAPITAL	RESERVER	BALANSERAT	SUMMA EGET KAPITAL
				RESULTAT INKL ÅRETS TOTALRESULTAT	
Ingående balans per 1 juli 2014	2 785	83 064	-	72 405	158 254
Periodens resultat	-	-	-	2 547	2 547
<i>Övrigt totalresultat</i>					
Valutakursdifferenser	-	-	873	-	873
Summa totalresultat	2 785	83 064	873	74 952	161 674
Nyemission genom unyttjande av optioner	23	437	-	-	460
Intjänade personaloptioner	-	940	-	-	940
Apportemission	92	49 661	-	-	49 753
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	115	51 038	-	-	51 153
Utgående balans per 30 september 2014	2 785	134 102	873	74 952	212 827
Ingående balans per 1 juli 2013	2 766	81 825	-	-46 102	38 489
Periodens resultat	-	-	-	72 156	72 156
<i>Övrigt totalresultat</i>	-	-	-	-	-
Summa totalresultat	2 766	81 825	-	26 054	110 645
Nyemission genom unyttjande av optioner	19	349	-	-	368
Intjänade personaloptioner	-	81	-	-	81
Emissionskostnader	-	-49	-	-	-49
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	19	381	-	-	400
Utgående balans per 30 september 2013	2 785	82 206	-	26 054	111 045
FÖRÄNDRING I ANTAL UTESTÅENDE AKTIER *			2014 / 2015 Q1 (JUL-SEP)	2013 / 2014 Q1 (JUL-SEP)	2013 / 2014 HELÅR
Antal aktier vid periodens ingång			139 228 478	138 308 451	138 308 451
Apportemission			4 606 778	-	-
Nyteckning av aktier genom utnyttjande av optioner			1 150 069	920 028	920 027
Antal aktier vid periodens utgång			144 985 325	139 228 478	139 228 478

* I maj 2014 genomfördes en aktiesammanslagning 10:1.

KASSAFLÖDESANALYS, KONCERNEN

TSEK	2014 / 2015 Q1 (JUL-SEP)	2013 / 2014 Q1 (JUL-SEP)	2013 / 2014 HELÅR
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN			
Kassaflöde från rörelsen	46 623	88 483	140 154
Betald ränta	-	-	-5
Erhållen ränta	-	-	115
Betalda inkomstskatter	-22 091	-368	-3 352
Kassaflöde från den löpande verksamheten	24 532	88 115	136 912
INVESTERINGSVERKSAMHETEN			
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-13	-	-686
Investeringar i dotterbolag	-1 203	-	-
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-	-	-6 705
Investering i balanserade kostnader för spelutveckling	-	-7 486	-7 486
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-1 216	-7 486	-14 877
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN			
Nyemission	460	319	291
Inbetalningar teckningsoptioner	-	-	691
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	460	319	982
Periodens kassaflöde	23 776	80 948	123 017
Likvida medel vid periodens ingång	136 566	13 270	13 270
Kursdifferens i likvida medel	1 315	-1 660	279
Likvida medel vid periodens utgång	161 657	92 558	136 566

Förvärvet av Geminose Inc skedde genom en apportemission varför den enda likviditetsmässiga påverkan utgörs av förvärvskostnader med avdrag för det förvärvade bolagets kassa.

RESULTATRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK	2014 / 2015 Q1 (JUL-SEP)	2013 / 2014 Q1 (JUL-SEP)	2013 / 2014 HELÅR
Nettoomsättning	10 433	1 563	31 308
Övriga rörelseintäkter	584	-	142
Summa intäkter	11 017	1 563	31 450
Övriga externa kostnader	-9 240	-644	-22 612
Personalkostnader	-2 563	-1 464	-7 009
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-59	-109	-311
Övriga rörelsekostnader	-	-42	-
Rörelseresultat	-845	-696	1 518
Resultat från andelar i koncernföretag	1 202	40 673	38 533
Övriga finansiella intäkter	3	10	62
Finansiella kostnader	-	-	-1
Resultat före skatt	360	39 987	40 112
Inkomstskatt	-178	3	-151
Periodens resultat	182	39 990	39 961

För moderbolaget överensstämmer periodens resultat med totalt totalresultat.

BALANSRÄKNING, MODERBOLAGET

TSEK	2014-09-30	2013-09-30	2014-06-30
TILLGÅNGAR			
Datorer och övriga inventarier	618	178	662
Andelar i koncernföretag	75 312	15 640	15 835
Summa anläggningstillgångar	75 930	15 818	16 497
Kundfordringar	3	19	2 965
Fordringar koncernföretag	41 200	40 996	39 083
Övriga fordringar	4 396	788	5 145
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	272	336	362
Likvida medel	12 155	10 645	12 658
Summa omsättningstillgångar	58 026	52 784	60 213
SUMMA TILLGÅNGAR	133 956	68 602	76 710
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Aktiekapital	2 900	2 785	2 785
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	88 005	36 109	36 967
Balanserat resultat	26 875	-13 086	-13 086
Periodens resultat	182	39 990	39 961
Summa eget kapital	117 962	65 798	66 627
Övriga långfristiga skulder	6 809	-	-
Summa långfristiga skulder	6 809	-	-
Leverantörsskulder	345	276	1 614
Skulder till koncernföretag	-	100	-
Övriga skulder	1 119	1 172	1 212
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	7 721	1 256	7 257
Summa kortfristiga skulder	9 185	2 804	10 083
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	133 956	68 602	76 710

STÄLLDA SÄKERHETER OCH ANSVARSFÖRBINDELSER, KONCERNEN

TSEK	2014-09-30	2013-09-30	2014-06-30
Ställda säkerheter	1 060	1 060	1 060
Ansvarsförbindelser	-	-	-