

STARBREEZE

ENTERTAINMENT

Q4

Bokslutskommuniké

Januari - December 2024



Fjärde kvartalet 2024

- Nettoomsättningen uppgick till 46,4 MSEK (69,2). PAYDAY 2 stod för 10,3 MSEK (18,3). PAYDAY 3 stod för 14,7 MSEK (36,2). Tredjepartsförläggning stod för 15,4 MSEK (14,1). Work-for-hire stod för 5,0 MSEK (0)
- EBITDA* uppgick till 19,7 MSEK (-20,6).
- Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till -0,3 MSEK (62,7).
- Av- och nedskrivningar uppgick till 71,6 MSEK (74,4).
- Resultat före skatt uppgick till -49,0 MSEK (-91,5).
- Resultat per aktie, före och efter utspädning, uppgick till -0,03 SEK (-0,06).

Helåret 2024

- Nettoomsättningen uppgick till 185,9 MSEK (633,5). PAYDAY 2 stod för 41,8 MSEK (139,1). PAYDAY 3 stod för 82,9 MSEK (477,0). Tredjepartsförläggning stod för 47,7 MSEK (14,9). Work-for-hire stod för 6,3 MSEK (0)
- EBITDA* uppgick till 97,6 MSEK (439,3), inklusive jämförelsestörande poster om 18,8 MSEK.
- Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 64,9 MSEK (114,6).
- Av- och nedskrivningar uppgick till 298,8 MSEK (249,0).
- Resultat före skatt uppgick till -199,1 MSEK (207,7).
- Resultat per aktie, före och efter utspädning, uppgick till -0,13 SEK (0,19).
- Likvida medel uppgick till 191,9 MSEK (347,8).
- Styrelsen föreslår, i linje med bolagets utdelningspolicy, att ingen utdelning lämnas för räkenskapsåret 2024.

Väsentliga händelser under kvartalet

- Den 14 oktober tillkännagavs att Roboquest kommer till PlayStation® 4 och 5 under första halvan av 2025. [Läs mer här](#).
- Den 30 oktober släpptes del två av 'Anniversary Update' till PAYDAY® 3 med server browser, VoIP, uppdaterat UI och mer. En 'Year 1 Edition' med allt innehåll från det första året lanserades samtidigt. [Läs mer här](#).
- Den 27 november firades Roboquest årsdag med "The Endless Update", en ny stor uppdatering till succéspelet. [Läs mer här](#).
- Den 5 december tillkännagavs ett work-for-hire-avtal med sydkoreanska KRAFTON, Inc för att ta PAYDAY®-upplevelsen till spelet 'PUBG: Battlegorunds'. [Läs mer här](#).
- Den 10 december släpptes en ny gratis heist till PAYDAY® 3 - 'First World Bank'. [Läs mer här](#).
- Den 12 december relanserades Roblox-spelet 'Notoriety' som en officiellt licensierad PAYDAY®-upplevelse. [Läs mer här](#).

RESULTAT/NYCKELTAL	2024	2023	2024	2023
TSEK	Q4	Q4	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	46 350	69 219	185 851	633 510
EBITDA*	19 670	-20 639	97 644	439 340
Resultat före skatt	-49 039	-91 522	-199 107	207 656
Resultat per aktie	-0,03	-0,06	-0,13	0,19
Kassaflöde från verksamheten	-303	62 668	64 870	114 575
Nettoomsättning per anställd	245	353	983	3 443

*För definition av nyckeltal, se sid 24

Innehållsförteckning

- 01 VD-kommentar
- 02 Omsättning och resultat
- 03 Övrig finansiell information
- 04 Finansiella rapporter
- 05 Övrig information

VD-kommentar

Ett mer mångsidigt Starbreeze

Under det fjärde kvartalet fortsatte vi arbetet med att utveckla och förstärka de viktigaste varumärken vi arbetar med. PAYDAY är och förblir grunden i vår strategi, verksamhet samt vår viktigaste tillgång. Tillsammans med vårt Dungeons & Dragons®-projekt 'Baxter', tredjepartspublicering samt vår licens- och franchiseverksamhet fortsätter vi leverera vår strategi; att diversifiera vår verksamhet, utnyttja resurser optimalt, få utväxling på styrkan i vårt eget varumärke och inte minst för att bredda vår målgrupp och öka vår räckvidd.

Under kvartalet offentliggjorde vi vårt samarbete med KRAFTON, Inc. för att ta PAYDAY till den mångåriga succén 'PUBG: Battlegrounds' ("PUBG") genom ett work-for-hire-avtal. Vi lanserade också nytt innehåll till PAYDAY 3, meddelade att vår förläggningssuccé Roboquest kommer till PlayStation®4 och 5 under det första halvåret samt relanserade Roblox-spelet 'Notoriety' som en officiellt licensierad PAYDAY-upplevelse.

RESULTAT & FINANSIELL STÄLLNING

Under det fjärde kvartalet genererade vi intäkter från ett flertal källor; försäljning av PAYDAY 3 och tillhörande innehållspaket, en fortsatt stabil efterfrågan på PAYDAY 2, tredjepartsförläggning där Roboquest fortlöpande bidrar starkt till omsättningen samt de första intäkterna från vårt work-for-hire-projekt. Projektet startade upp i mindre skala för att växa till full produktion i första kvartalet 2025. Jämfört med samma kvartal föregående år har vi en mer balanserad och bredare intäktsmix, vilket sänker vår riskprofil och bidrar till en stabilare grund för tillväxt framöver.

PAYDAY

PAYDAY 3

Nära årsdagen för PAYDAY 3s lansering släpptes en större uppdatering med ny och efterfrågad funktionalitet, däribland server browser, VoIP och ett nytt

användargränssnitt. I december följdes det av ytterligare en heist till alla spelare, denna gång PAYDAY-klassikern 'First World Bank'. I skrivande stund är PAYDAY 3 ett av månadens spel på PlayStation®Plus, vilket innebär att det under februari finns tillgängligt för alla med Plus-abonnemang att ladda ner och spela spelet. Samarbetet med PlayStation kommer bidra positivt till PAYDAYs omsättning i det första kvartalet 2025, men mest av allt är det en otroligt möjliggöring att låta miljontals människor prova PAYDAY 3 som det är idag, efter 1,5 år av hårt arbete för att förbättra spelet både funktions- och innehållsmässigt.

SAMARBETEN OCH VARUMÄRKESUTVIDGNING

PAYDAY som varumärke har under kvartalet stärkt sin närvaro och tagit synlighet i andra kanaler och gjort steg mot nya spelmiljöer. Genom ett work-for-hire-avtal för att ta PAYDAY till PUBG har vi en unik möjlighet att introducera PAYDAY som varumärke och upplevelse för en bredare global



publik. PUBG är ett av få "evergreen" – ständigt populära – spelplattformar i världen, och att få möjligheten att skapa något som attraherar både PAYDAY- och PUBG-fans är en otroligt inspirerande möjlighet.

Under kvartalet återlanserades det populära Roblox-spelet 'Notoriety' under officiell PAYDAY-flagg. Spelet har arbetat upp en stor publik under många år, och utvecklaren Evan Pickett på Moonstone Games har gjort ett fantastiskt jobb med att översätta PAYDAYs själ till en helt ny plattform. Genom vår närvaro på en av världens största spelplattformar når vi också en helt ny, och yngre, publik som skolas in i PAYDAY-upplevelsen. Vår filosofi är att fortsätta öka varumärkets räckvidd och relevans genom samarbeten och kreativa partnerskap i kombination med våra egna titlar.

PROJEKT BAXTER – DUNGEONS & DRAGONS®

Under kvartalet gjordes stora framsteg med Projekt Baxter och teamet har löpande speltest för att finjustera och iterera på spelupplevelsen – allt för att skapa både en unik upplevelse inom Dungeons & Dragons® och en kooperativ upplevelse som sätter spelarnas val i centrum. Vi har under och efter kvartalet löpande fördjupade samtal och speltester med potentiella samarbetspartners för att maximera projektets

kommersiella möjligheter, och responsen har varit positiv.

TREDJEPARTSFÖRLÄGGNING

Tredjepartsförläggning är en viktig del i vår strategi för att sprida risk och nyttja vår kompetens som både utvecklare och förläggare. Roboquest fortsätter att stå i centrum för denna satsning, där vi förbereder för lansering på PlayStation®4 och 5 under första halvåret 2025. Spelet har fortsatt få ett mycket gott mottagande på Steam och Xbox, och vi är övertygade om att närvaro på Sonys plattformar innebär en stor försäljningspotential.

Vi för fortsatt samtal med utvecklare av potentiella nya tredjepartsprojekt. Fokus är att hitta titlar med tydlig kommersiell potential som är långt gångna, eller färdigutvecklade, som projekt. Efter kvartalets utgång adderade vi 'Unseen' av svenska utvecklaren The Gang till vår portfölj av tredjepartsspel.

ORGANISATION

Vår organisation fortsätter att utvecklas och förändras i takt med våra projekt. Även framåt anställer vi specifik kompetens för våra projekt. Samtidigt är vi, liksom många av våra branschkollegor, tvungna att anpassa organisationen efter verkligheten på marknaden och säkerställa att varje krona spenderas på rätt sak – spelutveckling. Nettoförändringen av antalet anställda är hittills ensiffrig,

men vi har valt att dra ner ambitionen för egen marknadsföringsavdelning samt genomfört kompetensskifte i vissa roller för att stärka utvecklingsorganisationen. Under första kvartalet 2025 kommer vi flytta huvudkontoret i Stockholm till nya lokaler som är bättre anpassade för vår verksamhet och ger en fantastisk möjlighet till att stärka vår kultur och vårt samarbete internt. I slutet av kvartalet uppgick antalet anställda till 189.

AVSLUTANDE ORD

2024 har varit ett intensivt men på många sätt också framgångsrikt år för Starbreeze. Vi har fortsatt stärka PAYDAY-varumärket genom samarbeten och förbättringar, samtidigt som vi gjort stora framsteg med Projekt Baxter och etablerat en stark grund för vår tredjepartsförläggning.

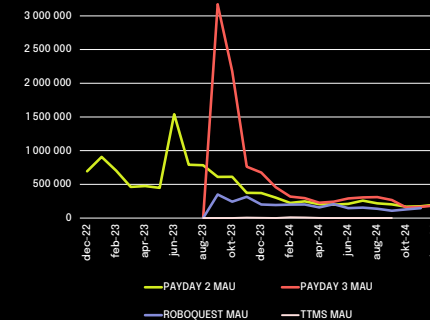
Med en balanserad riskprofil, stark kassa och flera pågående projekt som närmar sig viktiga milstolpar, ser vi fram emot 2025. Vår vision att vara en ledande multitelstudio är mer realistisk än någonsin, och vi står väl rustade för att fortsätta bygga värde för våra spelare och ägare.

MATS JUHL, tf VD

Aggregerat antal månatliga unika spelare (MAU) för Starbreeze spel

546 569

i december 2024



Källa: Speldata via Starbreeze telemetri

Väsentliga händelser under kvartalet

Roboquest kommer till PlayStation® H1 2025

Den 14 oktober tillkännagavs att Roboquest kommer till PlayStation® 4 och 5 under första halvan av 2025. [Läs mer här.](#)

Nytt gratisinnehåll lanserat för PAYDAY® 3

Den 30 oktober släpptes del två av 'Anniversary Update' till PAYDAY™ 3 med server browser, VoIP, uppdaterat UI och mer. En 'Year 1 Edition' med allt innehåll från det första året lanserades samtidigt. Läs mer här.

Roboquest firade 1 år med "The Endless Update"

Den 27 november firades Roboquest årsdag med "The Endless Update", en ny stor uppdatering till succéspelet. [Läs mer här.](#)

Strategiskt partnerskap med KRAFTON, Inc.

Den 5 december tillkännagavs ett work-for-hire-avtal med sydkoreanska KRAFTON, Inc för att ta PAYDAY-upplevelsen till KRAFTONs spel 'PUBG: Battlegrounds'. [Läs mer här.](#)

Nytt gratisinnehåll lanserat för PAYDAY√ 3

Den 10 december släpptes en ny gratis heist till PAYDAY 3 - 'First World Bank'. [Läs mer här.](#)

'Notoriety' återlanserat som officiellt licensierad PAYDAY®-upplevelse

Den 12 december relanserades Roblox-spelet 'Notoriety' som en officiellt licensierad PAYDAY®-upplevelse. [Läs mer här.](#)

Väsentliga händelser efter periodens utgång

PAYDAY® 3 är månadsspel på PlayStation® Plus i februari, och återkomst av en favoritkaraktär

Den 30 januari tillkännagavs att PAYDAY 3 är månadsspel på PlayStation® Plus och att spelet också får sin första betalda karaktär när fanfavoriten Jacket återvände till spelet. [Läs mer här.](#)





Omsättning och resultat

02

Omsättning och resultat

För omsättning och resultat avser jämförelseperioden motsvarande period föregående år.

Fjärde kvartalet 2024

Omsättning

Nettoomsättningen för kvartalet uppgick till 46,4 MSEK (69,2). I jämförelseperioden ingår intäkter hänförliga lanseringen av PAYDAY 3. Spelförsäljning uppgick till 25,1 MSEK (54,4), Tredjepartsförläggning till 15,4 MSEK (14,1) och Licensaffärer till 0,9 MSEK (0,5). Övriga intäkter uppgick till 5,0 MSEK (0,1) och avser work-for-hire.

Starbreeze redovisade omsättning hänförligt till PAYDAY 3 uppgick till 14,7 MSEK (36,2). All intäkt är hänförlig till plattformarna Steam, Xbox Game Pass, Xbox X|S, Playstation 5 samt Epic Games Store. Försäljningen består av basspelet i olika utgåvor och licensversioner samt försäljning av DLC.

PAYDAY 2s försäljning uppgick till 10,3 MSEK (18,3) och är hänförlig försäljning via Steam, Epic Games Store och konsolplattformar.

Kostnader

Direkta kostnader uppgick till 80,4 MSEK (111,3) och består av kostnader kopplade till spelproduktion och spelutveckling. I direkta kostnader ingår avskrivningar av immateriella tillgångar om 65,4 MSEK (68,5),

serverkostnader om 1,5 MSEK (19,8) samt intäktsdelning kopplat till tredjepartsförläggning om 7,6 MSEK (7,1).

Aktiverade utvecklingsutgifter har minskat de direkta kostnaderna med 46,8 MSEK (37,8) och avser spelen PAYDAY 3, Baxter samt utveckling av nya IP:n.

Försäljnings- och marknadsföringskostnader uppgick till 6,7 MSEK (15,3) och avser marknadsaktiviteter och personalkostnader. Minskningen är främst hänförlig till lägre marknadsföringskostnader.

Administrationskostnader uppgick under kvartalet till 9,8 MSEK (22,3) och avser bland annat kostnader relaterade till kontor, lön till personal som inte jobbar inom spelproduktion eller marknadsföring samt övriga externa kostnader. Kostnadsminskningen förklaras huvudsakligen av lägre personalrelaterade jämfört med motsvarande period föregående år.

I administrationskostnaderna ingår avskrivningar om 6,2 MSEK (4,0). Aktiverade utvecklingsutgifter minskade administrationskostnaderna med 11,2 MSEK (9,9) och avser spelen PAYDAY 3, Baxter samt övriga IP:n.

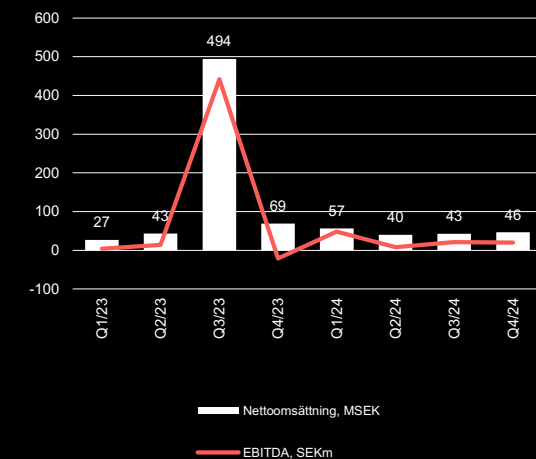
Övriga intäkter uppgick till 5,0 MSEK (2,5). Posten består av valutakurseffekter avseende omvärdering av tillgångar och skulder i utländsk valuta 4,9 MSEK (-17,8).

Övriga kostnader uppgick till 6,4 MSEK (17,8) och avser reaförlust kopplat till likvidation av dotterbolag i

Omsättning och resultat

TSEK	2024 Q4	2023 Q4	2024 JAN-DEC	2023 JAN-DEC
Nettoomsättning	46 350	69 219	185 851	633 510
EBITDA *	19 670	-20 639	97 644	439 340
Resultat före skatt	-49 039	-91 522	-199 107	207 656
Periodens resultat	-49 172	-91 747	-199 287	207 632
Resultat per aktie, SEK	-0,03	-0,06	-0,13	0,19
Omsättningsstillväxt, %	-33,0	105,8	-70,7	396,5
EBITDA-marginal, %	42,4	-29,8	52,5	69,4

* För definition av nyckeltalen se sid 24.



Luxemburg och USA. Föregående år bestod posten av valutakurseffekter.

Resultat

Rörelseresultatet före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till 19,7 MSEK (-20,6).

Finansnetto

Finansnettot uppgick till 2,9 MSEK (3,5). Under kvartalet har bolaget skrivit ner sin leasingskuld samt anläggningstillgång kopplat till kontoret i Stockholm, på grund av uppsagt avtal. Detta i enlighet med IFRS 16. Resultateffekten uppgår till 1,8 MSEK (0).

Bolaget erhållit intäktsränta om 2,8 MSEK (3,1) kopplat till behållning på bank.

Under kvartalet belastades finansnettot av räntekostnad på leasingskuld med -1,7 MSEK (-0,1).

Resultat före skatt och kvartalets resultat

Resultat före skatt uppgick till -49,0 MSEK (-91,5).

Resultat uppgick till -49,2 MSEK (-91,7).

Resultat per aktie, före och efter utspädning, uppgick till -0,03 SEK (-0,06).

Helåret 2024

Omsättning

Nettoomsättningen för helåret 2024 uppgick till 185,9 MSEK (633,5). I jämförelseperioden ingår intäkter hänförliga lanseringen av PAYDAY 3. Spelförsäljning uppgick till 125,7 MSEK (616,7), Tredjepartsförläggning till 47,7 MSEK (14,9) och Licensaffärer till 1,7 MSEK (1,7). Övriga intäkter uppgick till 10,7 MSEK (0,1) och avser försäljning av Cinemaware-katalogen samt work-for-hire.

Starbreeze redovisade omsättning hänförligt till PAYDAY 3 uppgick till 82,9 MSEK (477,0). All intäkt är hänförlig plattformarna Steam, Xbox Game Pass, Xbox X|S, Playstation 5 samt Epic Games Store. Försäljningen består av baspelet i olika utgåvor och licensversioner samt försäljning av DLC.

PAYDAY 2s försäljning uppgick till 41,8 MSEK (139,1) och är hänförlig försäljning via Steam, Epic Games Store och konsolplattformar.

Kostnader

Direkta kostnader uppgick till 330,3 MSEK (309,3) och består av kostnader kopplade till spelproduktion och spelutveckling. I direkta kostnader ingår avskrivningar av immateriella tillgångar om 277,7 MSEK (231,6), serverkostnader om 15,9 MSEK (41,5) samt intäktsdelning kopplat till tredjepartsförläggning om 25,5 MSEK (10,8).

Aktiverade utvecklingsutgifter har minskat de direkta kostnaderna med 185,2 MSEK (143,7) och avser spelen PAYDAY 3, Baxter samt utveckling av nya IP:n.

Försäljnings- och marknadsföringskostnader uppgick till 30,2 MSEK (46,8) och avser marknadsaktiviteter och personalkostnader. I Q4 2024 är kostnaderna för marknadsföring lägre än i jämförelseperioden.

Administrationskostnader uppgick under perioden till 29,0 MSEK (79,4). Justerat för jämförelsestörande poster om 22,3 MSEK uppgick kostnaderna till 51,3 MSEK. Utöver de jämförelsestörande posterna är kostnaderna relaterade till kostnader för kontor, lön till personal som inte jobbar inom spelproduktion eller marknadsföring samt övriga externa kostnader.

De jämförelsestörande posterna om 22,3 MSEK, är hänförliga återläggning av tidigare kostnadsförda personalkostnader avseende bolagets långsiktiga incitamentsprogram kopplat till lanseringen av PAYDAY 3

Specifikation av finansnetto

TSEK	2024 Q4	2023 Q4	2024 JAN-DEC	2023 JAN-DEC
Ränta på konvertibellån	-	-	-	5 803
Nedskrivning StarVR Corp.	-	-	-410	-
Resultatandel från StarVR Corp.	-	-89	1 358	-64
Nedskrivning finansiell anläggningstillgång	1 752	-	-509	-
Implicit ränta	-	-	-	7 130
Ränta bank	2 828	3 098	5 654	3 098
Ränta på Leasingskuld	-1 651	-56	-4 013	-359
Orealiserad värdeförändring på derivat	-	877	-	2 102
Övriga poster	-5	-341	-33	-356
Summa	2 923	3 490	2 047	17 353

samt omstruktureringskostnader hänförliga till personalförändringar.

I administrationskostnaderna ingår avskrivningar om 21,0 MSEK (15,6). Aktiverade utvecklingsutgifter minskade administrationskostnaderna med 38,5 MSEK (36,8) och avser spelen PAYDAY 3, Baxter samt övriga IP:n.

Övriga intäkter uppgick till 8,8 MSEK (13,7). Posten består av valutakurseffekter avseende omvärdering av tillgångar och skulder i utländsk valuta 9,8 MSEK (-21,4).

Övriga kostnader uppgick till 6,4 MSEK (-21,4) och avser reaförlust kopplat till likvidation av dotterbolag i Luxemburg och USA. Föregående år bestod posten av valutakurseffekter.

Resultat

Rörelseresultatet före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till 97,6 MSEK (439,3). I jämförelseperioden påverkades resultatet kraftigt av lanseringen av PAYDAY 3.

Finansnetto

Finansnettot uppgick till 2,0 MSEK (17,4). Under perioden har bolaget erhållit intäktsränta om 5,7 MSEK (3,1) kopplat till behållning på bank. Under perioden har bolaget avvecklat sin andel av joint venture StarVR vilket fick en negativ effekt om -0,4 MSEK samt nedskrivning av finansiella anläggningstillgångar om -2,3 MSEK. Under perioden har bolaget skrivit ner sin leasingskuld samt anläggningstillgång kopplat till kontoret i Stockholm, på grund av uppsagt avtal. Detta i enlighet med IFRS 16. Resultateffekten uppgår till 1,8 MSEK (0).

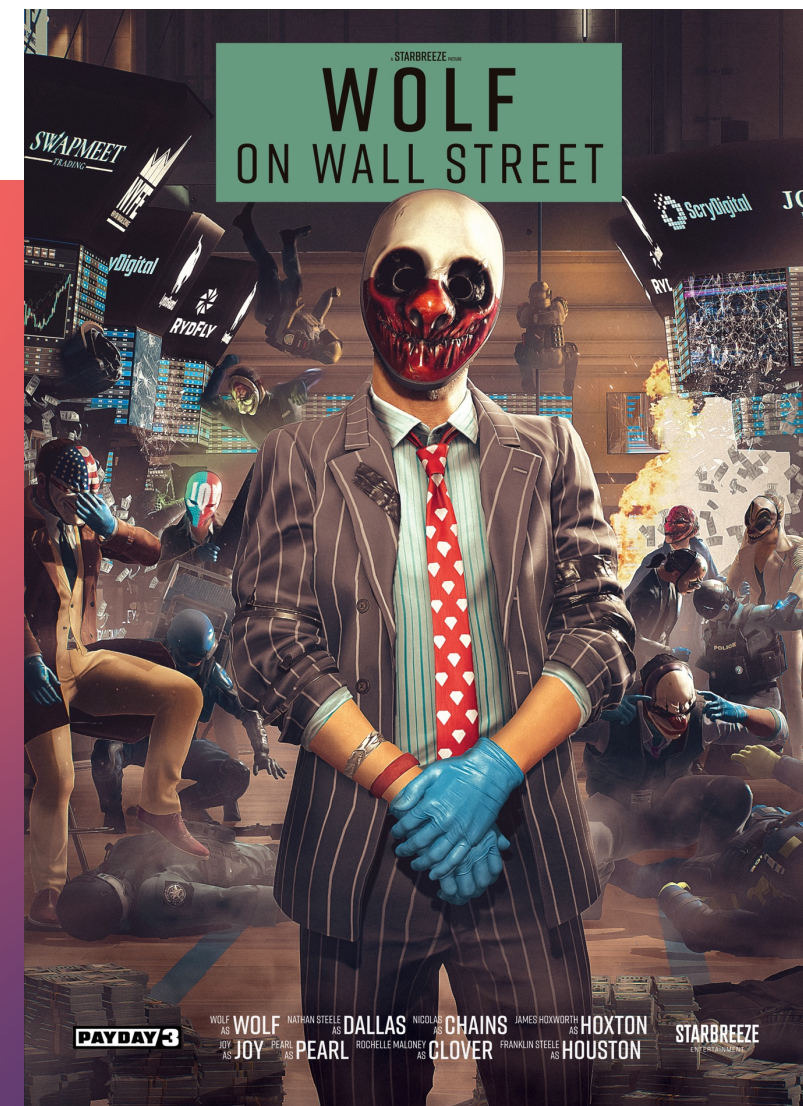
Under perioden belastades finansnettot av räntekostnad på leasingskuld med -4,0 MSEK (-0,4).

Resultat före skatt och periodens resultat

Resultat före skatt uppgick till -199,1 MSEK (207,7).

Resultat uppgick till -199,3 MSEK (207,6).

Resultat per aktie, före och efter utspädning, uppgick till -0,13 SEK (0,19).





Övrig finansiell
information

Övrig finansiell information

För finansiell information avser jämförelseperioden motsvarande period föregående år.

Fjärde kvartalet 2024

Kassaflöde

Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapital uppgick till 14,4 MSEK (-23,4) där rörelseresultatet uppgick till -52,0 MSEK (-95,0) och justering för poster som ej ingår i kassaflödet uppgick till 62,1 MSEK (68,4). Justering för poster som ej ingår i kassaflödet består av avskrivningar på tillgångar om 71,6 MSEK (74,4) och valutakurseffekter om -5,6 MSEK (5,8). I posten ingår även den reglering som gjorts avseende tidigare erhållen finansiering för spelutveckling från Plaion om -14,7 MSEK (-12,5). Regleringen av skulden genomfördes i samband med lansering av DLC då tidigare erhållen spelfinansiering avseende utveckling intäktsförs utan kassaflödespåverkan. Spelfinansiering erhålls löpande under utvecklingen av PAYDAY 3 vilket innebär att kassaflödeseffekten redan infallit. Under perioden har likvidation av våra dotterbolag i Luxemburg och USA gjort vilket genererat i en ej kassaflödespåverkande post om 6,4 MSEK.

Kassaflöde från den löpande verksamheten efter förändringar i rörelsekapital uppgick till -0,3 MSEK (62,7).

Kassaflöde från investeringsverksamheten uppgick till -65,5 MSEK (-53,5) varav investeringar i egen spelutveckling uppgick till -58,9 MSEK (-41,1). Investeringar i förlagsprojekt uppgick till -4,3 MSEK (-0,1) och andra immateriella tillgångar, vilket avser licensavgift kopplat till Projekt Baxter om 0 MSEK (-11,1). Denna licensavgift avräknas mot framtida licensavgifter efter lansering av spelet.

Kassaflöde från finansieringsverksamheten uppgick till 8,4 MSEK (25,8) vilket är ett resultat av erhållen spelfinansiering kopplat till DLC utveckling av PAYDAY 3 om 16,7 MSEK (30,0). Utestående kundfordringar kopplat till PAYDAY 3 uppgår till 19,3 MSEK. Leasingutgifter uppgår till -8,3 MSEK (-3,8).

Kvartalets totala kassaflöde var -57,4 MSEK (35,0). Likvida medel vid kvartalets slut uppgick till 191,9 MSEK (347,8).

Investeringar

Under perioden uppgick koncernens investeringar i materiella anläggningstillgångar till -2,3 MSEK (-1,1). Investeringar i egen spel- och teknikutveckling uppgick till -58,9 MSEK (-41,1).

Likvida medel per 31 december 2024

191,9 MSEK

Helåret 2024

Kassaflöde

Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapital uppgick till 40,5 MSEK (190,0) där rörelseresultatet uppgick till -201,2 MSEK (190,3) och justering för poster som ej ingår i kassaflödet uppgick till 235,8 MSEK (-2,5). Justering för poster som ej ingår i kassaflödet består av avskrivningar på tillgångar om 298,9 MSEK (249,0) och valutakurseffekter om -9,7 MSEK (5,9). I posten ingår även den reglering som gjorts avseende tidigare erhållen finansiering för spelutveckling från Plaion om -59,6 MSEK (-259,6). Regleringen av skulden genomfördes i samband med lansering av DLC då tidigare erhållen spelfinansiering avseende utveckling intäktsförs utan kassaflödespåverkan. Spelfinansiering erhålls löpande under utvecklingen av PAYDAY 3 vilket innebär att kassaflödeseffekten redan infallit.

Kassaflöde från den löpande verksamheten efter förändringar i rörelsekapital uppgick till 64,9 MSEK (114,6). Rörelsekapitalet påverkas positivt av reglerad fordran kopplad till PAYDAY 3.

Kassaflöde från investeringsverksamheten uppgick till -245,5 MSEK (-202,4) varav investeringar i egen spelutveckling uppgick till -227,6 MSEK (-173,9). Investering i förlagsprojekt har gjorts till ett belopp om -8,8 MSEK (-13,9) samt övriga immateriella tillgång om -10,7 MSEK (-11,1).

Kassaflöde från finansieringsverksamheten uppgick till 24,5 MSEK (327,4) vilket är ett resultat av erhållen spelfinansiering kopplat till DLC-utveckling av PAYDAY 3 om 47,9 MSEK (77,9). Utestående kundfordringar kopplat till PAYDAY 3 uppgår till 19,3 MSEK. Leasingutgifter uppgår till -23,4 MSEK (-15,3).

Periodens totala kassaflöde var -156,1 MSEK (239,6). Likvida medel vid årets slut uppgick till 191,9 MSEK (347,8).

Investeringar

Under perioden uppgick koncernens investeringar i materiella anläggningstillgångar till -5,9 MSEK (-3,5). Investeringar i egen spel- och teknikutveckling uppgick till -227,6 MSEK (-173,9).



Finansiell ställning

Anläggningstillgångar

Licenstagstillgångar uppgår till 21,8 MSEK (11,1) och består av rättighet att nyttja IP-rättigheter.

Immateriella anläggningstillgångar, som främst består av IP-rättigheter, uppgick till 115,7 MSEK (141,9).

Balanserade utgifter för egen spel- och teknikutveckling uppgick till 342,9 MSEK (312,0).

Investeringar i förlagsprojekt uppgick till 10,4 MSEK (6,8).

Av- och nedskrivningar avseende immateriella tillgångar uppgick till 278,0 MSEK (233,6) under perioden. Ökningen är relaterad till avskrivning av PAYDAY 3.

Omsättningstillgångar

Kundfordringar och övriga fordringar uppgick till 43,1 MSEK (164,2) varav kundfordran avseende PAYDAY 3 uppgick till 19,3 MSEK. Starbreeze erhåller likvid först efter det att Plaion erhållit likvid och Starbreeze ställt ut en faktura på den andel som Starbreeze har rätt till enligt avtal.

Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter uppgick vid periodens utgång till 74,1 MSEK (62,0) varav 13,3 MSEK (17,1) avser fordran för försäljning av PAYDAY 2 samt PAYDAY 3.

Likvida medel uppgick till 191,9 MSEK (347,8).

Eget kapital

På balansdagen uppgick koncernens egna kapital till 705,4 MSEK (894,7).

Långfristiga skulder

Långfristiga skulder uppgick till 2,5 MSEK (2,0). Långfristig del av leasingkulld uppgick till 0 MSEK (0,2). Under perioden har bolaget skrivit ner sin leasingkulld och anläggningstillgång kopplat till kontoret i

Stockholm på grund av uppsägning av kontrakt. Nytt kontor erhålls under 2025 och finns ej upptaget i böckerna i enlighet med IFRS16. Uppskjuten skatteskuld uppgick till 2,0 MSEK (1,3).

Kortfristiga skulder

Kortfristiga skulder uppgick totalt till 122,2 MSEK (214,8). Leverantörsskulder och övriga skulder uppgick vid periodens utgång till 68,8 MSEK (100,2). Kortfristig skuld för leasingkontrakt uppgick till 17,7 MSEK (6,5) och avser leasingkostnader för kvarvarande period för nuvarande kontor i Stockholm. Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter uppgick vid periodens slut till 35,7 MSEK (108,1).

Aktiekapital

Aktiekapitalet uppgick vid periodens utgång till 29 535 241 (29 535 241) fördelat på 1 476 762 040 aktier (1 476 762 040), varav 142 303 908 A-aktier (149 372 353) och 1 334 458 132 B-aktier (1 327 389 687).

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.

De största riskerna och osäkerhetsfaktorerna är låga intäkter vid lansering av spel och projektförsejningar, vilket kan leda till finansiella risker såsom bland annat lägre kassagenerering och nedskrivningar av tillgångar. Dessa och övriga risker såsom upphovsrättsintrång, förlust av nyckelpersoner och valutakursförändringar beskrivs i Starbreeze årsredovisning 2023 i förvaltningsberättelsen på sidan 41-42 och i not 3 samt prospekt avseende företrädesemission 2023 sidan 11-21. Vidare baseras värdet på vissa tillgångar och skulder

Fördelning, anställda

	2024	2023
	Q4	Q4
Anställda	189	196
Män	149	161
Kvinnor	40	35

Antal anställda

189

utifrån ett förväntat utfall vilket medför att dessa poster löpande ska omvärderas och således kan påverka framtida resultat.

Den kortsiktiga resultatpåverkan från valutakursförändringar kan vara positiv eller negativ, beroende på den aktuella valutaexponeringen från kundfordringar, bankmedel och andra tillgångar samt skulder i utländsk valuta. På lång sikt leder dock en sjunkande amerikansk dollarkurs till att vinstmarginalen påverkas negativt. Då koncernen har utländska dotterbolag finns även en omräkningsexponering.

Moderbolaget

Koncernens verksamhet har under kvartalet bedrivits i moderbolaget Starbreeze AB (publ), dotterbolagen Starbreeze Production AB, Starbreeze Studios AB, Starbreeze Publishing AB, New Starbreeze Publishing PD IP AB, Starbreeze VR AB, Starbreeze Barcelona SL, Starbreeze Paris SAS, New Starbreeze Studios AB, New Starbreeze Publishing AB, Enterspace AB, Starbreeze IP AB och Starbreeze Studios UK Ltd. Under året har följande dotterbolag likviderats Starbreeze USA Inc, Starbreeze LA Inc, Starbreeze IP LUX, Starbreeze IP LUX II Sarl.

Moderbolagets nettoomsättning under kvartalet uppgick till 5,2 MSEK (8,3) och för helåret till 17,2 MSEK (32,4). Omsättningen avser framför allt allokering av management fee.

Resultat före och efter skatt var för kvartalet -170,3 MSEK (-580,0) och för helåret -180,8 MSEK (-597,6).

Vid årets slut uppgick likvida medel till 106,6 MSEK (161,8) och moderbolagets egna kapital var 556,0 MSEK (736,8).

Transaktioner med närstående

Utöver löner och ersättningar samt koncerninterna transaktioner har inga närståendetransaktioner förekommit under perioden.

Revisorns granskning

Denna delårsrapport har inte granskats av bolagets revisorer.



Styrelsen och verkställande direktören försäkrar att denna bokslutskommuniké ger en rättvisande bild av koncernens och moderbolagets verksamhet, finansiella

ställning och resultat av verksamheten och beskriver de betydande risker och osäkerhetsfaktorer som koncernen och moderbolaget står inför.

Stockholm, den 18 februari 2025

Jürgen Goeldner
Styrelseordförande

Anna Lagerborg
Styrelseledamot

Thomas Lindgren
Styrelseledamot

Christine Rankin
Styrelseledamot

Jon Gillard
Styrelseledamot

Mats Juhl
Tf Verkställande direktör





Finansiella rapporter

04

Rapport över totalresultat, koncernen

TSEK	NOT	2024 Q4	2023 Q4	2024 JAN-DEC	2023 JAN-DEC
Nettoomsättning	3	46 350	69 219	185 851	633 510
Direkta kostnader	4	-80 426	-111 321	-330 288	-309 271
Bruttoresultat		-34 076	-42 102	-144 437	324 239
Försäljnings- och marknadsföringskostnader	4	-6 661	-15 346	-30 166	-46 824
Administrationskostnader	4	-9 836	-22 309	-28 971	-79 406
Övriga intäkter		4 987	2 526	8 796	13 707
Övriga kostnader		-6 376	-17 781	-6 376	-21 413
Rörelseresultat		-51 962	-95 012	-201 154	190 303
Finansiella intäkter		4 579	3 062	7 406	3 098
Finansiella kostnader		-1 656	517	-6 717	14 319
Andel av resultat från innehav redovisade enligt kapitalandelsmetoden		-	-89	1 358	-64
Resultat före skatt		-49 039	-91 522	-199 107	207 656
Inkomstskatt		-133	-225	-180	-24
Periodens resultat		-49 172	-91 747	-199 287	207 632
Övrigt totalresultat som senare kan omklassificeras till resultaträkningen					
Omräkningsdifferenser		13 719	3 389	10 078	940
Summa totalresultat för perioden		-35 453	-88 358	-189 209	208 572
Summa totalresultat för perioden hänförligt till: Till moderföretagets aktieägare		-35 453	-88 358	-189 209	208 572
Resultat per aktie hänförligt till moderföretagets aktieägare under perioden (SEK):					
- före utspädning		-0,03	-0,06	-0,13	0,19
- efter utspädning		-0,03	-0,06	-0,13	0,19

Rapport över finansiell ställning, koncernen

TSEK	NOT	2024-12-31	2023-12-31
TILLGÅNGAR			
<i>Immateriella tillgångar</i>			
Licenser		21 845	11 121
Övriga immateriella anläggningstillgångar		115 734	188 518
Balanserade utgifter för egen spel- och teknikutveckling		342 886	311 976
Investeringar i förlagsprojekt		10 364	6 758
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Finansiella anläggningstillgångar		4 275	7 253
Andelar i joint venture		-	1 238
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
IT-utrustning och övriga inventarier		8 276	4 428
Nyttjanderätter byggnader		17 652	6 164
Summa anläggningstillgångar		521 032	537 456
<i>Omsättningstillgångar</i>			
Kundfordringar och övriga fordringar		43 118	164 244
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		74 076	62 041
Likvida medel		191 906	347 752
Summa omsättningstillgångar		309 100	574 037
SUMMA TILLGÅNGAR		830 132	1 111 493

Rapport över finansiell ställning, koncernen (forts.)

TSEK	NOT	2024-12-31	2023-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
<i>Eget kapital som kan hänföras till moderföretagets aktieägare</i>			
Aktiekapital		29 535	29 535
Övrigt tillskjutet kapital		2 593 362	2 593 362
Reserver		24 228	14 150
Balanserat resultat inklusive periodens resultat		-1 941 682	-1 742 395
Summa eget kapital		705 443	894 652
<i>Långfristiga skulder</i>			
Uppskjuten skatteskuld		2 010	1 345
Långfristig leasingskuld		-	158
Övriga långfristiga skulder		519	489
Summa långfristiga skulder		2 529	1 992
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Kortfristiga skulder, konvertibel och tillhörande lån			
Leverantörsskulder och övriga skulder		68 762	100 202
Kortfristig leasingskuld		17 697	6 534
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		35 701	108 113
Summa kortfristiga skulder		122 160	214 849
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		830 132	1 111 493

Koncernens rapport över förändringar i eget kapital

TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Ingående balans per 1 januari 2024	29 535	2 593 362	14 150	-1 742 395	894 652
Periodens resultat	-	-	-	-199 287	-199 287
<i>Övrigt totalresultat för perioden</i>					
Omräkningsdifferenser	-	-	10 078	-	10 078
Summa totalresultat	-	-	10 078	-199 287	-189 209
Utgående balans per 31 december 2024	29 535	2 593 362	24 228	-1 941 682	705 443
Ingående balans per 1 januari 2023	14 492	1 979 111	13 210	-1 950 027	56 786
Periodens resultat	-	-	-	207 632	207 632
<i>Övrigt totalresultat för perioden</i>					
Omräkningsdifferenser	-	-	940	-	940
Summa totalresultat	-	-	940	207 632	208 572
Konvertering av konvertibelt lån	2 966	212 086	-	-	215 052
Nyemission	12 077	440 804	-	-	452 881
Emissionskostnader bokade via eget kapital	-	-38 639	-	-	-38 639
Summa tillskott från och värdeöverföringar till aktieägare, redovisade direkt i eget kapital	15 043	614 251	-	-	629 294
Utgående balans per 31 december 2023	29 535	2 593 362	14 150	-1 742 395	894 652
				2024	2023
FÖRÄNDRING I ANTAL UTESTÄENDE AKTIER				JAN-DEC	JAN-DEC
Antal aktier vid periodens ingång				1 476 762 040	724 609 266
Nyemission				-	603 841 050
Konvertering av konvertibelt lån				-	148 311 724
Antal aktier vid periodens utgång				1 476 762 040	1 476 762 040

Kassaflödesanalys, koncernen

TSEK	NOT	2024 Q4	2023 Q4	2024 JAN-DEC	2023 JAN-DEC
<i>Den löpande verksamheten</i>					
Rörelseresultat		-51 962	-95 012	-201 154	190 303
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet		62 091	68 409	235 847	-2 522
Erhållen ränta		2 827	3 062	5 654	3 098
Betalda inkomstskatter		1 401	92	109	-902
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapital		14 357	-23 449	40 456	189 977
<i>Kassaflödet från förändringar i rörelsekapital</i>					
Ökning (-)/minskning (+) av rörelsefordringar		-3 584	44 450	123 161	-164 423
Ökning (+)/minskning (-) av rörelseskulder		-11 076	41 667	-98 747	89 021
Kassaflöde från den löpande verksamheten efter förändring av rörelsekapital		-303	62 668	64 870	114 575
<i>Investeringsverksamheten</i>					
Förvärv av materiella anläggningstillgångar		-2 302	-1 129	-5 852	-3 506
Avyttring materiella anläggningstillgångar		43	-	151	-
Avyttring immateriella anläggningstillgångar		-	-	5 213	-
Avyttring av joint venture		-	-	2 186	-
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar		-	-11 121	-10 725	-11 121
Investeringar i egen spel- och teknikutveckling		-58 926	-41 123	-227 636	-173 852
Investeringar i förlagsprojekt		-4 342	-135	-8 795	-13 900
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-65 527	-53 508	-245 458	-202 379
<i>Finansieringsverksamheten</i>					
Nyemission		-	-	-	452 881
Kostnader i samband med nyemission		-	-	-	-38 638
Återbetalning lån		-	-349	-	-149 370
Finansiering spelutveckling		16 707	29 992	47 948	77 857
Effekt av finansiell leasing		-8 311	-3 821	-23 425	-15 285
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		8 396	25 822	24 523	327 445
Periodens kassaflöde		-57 434	34 982	-156 065	239 641
Likvida medel vid periodens ingång		249 252	312 907	347 752	108 217
Kursdifferens i likvida medel		88	-137	219	-106
Likvida medel vid periodens utgång		191 906	347 752	191 906	347 752

Nyckeltal, koncernen

	2024 Q4	2023 Q4	2024 JAN-DEC	2023 JAN-DEC
Nettoomsättning, TSEK	46 350	69 219	185 851	633 510
EBITDA, TSEK	19 670	-20 639	97 644	439 340
EBIT, TSEK	-51 962	-95 012	-201 154	190 303
Resultat före skatt, TSEK	-49 039	-91 522	-199 107	207 656
Resultat efter skatt, TSEK	-49 172	-91 747	-199 287	207 632
EBITDA-marginal, %	42,4	-29,8	52,5	69,4
Rörelsemarginal, %	-112,1	-137,3	-108,2	30,0
Vinstmarginal, %	-105,8	-132,2	-107,1	32,8
Soliditet, %	85,0	80,5	85,0	80,5
A-aktiens slutkurs för perioden, kr *	0,21	0,50	0,21	0,50
B-aktiens slutkurs för perioden, kr *	0,21	0,47	0,21	0,47
Resultat per aktie före utspädning, kr	-0,03	-0,06	-0,13	0,19
Resultat per aktie efter utspädning, kr	-0,03	-0,06	-0,13	0,19
Antal aktier vid periodens slut före utspädning	1 476 762 040	1 476 762 040	1 476 762 040	1 476 762 040
Antal aktier vid periodens slut efter utspädning	1 476 762 040	1 476 762 040	1 476 762 040	1 476 762 040
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	1 476 762 040	1 476 762 040	1 476 762 040	1 097 076 815
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	1 476 762 040	1 476 762 040	1 476 762 040	1 097 076 815
Antalet anställda i genomsnitt	189	196	189	184
Antalet anställda vid periodens slut	186	194	186	194

Nyckeltal, koncernen

EBITDA

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar.

EBIT

Rörelseresultat efter avskrivningar.

EBITDA-marginal

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar i procent av nettoomsättning.

Rörelsemarginal

Rörelseresultat efter avskrivningar i procent av nettoomsättning.

Vinstmarginal

Resultat efter finansiella poster i procent av summan av nettoomsättning.

Soliditet

Eget kapital i procent av totalt kapital.

Resultat per aktie

Resultat efter skatt dividerat med genomsnittligt antal aktier under perioden.

Eget kapital

Redovisat eget kapital inklusive 79,4 procent av obeskattade reserver.

Avstämning alternativa nyckeltal

	2024 Q4	2023 Q4	2024 JAN-DEC	2023 JAN-DEC
<i>EBITDA</i>				
Rörelseresultat, TSEK	-51 962	-95 012	-201 154	190 303
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar, TSEK	65 521	70 399	278 011	233 609
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar, TSEK	6 111	3 974	20 787	15 428
EBITDA	19 670	-20 639	97 644	439 340
<i>EBITDA-marginal, %</i>				
EBITDA, TSEK	19 670	-20 639	97 644	439 340
Nettoomsättning, TSEK	46 350	69 219	185 851	633 510
EBITDA-marginal, %	42,4	-29,8	52,5	69,4
<i>Rörelsemarginal, %</i>				
Rörelseresultat, TSEK	-51 962	-95 012	-201 154	190 303
Nettoomsättning, TSEK	46 350	69 219	185 851	633 510
Rörelsemarginal, %	-112,1	-137,3	-108,2	30,0
<i>Vinstmarginal, %</i>				
Resultat före skatt, TSEK	-49 039	-91 522	-199 107	207 656
Nettoomsättning, TSEK	46 350	69 219	185 851	633 510
Vinstmarginal, %	-105,8	-132,2	-107,1	32,8
<i>Soliditet, %</i>				
Summa eget kapital, TSEK	705 443	894 652	705 443	894 652
Summa eget kapital och skulder, TSEK	830 132	1 111 493	830 132	1 111 493
Soliditet, %	85,0	80,5	85,0	80,5

Alternativa nyckeltal (Alternative Performance Measures, APM-mått) är finansiella mått över resultatutveckling, finansiell ställning och kassaflöde som inte definieras i tillämpligt redovisningsregelverk (IFRS). Dessa anses utgöra viktiga kompletterande nyckeltal för koncernens resultat. Eftersom inte alla företag beräknar finansiella mått på samma sätt, är dessa inte alltid jämförbara med mått som används av andra företag.

Resultaträkning, moderbolaget

TSEK	2024 Q4	2023 Q4	2024 JAN-DEC	2023 JAN-DEC
Nettoomsättning	5 221	8 324	17 184	32 381
Övriga rörelseintäkter	-479	-10 495	524	-2 826
Summa intäkter	4 742	-2 171	17 708	29 555
Övriga externa kostnader	-13 744	-3 792	-27 731	-16 912
Personalkostnader	-6 579	-13 398	-22 341	-42 220
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-3	-4	-12	-15
Rörelseresultat	-15 584	-19 365	-32 376	-29 592
Resultat från andelar i koncernföretag	1 679	-484 787	1 679	-513 587
Övriga finansiella intäkter	2 950	5 397	14 006	13 841
Finansiella kostnader	-	-	-4 733	12 965
Resultat efter finansiella poster	-10 955	-498 755	-21 424	-516 373
Bokslutsdispositioner	-159 354	-81 259	-159 354	-81 259
Resultat före skatt	-170 309	-580 014	-180 778	-597 632
Inkomstskatt	-	-	-	-
Periodens resultat	-170 309	-580 014	-180 778	-597 632

För moderbolaget överensstämmer periodens resultat med totalresultatet.

Balansräkning, moderbolaget

TSEK	2024-12-31	2023-12-31
TILLGÅNGAR		
<i>Anläggningstillgångar</i>		
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>		
Datorer och övriga inventarier	35	7
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>		
Andelar i koncernföretag	344 780	336 059
Andelar i joint venture	-	4 656
Övriga finansiella anläggningstillgångar	-	2 208
Summa anläggningstillgångar	344 815	342 930
<i>Omsättningstillgångar</i>		
Kundfordringar och övriga fordringar	2 941	956
Fordringar koncernföretag	342 602	740 139
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	3 628	622
Likvida medel	106 609	161 826
Summa omsättningstillgångar	455 780	903 543
SUMMA TILLGÅNGAR	800 595	1 246 473

Balansräkning, moderbolaget (forts.)

TSEK	2024-12-31	2023-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
<i>Eget kapital</i>		
Aktiekapital	29 535	29 535
Överkursfond	2 526 379	2 526 379
Balanserat resultat	-1 819 153	-1 221 521
Periodens resultat	-180 778	-597 632
Summa eget kapital	555 983	736 761
<i>Kortfristiga skulder</i>		
Leverantörsskulder	1 564	1 400
Skulder till koncernföretag	233 178	480 753
Övriga skulder	1 912	2 788
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	7 958	24 771
Summa kortfristiga skulder	244 612	509 712
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	800 595	1 246 473

Noter

Not 1 Redovisnings- och värderingsprinciper

Denna bokslutskommuniké är upprättad i överensstämmelse med IAS 34, Interim Financial Reporting. Redovisningsprinciperna och beräkningsmetoderna överensstämmer med de principer som tillämpades 2023.

För moderbolaget har rapporten upprättats i enlighet med Årsredovisningslagen samt RFR 2 Redovisning för juridisk person samt enligt samma redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som årsredovisningen för 2023 (Not 2, sid. 55-60).

Inga nya eller omarbetade IFRS regler 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.

Avskrivningar av immateriella anläggningstillgångar

För färdigställd egen spelutveckling sker avskrivning med degressiv avskrivning, det vill säga ett sjunkande avskrivningsbelopp över nyttjandeperioden. Immateriella tillgångar med bestämbar nyttjandeperiod skrivs av från det datum då de är tillgängliga för användning. Beräknade nyttjandeperioder för egen spelutveckling är 5 år. Där avskrivning görs med 2/3 år 1, 33% månad 1 och 33% månad 2-12, 15% år 2 och 6% vardera år 3-5.

Goodwill

Under perioden har bolaget omklassificerat tidigare redovisad Goodwill till IP rättigheter. Goodwillen avsåg PAYDAY och ingår nu i posten för Övriga immateriella anläggningstillgångar. Även jämförelseperioden har justerats i enlighet med IAS 8.

Not 2 Ställda säkerheter

Starbreeze ingick i mars 2021 ett co-publishingavtal med Plaion avseende PAYDAY 3. Avtalet avser både produktutveckling och marknadsföring av PAYDAY 3 samt fortsatt utveckling och marknadsföring av spelet enligt Starbreeze GaaS modell. All utveckling av spelet görs av Starbreeze, som äger varumärket och samtliga övriga rättigheter kopplat till varumärket, och Plaion kommer distribuera och aktivt bistå med att marknadsföra spelet och hantera lokala communities. Till säkerhet för av Plaion gjorda initiala investeringar fram till lansering av spelet har, enligt avtalet, samtliga aktier i Starbreeze helägda dotterbolag, New Starbreeze Publishing PD IP AB, pantsatts till förmån för Plaion. Pantsättningen kvarstår fram till dess att Plaion återfått hela sin initiala investering. Per den 31 december 2024 har Plaion återfått majoriteten av sin investering.

TSEK	2024-12-31	2023-12-31
Ställda säkerheter	239 978	239 978

Not 3 Nettoomsättning per kategori

TSEK	2024 Q4	2023 Q4	2024 JAN-DEC	2023 JAN-DEC
Spelförsäljning	25 074	54 433	125 722	616 681
3rd party publishing	15 399	14 104	47 729	14 885
Licensaffärer	880	549	1 731	1 682
Övrigt	4 997	133	10 669	262
Summa nettoomsättning	46 350	69 219	185 851	633 510

Not 4 Koncernens avskrivningar per funktion

TSEK	2024 Q4	2023 Q4	2024 JAN-DEC	2023 JAN-DEC
Av- och nedskrivningar materiella anläggningstillgångar				
Direkta kostnader	-12	-20	-50	-91
Försäljnings- och marknadsföringskostnader	-5	-6	-19	-24
Administrationskostnader	-6 094	-3 948	-20 718	-15 313
Summa av- och nedskrivningar materiella anläggningstillgångar	-6 111	-3 974	-20 787	-15 428
Av- och nedskrivningar immateriella anläggningstillgångar				
Direkta kostnader	-65 441	-68 498	-277 696	-231 471
Försäljnings- och marknadsföringskostnader	-	-1 822	-	-1 822
Administrationskostnader	-80	-79	-315	-316
Summa av- och nedskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-65 521	-70 399	-278 011	-233 609
Summa av- och nedskrivningar	-71 632	-74 373	-298 798	-249 037



Övrig
information

05

Om Starbreeze

Starbreeze är en oberoende utvecklare, förläggare och distributör av PC och konsolspel till en global marknad, med studios i Stockholm, Barcelona, Paris och London. Med det framgångsrika varumärket PAYDAY™ i centrum, utvecklar Starbreeze spel baserat på egna och andras varumärken, både internt och i samarbete med externa spelutvecklare. Starbreeze aktier är noterade på Nasdaq Stockholm under ticker STAR A och STAR B.

Läs mer på www.starbreeze.com och corporate.starbreeze.com

Denna information är sådan information som Starbreeze AB är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 18 februari 2025 kl. 06:45 CET.

För ytterligare information

Mats Juhl, tf VD & CFO
Tel: +46 (0)8-209 229

ir@starbreeze.com

Finansiell kalender

Årsredovisning 2024	10 april 2025
Delårsrapport Q1 2025	13 maj 2025
Årsstämma 2024	15 maj 2025

Presentation

Bolaget håller en webcast kl. 10, den 18 februari. För att ansluta till presentationen - [klicka här](#).

STARBREEZE

ENTERTAINMENT

